

全 5 卷

序論集

日文研
大衆文化
研究叢書

第一部 「日文研大衆文化研究叢書」各巻 序論（和文）

「日本大衆文化研究叢書」各巻 目次構成	4
第1巻序論 日本大衆文化史は可能なのか 大塚英志	8
第2巻序論 疫病と天災をめぐる大衆文化論の試み 小松和彦	17
第3巻序論 身体とメディアをめぐる大衆文化論 安井眞奈美／エルナンデス・アルバロ	24
第4巻序論 〈キャラクター〉と〈世界〉の大衆文化史 荒木浩	31
第5巻序論 統制と拡張——戦時下日本文化の力学 劉建輝	39

Nichibunken Popular Culture Research Series, Part II: Prefaces to Each Volume (English)

Nichibunken Popular Culture Research Series: Table of Contents of Each Volume	50
Volume 1 Preface: Can a History of Japanese Popular Culture Exist? Otsuka Eiji	55
Volume 2 Preface: A Tentative Theory of the Popular Culture of Epidemics and Natural Disasters Komatsu Kazuhiko	64
Volume 3 Preface: Popular Culture Theories on the Body and Media Yasui Manami / Álvaro Hernández	71
Volume 4 Preface: The Popular Culture History of “Characters” and “Worlds” Araki Hiroshi	78
Volume 5 Preface: Control and Expansion: The Dynamics of Japanese Popular Culture in Wartime Liu Jianhui	86

第一部
「日文研大衆文化研究叢書」
各卷 序論(和文)

第1巻『日本大衆文化史』

編著 日文研大衆文化研究プロジェクト

序 日本大衆文化史は可能なのか 大塚英志

【第一部 声と体】

第1章 物語と座の時代（8世紀～16世紀）

〔代表著者〕久留島元

〔分担著者〕伊藤慎吾

第2章 声とパフォーマンスの時代（12世紀～16世紀）

〔代表著者〕伊藤慎吾

コラム1 「絵の本」の歴史——小絵から児童文学まで 伊藤慎吾

コラム2 太平記読み——テキスト、講釈、メディア 木場貴俊

【第二部 メディア】

第3章 木版印刷と「二次創作」の時代（17世紀～1890）

〔代表著者〕香川雅信

〔分担著者〕木場貴俊

コラム3 オヅ・ヨシサダ生年のディレクタントイズム

——江戸のオタク青年の脳内城下町 木場貴俊

コラム4 鬼魅の名は——妖怪名称と大衆文化 香川雅信

第4章 「私」とアマチュアの時代（1900～1920）

〔代表著者〕大塚英志

〔分担著者〕佐野明子（アニメ領域）、北浦寛之（映画領域）、山本忠宏、前川志織（デザイン領域）

コラム5 パノラマの経験——仮構される戦場 山本忠宏

コラム6 画工と画家——広告の図案制作者たち 前川志織

【第三部 メディアミックス】

第5章 参加する「素人」たち 群衆と動員の時代：前期（1920～1950）

〔代表著者〕大塚英志

〔分担著者〕佐野明子（アニメ領域）、北浦寛之（映画領域）

コラム7 スタジオは生きている——アニメーションにおける協働/集団制作 佐野明子

コラム8 「蒲田行進曲」と裏方たちのドラマ——映画撮影所の歴史と伝統を受け継ぐ者たち
北浦寛之

第6章 遅れてきたテレビ 群衆と動員の時代：後期（1950～1980）

〔代表著者〕大塚英志

〔分担著者〕近藤和都（テレビ・インターネット領域）

コラム9 模型の近代史——メディアとしてのモノ 松井広志

コラム10 レイヤーとしてのトーキーアニメーション 王琮海

【エピローグ デバイス】

第7章 プラットフォームとデバイスの時代（1980～現在）

[代表著者] 大塚英志

[分担著者] 近藤和都（テレビ・インターネット領域）、

エルナンデス・アルバロ（ファン文化研究、情報とメディア研究領域）

コラム11 ボーカロイドとは何か——初音ミクという創作活動ムーブメント

エルナンデス・アルバロ

あとがき 前川志織

第2巻『禍いの大衆文化 天災・疫病・怪異』

編者：小松和彦

序 疫病と天災をめぐる大衆文化論の試み 小松和彦

第1章 疫病と怪異・妖怪——幕末江戸を中心に 福原敏男

第2章 疫病を遊ぶ——疱瘡神祭りと玩具 香川雅信

第3章 鯰絵と江戸の大衆文化 小松和彦

第4章 幕末コレラの恐怖と妄想 高橋敏

研究ノート 火事・戯文・人名——『仮名手本忠臣蔵』のパロディをめぐる 伊藤慎吾

第5章 風の神送ろ——説話を紡ぎ出すもう一つの世界 高岡弘幸

第6章 大蛇と法螺貝と天変地異 齊藤純

第7章 岡本綺堂と疫病——病歴と作品 横山泰子

第8章 近代、サイの目、疫病経験——明治期の衛生双六にみる日常と伝染病 香西豊子

第9章 変貌する災害モニュメント——災害をめぐる記憶の動態 川村清志

第3巻『身体の大衆文化 描く・着る・歌う』

編者：安井眞奈美、エルナンデス・アルバロ

序 身体とメディアをめぐる大衆文化論 安井眞奈美／エルナンデス・アルバロ

【第一部 身体を表現する】

第1章 近代の絵入り本——〈本の絵〉と〈版の表現〉の視点から 木股知史

第2章 春画をめぐる身体性——楽しむ、隠す、憇う 山本ゆかり

第3章 「かわいいもの見たさ」の近世文化史 木場貴俊

第4章 妖怪はどこで感じられてきたか——水木「妖怪」の原風景 伊藤龍平

【第二部 身体を読み替える】

第5章 服と生きる、ファッションと暮らす 横田尚美

第6章 コスプレの活動とイメージを再現する快樂 エルナンデス・アルバロ

【第三部 身体に回帰する】

- 第7章 願いを絵に託す——近現代の小絵馬 安井真奈美
- 第8章 車椅子の誕生 木下知威
- 第9章 音盤と身体——近代日本の音楽と歌舞音曲 輪島裕介
- 第10章 クイアな身体の可能性——オタク・メディア・漫画表現
エドモン・エルネスト・ディ・アルバン

第4巻『〈キャラクター〉の大衆文化 伝承・芸能・世界』

編者：荒木浩、前川志織、木場貴俊

序 〈キャラクター〉と〈世界〉の大衆文化史 荒木浩

【第一部 〈キャラクター〉とはなにか】

- 第1章 《キャラクター》と《人格》について 金水敏
- 第2章 ヤマト・ハムレット七変化 芦津かおり
- コラム1 キャラクターと翻訳の可能性 マイケル・エメリック

【第二部 美人というキャラクター】

- 第3章 美貌の歴史と美術の歴史 井上章一
- 第4章 「世界三大美女」言説と戦後日本の美人観——小町とヘレネの交代から考える
永井久美子
- 第5章 「キャラクター」としての麗子——画家・岸田劉生の《麗子像》連作から 前川志織

【第三部 伝承世界とキャラクター】

- 第6章 「シン・ゴジラ」の世界観——キャラクター化された荒ぶる神と神話の世界 佐々木高弘
- 第7章 空から獣が落ちてきた——雷獣攷 木場貴俊
- 第8章 タヌキと戦争——日本のアニメ文化における伝承世界の展開 佐野明子
- コラム2 是害坊の近世受容——転生する天狗説話—— 久留島元

【第四部 絵と芸能とキャラクター】

- 第9章 小林清親『百撰百笑』における清国人像 青木然
- 第10章 時代劇ヒーローキャラクターの芸能史 山口記弘
- 第11章 歌舞伎とジャニーズ——形を変えて生き続ける文化伝統—— 深谷大

【第五部 モダンカルチャー・プロジェクト】

- 第12章 「ヤマト」から「ガンダム」へのメディア史
——「記憶すべきもの」と「記憶する人々」 近藤和都
- 第13章 グループアイドルの世界観共有と補完——BiS・BiSHを対象として 江口久美
- 第14章 ビデオゲームのキャラクターと世界
——「スパロボ」と「サガ」シリーズから考える 松井広志

第5巻 戦時下の大衆文化 統制・拡張・東アジア

編者：劉建輝、石川肇

序 統制と拡張——戦時下日本文化の力学 劉建輝

第1章 新たな「大衆文学」の誕生——戦争が打破した文学の秩序 石川肇

第2章 兵隊歌謡——軍服を着た良民を歌う 細川周平

第3章 日本映画界・永田雅一の十五年戦争 山口記弘

第4章 上海における東宝の映画工作——「茶花女」をめぐる映画史の内幕 秦剛

第5章 満蒙開拓青少年義勇軍とまんが表現の国策動員

——田河水泡と阪本牙城の事例から 大塚英志

第6章 「外地」における日本製洋菓子の広告戦略

——子ども像を手がかりに 前川志織

第7章 いわゆる「帝冠様式」と中国現代建築史

——旧満洲、新京の官衙を手がかりに 井上章一

第8章 戦時下の国民生活と体育・スポーツ 鈴木楓太

第9章 戦争とツーリズム——戦前における日本旅行会の満洲旅行 高媛

第10章 「外地」の大衆文化——雑誌『女性満洲』に見られるファッション 王志松

終章 植民地大衆文化研究とは何か

——映画「上海の月」とメディアミックス 大塚英志

日本大衆文化史は可能なのか

大塚 英志

通史への欲望とは何か

「日本大衆文化史」という「通史」を考えていると話す
と、必ず返ってくるのは「大衆」あるいは「大衆文化」
をどう定義するのか、「日本」を所与のものとみなしてい
いのか、そして、そもそも「通史」は可能なのか、とい
う本書の題名に用いた、ほぼ一字一句に対する懐疑であ
る。確かに、一つ一つはどれも重要な問いかけであり、だ
からこそ本書はそれらに対して一つの見解、あるいは立
場を示すことを念頭に書いた。だが、その一方で、これ
らの「問い」にぼくがしばしば感じとったのは、「通史の
忌避」とでもいうべき研究者たちの奇妙な心意だ。

何故ならこれらの「問い」に続くのは、例えば「私は
こう大衆を定義する」「日本を相対化する手段としてこの
ような視点が必要なのではないか」という「日本大衆文
化史」を可能にする提言ではなく、だからできないのだ、
やっても無駄なのだ、という言外の否定で終わるからで
ある。

なるほど、天武天皇が^{ひえだの あ れ}稗田阿礼に『古事記』の元にな
る文献を^{よみなら}誦習^{よみなら}わせたという立証しようのない故事
そのものに始まり、本書でも触れた皇紀2600年に合わせ
た国民公募による「正史」出版に至るまで、およそ「通
史」なる試みは常に政治的思惑と無縁ではなかった。本
書のもとになった国際日本文化研究センターの大衆文化
研究プロジェクトもまた、ゼロ年代に入って以降続く
「クールジャパン政策」と全く関係ないなどと白を切るつ
もりは毛頭ない。

「通史」への政治的要請など、どの時代にあっても^{ろく}碌な
ものではない。

そして、一つ一つの丹念な資料批判の積み重ねによる
永遠のジグソーパズルづくりこそが、アカデミックで科
学的な歴史研究だ、ということもわからないわけではない。

だが、その一方で^{だれ}誰^{だれ}もが抱く「歴史」への関心に、一
体誰が^{だれ}応えていけばいいのだろうか。

特定の時代の特定の人物や事象への関心であれば、そ
の分野の「専門家」が答えを持っているかもしれない。し
かし「歴史」への関心は「細部」への関心に留まり得な
いはずだ。特定の時代の特定の人物の些細な出来事への
関心が「専門家」の手を離れ、しばしば議論になるのは、
その「細部」における「何故」が明らかになった時、小
さな疑問が歴史のパースペクティブへと一挙に開かれる
からに他ならない。「歴史」という「見通し」の中で、遠
い過去の細部と現在の自分が繋がるという快樂は、誰し
も期待するところだ。

しかし当然ながら、それはひどく危うい側面を持つ。そ
の快樂は錯覚かもしれないのだ。いわゆる皇国史観だけ
でなく、例えばオウム真理教事件において教祖・麻原彰
晃が幹部信徒たちに行なったのは、自らの語るフェイク
ヒストリーの中に彼らを位置付ける、つまり虚構の歴史
のパースペクティブを与えることであった。

そもそも人は現在と過去をダイレクトに結びつけるこ
とが大好きだ。そこに安易に「伝統」や、この国であれ
ば「日本」が魔法のように立ち現れる気がするからだ。だ
から^{たぐい}ばくもまた、過去と現在を安易に繋ぐ^{はんぱく}愉^{たぐい}悦^{はんぱく}の類への
反^{はんぱく}駁^{たぐい}の意味で、中世の「信貴山縁起絵巻」や「鳥獣人物
戯画」を現在のアニメーションやまんが表現隆盛の根拠
とする議論を「創られた伝統に過ぎない」と幾度も否定
してきた。

それ故、専門領域を超えた「通史」などに賢明なる研
究者は手を出すべきではない、というのが言外の否定の
理由なのだろうという空気は察しもある。

しかしこのような、研究者の「通史」忌避の空気はば
くの印象論にしても、現在の「日本」においては、見通
しを持った「歴史」記述がもっぱら作家の仕事になって
いることと無縁とは思えない。司馬遼太郎に代表される
歴史小説家だけでなく、高橋克彦、百田尚樹、出口治明
といった良くも悪くも話題の書である通史の書き手も「作

家」である。また、『マンガ日本の歴史』の石ノ森章太郎、『風雲児たち』のみなもと太郎「まんが家」も「通史」の記述者である。これらの人々の仕事に対しては称賛も批判もあるが、歴史というパースペクティブを読者に示し得ている点で少なくとも共通している。

こういう傾向に対し、アカデミズムの中には「作家」は「歴史研究」に口を出すなどという人もいる。そういう人に限ってひどく気軽に「歴史まんが」を論じていたりするが、それよりも、作家やまんが家が歴史研究者に代わって「見通し」を示す役割を買って出たことを、歴史研究者は自らの怠惰と結びつけては考えないのか。

ぼくには、通史の不在はアカデミズムの研究者でないという意味での「素人」である作家らの誤謬^{わづら}を嗤^{わら}って済む問題とは思えない。それは歴史そのものの不在を放置し、結果、歴史修正主義や陰謀史観の類に対する人々の耐性さえ、脆弱化させないかと危惧する。歴史記述に学術的な根拠は当然必要だとしても、通史は未来永劫の果てに達成される聖典でなく、現在形で語られ更新され続けてしかるべきではないか。一体、道標のない時間軸を人は、社会はどう生きればいいのか。

それが「文化史」限定とはいえ、本書が書かれなくてはいけない一番の理由である。

そもそも今の日本の高校教育では日本史は選択科目に過ぎない。その選択の基準ももっぱら受験の有利、不利にある。「日本史」の基本的な流れさえ把握できないまま、大学に入学するものも少なくない。

例えばぼくの前任校は、まんが創作の実技を中心に教える大学だった。AOや実技中心の入試で「日本史」は受験科目ではない。当然、「日本史」なり「世界史」の初歩的な知識を欠いたまま、入学してくる。それを大学は許している。では、「まんがの描き方」を学ぶには「歴史」は不要なのか。そんなことはない。それは、歴史まんがの題材のためではなく、およそ表現に関わる人間は自分たちの表現の来歴については相応の知識が必要だからである。まして自分たちがこれから学ぼうとする方法論が、いかなる来歴の末に形成されたのかを知らなければ、それを学び発展させようがない。

その時間問題になるのは、歴史的知識というより、学生たちに「歴史」という時間軸が不在であるということだ。まずそこから始めなくてはいけない。僕の場合は、だからまんが史の授業は同時に近代史の講義でもあった。「ま

んがの描き方」が近代の歴史の中で、他領域の表現や政治や経済とどのように関わりながら出来上がってきたか、彼らが並行して学んでいる「方法」の歴史的出自を説いた。実技の演習に単位にならない歴史の講義が強制的オプションでつく、学生にはいささか迷惑な授業だったはずだ。当然だが、その時の講義内容は本書の記述にかなり、活かされている。

ジャポニズムとポストモダニズムの野合

こういった学校教育のもたらす時間軸の不在に加え、アカデミズム化したまんが・アニメ研究の類もまた歴史の不在問題を抱える。まんが・アニメ研究は、海外では良くも悪くも「日本文化研究」の無視し得ない領域となっているが、研究者の関心はもっぱら80年代以降、特にゼロ年代以降に集中している。国内でも同様である。目先の新しい現象や表現を論じたいという欲求そのものは否定しないが、研究の時間軸がミレニアムの壁、あるいは80年代の壁の向こうに届かないのは問題のように思える。

例えば、本書でも言及するが、「戦後」から現在に至る日本まんががアニメーション等の方法論や美学の多くは、1931年の満州事変に始まり1945年の敗戦までの「15年戦争期」、つまり戦時下に形成される。しかし1980年以降しか存在しないパースペクティブの中では、日本のまんが・アニメの類は先進資本主義国でいち早くポストモダンに到達した文化と受け止められ、そのような俗説が流布した。それがジャポニズムと結びつき、中世の絵巻物を現在のまんがアニメの起源とするまた別の俗説を容認もした。絵巻と現代まんがは、国内外の美術館でも定説のように関連づけられ展示されることが少なくない。

しかし、絵巻物と近代の映像表現を結びつける言説は、まさに15年戦争下に政治的に必要とされ作られた「日本文化論」なのである。にも拘^かわらず、「古典」を中心とする旧来の日本文化論と、「現在」のみを論じるまんが・アニメ研究の間に「戦時下の消去」という一種の共犯関係さえ生じ、それが「クールジャパン」的な日本スゴイ論として流通することを許している。15年戦争下においては、まんが・アニメだけでなく、写真、映画、広告表現など様々な視覚表現の出発点がある。しかし、その事実^{じじつ}に言及しないまま、中世や近世の「日本文化」は、現在のまんが・アニメと結びつけられ、歴史を参照しない歴史の再生産が容認されている。このように、歴史の不在

は近現代史の忌避であり、それが陰謀史観や歴史修正主義、「伝統の創造」の温床になっていることは誰でも気づくことではないか。

これは単に学校教育の中で十全な歴史教育を受けられなかった世代の、彼らの責とは言えない、不勉強とは全く別次元の問題だ。

だから、その時間問題なのは、しばしば指摘される教育する側とされる側の「教養」のギャップではない。確かに指導する側は、「古典」やいわゆるハイカルチャーを、指導を受ける若い世代は、まんがやアニメやゲームやボカロやラノベを「日本文化」であるとする。一見、その知識のギャップは埋めがたい。

しかし、必要なのは「教養」のギャップを^{あがな}贖うことではない。両者を「繋ぐ」、あるいは「繋がりようのない」ことを示すかもしれない「見通し」こそが、必要なのである。それには、やはり「通史」という形式が適切なのではないか。

一体、歴史的な見通しのない歴史研究などあり得ないが、「日本まんが・アニメ」研究周りでは、それが許容される。そして、その「見通し」の不在は、ぼくには「古典」「ハイカルチャー」研究に現代文化の研究が侵入するのを防ぐ緩衝地帯の役割を果たしているようにさえ思える。

しかし、それを放置すれば「日本文化史」という限定的な領域においてさえ、歴史の見通しを希求する人々の要求に研究者は応えないことになるのではないか。

それが、本書が「教科書」を想定した「通史」たらしめた理由である。

「大衆」とは「群れとしての作者」である

その時、改めて問題となるのが「日本」「大衆」「文化」「史」という本書のタイトルを構成する各概念の捉え方、捉え直しである。

「日本」に関しては至ってシンプルである。本書はやがて書かれる必要のある「世界大衆文化史」のローカルな一章に過ぎない。そのために、それぞれにある「日本」という「思い込み」を^{いくばく}幾許かでも相対化することが「日本」文化研究の大前提となる目的である。「日本」を所与のものとして不問にしないために「日本研究」はある。歴史学が「作家」の介入を嫌うのは、人々の過去への^{しょうけい}憧憬というロマン主義が「民族」や「伝統」を所与のものと

し、歴史学と文学の領域を曖昧化すると感じられるからである。当然、そのことには本書も慎重でありたい。

時代時代でこの列島に成立した政治権力（それが複数であった時代もあった）の支配地は、肥大したり縮小したりを繰り返す。それが文化の形成や変容に果たした役割は少なくないが、だからこそ「日本文化研究」は「日本」なる普遍的な何かの所在を夢みて立証するものであってはならないのだ。

それ故、本書に於ける問題系は、当然だが「大衆」という語に集約される。つまり、「日本人」でなく「大衆」という普遍的な何者かが本書の主人公である。なぜなら、彼らこそが「文化」の主体だからである。

では、「大衆」をどう定義するべきか。

この「大衆」や、それに類する「民衆」「庶民」「常民」「人民」といった語には、暗黙のうちに含む要素が二つあるように思える。

一つは階級性である。「大衆」というイメージには、為政者や貴族など「上」の階級に対する「下」の階級に属するものであるというニュアンスがつきまとう。「ハイカルチャー」などという言い方を研究者は屈託なく口にする。必然的に「大衆文化」とは、「低い」階級の人々に提供される「文化」ということになる。しかしハイカルチャーなるものが、最初からハイカルチャーとして成立し、一貫して今に至るのかについては、いちいち例を挙げ反駁する必要もないだろう。文化を「ローカルチャー」だから文化の名に値しないと考えることも、「民衆」文化として逆に無批判に特権化することにも本書は懐疑的だ。固定した三角形の図で示そうとする文化のヒエラルキーを本書はまずゴミ箱に捨てる。

もう一つ「大衆」イメージに所与のものとして含まれるのが、その存在が文化の受容者、消費者として一方的に定義されているという点だ。

こういう見方は、「大衆文化」を1920年代ごろから歴史の表層に現れる大量生産、あるいは複製表現の集団的受容者だとみなすことに繋がる。このような大衆理解は、大衆文化論としては比較的異論が出にくいだろう。

しかし、本書はその点も懐疑してやまない。

大衆とは、本当に大量生産品の複製文化の受動的消費者に過ぎないのだろうか。例えば、歴史学の研究者から見れば大衆消費財に過ぎない通俗歴史書があるとする。それは学術的評価とは別に大量生産・大量消費という点で、

「大衆文化」であるはずだ。しかし、それに接した「読者」は、ただそれを読了して終わるのか。一方的な受容者にとどまるだけなのか。

そうではあるまい。そこで得た知見を語らずにはおれない人は少なくないだろう。

これは別に「歴史書」に限らない。

一体、何かの「表現」に接し、それに対して、何かを語りたいという衝動を「大衆」は持たないというのか。まして現在は、そのためのインフラとしてSNSが発達している。誰もが発語することができる。

それこそが、これらの人々を「大衆」と呼ぼうが呼ぶまいが、本書が描こうとする歴史の担い手の大前提となる属性である。同時に「大衆文化論」の大前提でもある。

つまり、何かを語る、すなわち「発語」するのは、専門家や作家といった固有名を持つ者だけの特権ではない、ということだ。SNSは「いいね」や「♡」や「RT」といった指一本の操作を含め、誰もが「ことば」を発信することを可能にした、「発語」を人々に開くインフラである。確かにSNS上では、ファクトチェックに耐えられない「ことば」が山ほど語られている。そこには、ヘイトスピーチや中傷も多く混じる。web上には、今や混沌として、時に肯定しがたい世界認識や歴史認識さえ蠢き、しかしそれをも含め、集合知として形成され、デバイスを通して人々はそこに参加しているのだ。それは集合知であるとともに発語のためのデータベースでもある。

それを「文化」と呼ぶことに抵抗があるかもしれない。しかし、それこそが「大衆文化」の可視化された姿ではないか。そこには発語する主体としての「大衆」が歴然という。

本書は人々のこのような意味での「文化」の形成への関与を「大衆」の重要な属性と考える。人は特別の固有名を持たなくとも「文化」のつくり手としてあるのだ。

そして同時に「発語する大衆」「文化をつくる大衆」は、SNSがもたらしたものではない、つまり、歴史的に遡りうるものである、と考える。

ただし、その時、「つくる」という概念には見直しが必要だ。人は「無」から「有」を生み出すのが創造的行為と思ひ込みがちだが、しかし多くの表現は、実際のところ、先行する表現の受容と作り変えによって生じるものなのである。

このような考え方は殊更、突飛なものではないだろう。

大衆文化史を考える上で避けて通ることのできない論者の一人である柳田國男は、口承文芸の伝承について論じた一文の中で、「文芸」の本来のあり方のかつてこう記しているのではないか。

作者と暗誦者との地位はまだ至つて近い。或者は最も忠実に片言隻句までを守らうとし、又或者は頻りに新意を加へて、古来の伝承に時代の粧をさせようと力めるのであるが、共に聴衆が^{かね}予て期待する所の範囲から、遠く離れまいとする態度は一つである、群が作者であり作者はたゞその慧敏なる代表者に過ぎなかつた古い世の姿は、今もそちこちに残り留まつて居るのである。^{*1}

つまり、昔話などの口承文芸を話者が伝承する場合、先代の伝承者から受容した表現を「片言隻句」暗記するのではない。むしろ新たな受け手の期待に応えつつ、「新意」を加え変化させるはずだと柳田は言う。この時、「創作」と「暗誦」の間はグレーゾーンである。当時の「話者」がある種の「作者」だとしても、それは受け手の期待値という枠の中で語っている以上、その内容に介入する「作者」はその場にいる者、つまり、聴衆全体である。見せかけ上の作者は実はその代表に過ぎない、とさえ考える。だから、「作者」とは個人でなく「群れ」だと柳田は言うわけだ。

その意味で、稗田阿礼は実在さえ疑われるが、彼が「誦習」者と定義されたことは興味深い問題である。彼は『古事記』の題材となったとされる書物を「暗記」したのではなく、相応に頭の中で整理解釈をしたはずである。つまり、彼が仮に実在したとすれば、単なるICレコーダーではなく、「作者と暗誦者」のグレーゾーンに立つ一人だったと考えられる。こういう「誦習」者の「群れ」がかつては「歴史」を語ることばの担い手だったのかもしれない、と想像してみたくなる。同様に、昔話や説経節の伝承者は一字一句を「暗記」しているのでなく、その場でアレンジを加える「作者」である。しかし、『古事記』の編纂者の名は、^{おおのやすまろ}太安万侶という固有名が伝わるが、文化の「誦習」者の多くは名を残さない。

このように「作者と暗誦者」の境界は曖昧であり、作者とは、一つのテキストが語り直される度に立ち現われる存在だと言える。その意味で、空間の上でも時間軸の

上でも作者は「群れ」なのである。

説話の伝承者が解釈や更新を加えながら語り直していることは、民俗学や国文学の研究者には当然のことであろう。短歌もまた同様であろう。柳田國男は桂園派の歌人でもあったから、短歌が先達の表現からの順列組み合わせであることを知っている。そのことへの皮肉めいた一文も残している。

しかし、柳田がこの「群れとしての作者」に言及した文脈にいま少し、注意しておきたい。その前段でこう述べているのだ。

剽窃、焼直しの沙汰は、当然に此間から起らねばならなかつた。元來投書文学なるものは、明治文化の大いなる特徴の一つであつたが、この突如として中央に集合した何万といふ短歌俳句が、各々新らしくして重複も暗合も無く、乃至千篇一律に墮し去らざることを、希望しようとしたのが無理な話であつた。(中略)それが文書に録せられて、弘く全国中を比較することゝなれば、同案の屢々突き合ふのは当然の結果と言つてよい。^{*2}

ここで描かれているのは、明治期の文芸誌の光景である。明治期の文芸誌が読者の「投稿」からなる「投稿空間」であったことは第4章で言及するが、その成立直後には早くも先行作品の「剽窃」が問題となった。柳田はそのことを語っている。雑誌という印刷メディアに「群れ」としての創作者が「作者」という固有の存在たらんとして着地しようとして生じたのが、「剽窃」問題だった。それは、明治期の文学青年であった柳田がリアルタイムで目撃した光景である。「投書」において創作と剽窃がグラデーションをなした様を彼は知っているのだ。ここで重要なのはそれを剽窃、つまり「盗作」や「パクリ」とみなした瞬間に見えなくなる文化のあり方である。

「場」「世界」「趣向」

では、このような「群れ」としての作者は、いかにして「語る」のか。そこに本書は関心の軸足を置く。

柳田は、それを受け手の欲求、つまり「聴衆がかねて期待するところ」に求めた。それは、現代的な読者や視聴者のニーズというより、語り手の眼前にいる聴衆のダイレクトな反応といったほうがいい。実際、昔話の語り

部が聴衆の期待に応じて「語り」を変化させることは、学生時代、民俗学を学ぶ学生であったべく自身が何度も目撃している。つまり「聴衆がかねて期待するところ」が表出するのが「場」である。そういう「場」を含めた参加する受容者の存在が、柳田のいう「群れとしての作者」のイメージであろう。

このような「場」は、能や歌舞伎の演じられる舞台であったかもしれないし、昔話が語られる囲炉裏端や、あるいは路上や寄席など、多様に変化しただろう。極論に聞こえるかもしれないが、SNSのプラットフォームも「場」なのかもしれない。

しかし、「場」とは別に、表現が作られる「仕組み」があったとも考えるべきだ。柳田は自分の祖母が「一代に二万何千とかの歌を詠んで、それを年とつて後は時々再用して間に合せて居た」と述懐する。それが可能だったのは、短歌は『万葉集』や『古今和歌集』など過去の作品を今風に言えばデータベース、集合知として共有し、幾許かの工夫を加えて自身の作にするからだ。ある意味、それは機械的な創作だといっている。

だから、明治期、旧来の短歌から脱却したいと考えたと謝野鉄幹が目論んだのは、明治の歌人のデータベースそのものの更新であり、それ故、彼はヨーロッパの芸術や文学で『明星』誌面を埋めたのである。^{*3}

国文学研究においては、語り手が発語するのは暗記の再生でなく、記憶された登場人物やシークエンスと「決まり文句」を組み合わせることで、その都度、語りが発生するという「口頭的構成法」によるものだという考え方が^{*4}。つまり、「口語り」のためのパターン化したことばの集合からなる一種の辞書とその使用ルールを、語り手は頭の中に持ち、その場その場で、その都度語り直されるのである。だとすれば「伝承」されるのは説話の細部でなく、この辞書とその使い方としての語り方である。

このように何かを表現する際に人々が共有する「集合知」が、一種のデータベースの役割を果たし、そこから情報をサンプリングし、編集し、自身の工夫を加えて語る、という行為は短歌や説経節に限らない。口頭的構成法はもっぱら「語り口」のデータベース化を問題としたが、説経の太夫が語る「小栗判官」など一つ一つの説話その挿話や登場人物もまたデータベースとして継承されたはずだ。

それを創作モデルとして提示したのが、近世に成立し

た『世界綱目』である。これは、歌舞伎や人形浄瑠璃の分野で送り手と受け手に共有される題材を「世界」と呼び、それを網羅した書だ。歌舞伎などの作者用の創作マニュアルであると思われる。

100前後の「世界」が収録されていて、具体的には一つ一つの「世界」は「名場面」とキャラクター一覧からなる。歌舞伎の観客にも共有され、次の興行の演目を問う時、「今度の「世界」は何だ」と聞くことでその内容が例えば以下のように想像できる仕組みだった。

「世界」を太閤記にとったといえ、その新狂言にや光秀が（もちろん真柴久吉、小田春永、武智光秀として）登場して、おなじみの人間関係、おなじみの事件の推移にもとづいて、大まかな筋の立てられていることがわかる。そのような仕組みになっていたのである。^{*5}

要は、来年のNHKの大河ドラマの主人公は織田信長だ、と仮に報じられたら、ああ、桶狭間の合戦の前に「人間五十年」と舞い、本能寺の変で明智光秀の謀反にあい最期を遂げて、と連想する。そういうキャラクターの名や挿話の総体が「世界」なのである。いかなる「世界」を選ぶかは、近世の歌舞伎の「顔見世興行」では重大事だったとされる。西欧なら「アーサー王伝説」と言えば「ランスロット」「円卓の騎士」「聖杯探索」と直ちに思い浮かぶ。それが「世界」である。

このような「世界」は当然、流行り廃りがあり、内容の更新や新しい「世界」の追加をしながら継続する。

そして歌舞伎の一つ一つの演目の場合は、その「世界」を踏まえて、どの人物、どの挿話をいかに描くかで創意工夫を競う。それを「趣向」という。オリジナリティーとは、ゼロから何かを作るのではなく、今の言葉で言えばアレンジや編集において発揮される。

例えば『太平記』の「世界」のキャラクターとエピソードを援用して、先日起きた浅野内匠頭にんじょう刃傷事件をモチーフに描こうといったアイデアが生まれる。それが「仮名手本忠臣蔵」である。つまり、その都度「趣向」を凝らすのだ。この「世界」「趣向」は歌舞伎用語であり、今で言うアニメやまんがの「世界観」や「キャラ」と、「二次創作」の関係にも近い。

このような、枠組の中での創作の成立を、近世の身分

制度に固められた不自由な時代の「自由」の反映とみる議論もあるが、もう少し普遍的な文化の生成原理として本書は考える。

だから本書は「二次創作文化」を江戸期に形成された日本文化の特性だというつもりは毛頭ない。

北米のテレビドラマシリーズ「スタートレック」のファンの中に二次創作文化があることは知られているし^{*6}、シャーロック・ホームズやラヴクラフトの小説の「二次創作」は、探偵小説やホラー小説に今も豊穣な表現をもたらし、新しいファンたちを二次創作者として招き入れている。シェイクスピアの戯曲も「世界」として共有されているはずだ。様々な宗教説話や宗教芸術もまた、それぞれの宗教説話の「世界」からアウトプットされた「趣向」と考えられる。

つまり、「群れとしての作者」も、「世界」と「趣向」モデルも、文化生成の普遍的な様式の一つなのであり、そのようにして生成する文化、そして何より、このような「仕組み」そのものを、本書は「文化」と呼ぶ。そしてこのうち、何らかの価値基準で選ばれた「作者」やその「生成物」によって、従来の美術史や文化史は書かれてきたとも言える。また、当然その「破壊者」なり、新たな「世界」の「創造者」たらんと欲望した者もあったろうが、それもまた「世界」の一つに多くは回収される。

このように、本書は最終的には「大衆文化」を、コモンズとしての「世界」から「群れとしての作者」たちによってその都度立ち現れる「文化」だと定義する。文化の継承とは、この反復的アウトプットによってなされる。

その時、言うまでもなく「群れとしての作者」こそが「大衆」の属性となる。「大衆文化」の担い手はこのような意味に於いて「つくる」大衆である。「固有名」のある作者や作品、古典さえもしばしばこの枠組で創出される。『世界綱目』の示した「世界」は、近世に限って歌舞伎・人形浄瑠璃だけでなく様々な近世表現に援用された。現在、まんがが同人誌の分野で「二次創作」の対象となっている諸々の「原作」も「世界」の一つに他ならない。その中では固有名を持つ作者も「群れ」の一人に過ぎなくなる。

このくり返される文化の生成が、時間軸に沿って通時的に展開されれば古典の継承や伝承文化となり、同じ時間の中で共通的に多メディア展開されればメディアミックスとなる。「世界」はくり返し立ち上がる生成物によっ

て更新されるだけでなく、新しい「世界」も形成され、忘れられる世界もある。そのような「世界」の盛衰の歴史として「大衆文化史」を描くことが最終的に可能だろう。

大衆文化史とはこのように、固有名を持つ作者や作品からなるのではなく、生成され更新され続ける動態としてある。

物語消費論／データベース消費論の限界

だが、そんなものはかつてお前が80年代の終わりに書き飛ばした「物語消費論」をゼロ年代に東浩紀が「データベース消費論」として更新した議論の域を全く出していないではないか、と言われるかもしれない。

その通りである。

そもそも「クールジャパン政策」においては「二次創作」を日本文化の本質であると言わんばかりであり、海外の「日本文化」研究には「物語消費論」「データベース消費論」に準拠したものも少なくない。

だからこそ、本書は、「群れとしての作者」を一方向的に讃美はしない。その隘路^{あいろ}を当然描く。

物語消費論からデータベース消費論に至る議論の限界は、それが本来、広告理論としてつくられたということにある。事実として「物語消費論」は1980年代に電通や博報堂のために書かれたいくつもの小文が元になっている。それは受け手に内在するストーリーテリングの能力を誘発し消費に動員するためのマーケティング理論である。その事実は書いた本人であるべくが断言し得る。

そして、より、明確に言えば、「物語消費論」も、無自覚にそれを援用した「データベース消費論」も、大衆動員の論理としての本質を持つと言うことだ。

そのことを批判的に論じない限り、本書の大衆文化論は動員の理論に与するものになる。だからこそ、まず検証すべきは、そのような「動員の対象としての大衆」という大衆像の歴史である。大衆動員の歴史は当然だが、大衆文化論の中核であるべきだ。そのことを批評的に問題提起しない限り、大衆文化史は描きえない。

だからこそ、本書は改めて、二つの「大衆」像を「理念型」として示すことにする。

アマチュアと素人

それは、「アマチュア」と「素人」である。

いずれも日常語に見えるが歴史的な文脈を持つ用語と

言っている。

「アマチュア」とは明治後期から大正期に好んで使われた、市民的作者の総称である。それは、「世界と趣向」モデルの援用を出発点としつつも、近代的な「私」を起点とし、自らの存在や思考が主張を表現しようとする人間のあり方である。例えば、写真史においては「芸術」表現はアマチュアによって担われた時期が長かった。「芸術」は固有名のある芸術家のみの特権ではないのだ。柳田の言うように「作者」は、言い換えれば「大衆」は「群れ」であったとしても、そこからいささか面映^{おもは}ゆいことばだが「近代的個人」や「市民」が立ち上がってしかるべきだ。

柳田は「群れ」という語を普通選挙施行後、自分の見解に基づかず空気に流され投票する人々を面罵^{めんば}する文脈でも用いた^{*7}。つまり、今で言う同調圧力の意を、一方では「群れ」の語に言外に含ませてくれたのだ。だから普通選挙の実現のため、人は「個人」になるべきだとも言ったのである。

このように「群れ」と、近代的「個人」が柳田國男の中で対立概念であることがわかるだろう。

こういった、表現する「アマチュア」は、近世の段階でその姿を明瞭にする。そして明治期に入ると近代的メディアと結びつき「投稿」し「趣味」で創作する人々を生む。「アマチュア」とカタカナで表記されることの多い人々の属性である。

本書が近世から関東大震災までを一つの時代として括するのは、この間が「アマチュアの時代」だからである。無論、その表現がどこまで主体的であり得たのか、そして政治権力からどれほど自由たり得たのか多くの議論がある。しかし、本書が「アマチュア」を論じる際、その可能性の面に重きを置き記述する。

それに対して1930年代あたりから「アマチュア」に替わって、違うニュアンスで使われ出すのが「素人」である。これは動員される無名の創作者の新しい呼び名である。無論「アマチュア」と「素人」の厳格な語法の区別が徹底していたとまでは言わない。

「素人」は、企業にとっては宣伝広告で購買欲を誘発し、マルクス主義にとっては啓蒙の対象として、そして翼賛体制下では「国策参加」の対象としてみなされた。いずれにせよ「動員」される存在としてある。「物語消費論」は広告理論だったと注意を促すのは、それを書いた時の

ばくの無知と若さを恥じてのことだが、「素人」は、ただ、プロパガンダや軍政で銃を突きつけられて「動員」されるのではない。そこでは何より「自発性」が演出される。すなわち「素人」とは自ら進んで動員されるという大衆の属性を意味する。しかも、そこには「つくる」という行為が介在する。

プロレタリア芸術運動が「素人」側が自ら演劇を上演することを推奨し、近衛新体制を設計した昭和研究会は、国民の「つくる」行為による国家への参画を協同主義と呼んだ。「協同」は「協働」とも書かれる。それは、クールジャパンの議論における二次創作や市民参加を「協働」と表現する官製用語として、今も生きている。大政翼賛会などの手がけた戦時プロパガンダが「投稿」を中心とするものであったように、「動員」とはファシズム体制への創作的参加を促す側面があった。いわば、参加型ファシズムである。だからこそこの時代、専門家でなく「素人」が持ち上げられ、まんがや映画などの表現の「教育」の体系化も進行するのだ。

それは、「戦後」になっても同様だ。

戦時プロパガンダの担い手は、戦後は広告代理店や雑誌メディア、あるいはテレビなどで「大衆動員」の手法を継承、発展させる。宣伝のクライアントが国家から企業に替わっただけで、その動員手法は継承される。そして再び、「素人」が参加するメディアとして戦後の民主主義下のラジオが胎動し、他方、テレビというただ人々を受動的な存在とするかに見えたメディアが登場する。

そして、現在。

「受け手」は再びメディアへの主体性をとり戻すか否かの選択肢の前にある。それが最後の章である。1980年代、良くも悪くもその情報を主体的に受け止め再編集していく最初の「おたく」たちの出現を経て、メディアはただ一方的に大量の情報を受容するツールでなく、主体的にそれを用いるデバイスへと転じる。その代表がスマホである。それらデバイスを介して日々、誰もが投稿する「現在」がある。

本書は以上のような視点に立ち、三部プラスエピソードで構成される。

第一部は、「メディア以前」の時代である。声や身体でその都度「物語」が語られ、文字化されても、口承の世界と連なり、印刷手段が普及する以前、文字テキストさえ、書き写すたびに誤記を含め、再創造される。その中

には現在「古典」や「日本美術」と呼ばれるものも含まれる。近世以降、大衆文化生成の素材となる「世界」の多くがその中で形成されていく。「群れとしての作者」の存在は、文章の歴史に文字として記録され難いが、しかし、物語が「作者」として固有の名を持つこともまた例外的である。

第二部は、印刷メディアの登場を指標とし、近世から関東大震災までを「アマチュア」の時代として捉えるものだ。従来「近世」と呼ばれてきた時期と「近代」前期をひとまとまりとする。「群れとしての作者」から「趣味」を生きる個人が生まれ、近代的な個人へと向かう時代だ。それが近世の木版印刷に始まる複製メディアと結びつく。「大衆」をどちらかといえばポジティブに描く。

第三部は、関東大震災以降の時代だ。動員される「素人」の時代である。なぜ、大地震によって区分されるのかは本文を参照されたい。ただし、地震が世界を一変させたなどという、安易な災厄史観に立つものではないことだけはあらかじめ述べておく。ここでは「大衆」は、ラジオ、テレビと次々と現れるメディアの「動員」の対象である「素人」に転じる。しかし、それは受動的に動員されるのではない「参加型」の動員である。動員の対象として発見された瞬間、アマチュアは「素人」となると言ってい。

そして最後が、デバイスを一人一人が手にした「現在」を扱うエピソードである。

ビデオデッキや家庭用ゲーム機などの出現で、大衆動員の装置に見えたテレビがデバイスを接続するモニターに転じたことを時代区分の指標とした。そこでは、「世界」からその都度「文化」が立ち上がる文化生成システムは「プラットフォーム」に組み込まれてしまっている。そういう「現在」でもある。

そこで私たちは一体、「アマチュア」なのか「素人」なのか？ どちらの可能性を生きるのか。あるいは別の何者かになるのか。

そういう問いとともにこの「現在」がある。

本書は、その「見通し」というよりは「問い」を共有することを目的としている。歴史という見通しは、「私」の帰属先を示し安堵させるだけでなく、「今」や「世界」を懐疑させ、足許を幾許か揺らがせてみせるのもその役割だからである。

最後に。

本書に対して、重要な作品や作者や事象に言及がない、通説と異なる、議論が強引すぎると様々な批判が寄せられるだろう。それらの責任は、記述の誤記、誤認を含め最終的に原稿全体をチェックした歴史の専門家でないほくにあることは付しておく。

何故、文化史とは言え、「通史」に物語作者としてのほくが関与したのか、役割そのものを「あなたたち」への「問いかけ」としつつ。

【注】

- * 1 柳田國男『口承文芸史考』（中央公論社、1947年）
- * 2 注1に同じ。
- * 3 大塚英志『ミュシャから少女まんがへ 幻の画家・一条成美と明治のアール・ヌーヴォー』（角川新書、2019年）
- * 4 山本吉左右「説経節の語りと構造」、荒木繁・山本吉左右編注『説経節 山椒太夫・小栗判官他』（平凡社、1973年）
- * 5 津野海太郎「「世界定め」考」（『新劇』23巻12号、1976年）
- * 6 Bacon-Smith, Camille, *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, University of Pennsylvania Press, 1991
- * 7 柳田國男『明治大正史 第四卷 世相篇』（朝日新聞社、1931年）

尚、本文で引用する古典や文献中に現在の人権に対する社会通念に照らしあわせ、不適切な語が含まれる場合があるが、一次史料としての性格上、出典のままとしてあるので注意されたい。

疫病と天災をめぐる大衆文化論の試み

小松 和彦

日本列島は災害列島だとしばしば評される。たしかに、日本の歴史を振り返ると、毎年のようにどこかで大雨や地震などの被害を受け、疫病の流行が繰り返されてきた。

本書のテーマは、こうした自然がもたらす災厄・災害に対して人々がどのように対応してきたのかを、「大衆文化」に焦点を当てて探ることにある。

疫病や地震などの「禍い」に襲われた大衆の反応は、いうまでもなく「恐怖」であり、それから逃れるためのさまざまな工夫であり、「怒り」や「悲しみ」などの昂ぶる感情の鎮静化であった。そしてそうした体験は^{たか}大衆の想像力を大いに刺激し、やがて文学や絵画、芸能などに表現され、また防疫・防災の強化やモニュメントの建設などにつながっていった。ここで言う「禍いの大衆文化」とはこれらすべてを指している。

ここでは「大衆」という語を用いているが、「民衆」や「庶民」「常民」「人民」と置き換えてもかまわないと考えている。もちろん、それぞれの用語にはそれぞれの定義がなされ、また重なりあう面もあればズレもある。しかし、そこに共通して見出されるのは、本書に先だって通史的意味をもって編集された『日本大衆文化史』で喝破されているように、「群れ」としての人々である。すなわち、ここで言う「大衆文化」とは、この「群れ」が生み出した文化であり、当然のことながら、その「作者」は「群れ」であるわけだが、さらに念を押せば、その文化を享受したのも、この「群れ」であった。

詳しくは前掲書を読んでいただきたいが、本書の編者なりの「群れ」についての理解を簡単に述べておこう。この「群れ」としての「作者」と「群れ」としての「享受者」は、協同・共犯関係にある。そして、この関係を支えているのは、快楽やカタルシスなどのさまざまな「欲望」である。この「欲望」は、^{ちよくせつ}直截に表出する場合もあれば、無意識の状態で示される場合もあるが、いずれにしても、「享受者」の「欲望」を十分に満たすものが大衆

文化として定着したものであった。そこには芸術的であるとか高級であるとかいった評価も含まれてはいるが、それよりもまず優先されたのは、この「欲望」が何かを嗅ぎつけ、それに応えるように作られた作品であることだった。

もちろん、大衆文化を生み出し送り出す「群れ」のなかには、無名に混じって有名な人もたくさんいる。しかし、彼らも「群れ」としての「享受者」の「欲望」が何かを察知し、その「欲望」に応えるために、「群れ」としての「享受者」に代わって「欲望」に「言葉」や「形」を与える人々であって、それに成功するかどうかが彼らの生活を左右していたのである。

「享受者」の「欲望」は多様であった。ときに体制批判であったり、性（エロス）であったり、災害であったり、身の廻りで起こる事件であったり、珍奇なもの、グロテスクなものへの嗜好でもあった。それは「興味本位」「低俗」「下品」などといったレッテルを貼られて軽く見られがちであるが、大衆の特徴はそこにこそ見出されるべきなのである。

「群れ」としての大衆文化の「作者」とその文化の「享受者」は、同じ「欲望」に支配されているという点で深く結びつき重なる。そしてその両者を媒介したのが、マス・メディアすなわち大量に情報（文化表象）を送り出せる媒体であった。

この媒体は、日本では、まず木版技術の発達による摺り物として現われ、それを広く頒布させたのが、「本屋・絵双紙屋」であり「読売」（かわら版屋）であった。それがやがて近代になると活版になり、声という情報を可能にしたラジオやレコード、さらに映像という情報を送り出した映画やテレビが加わっていった。

留意したいのは、こうしたメディア（媒介）の助けをえながらも大衆文化の発達・浸透に大きな役割を果たしたのが、劇場や路上などで演じられる芸能であった。そ

ここでは、「群れ」としての「作者」（もしくはその代弁者）と「享受者」が、対面的な協同・共犯関係にあり、双方の「欲望」に合致したものが「大衆文化の核」として定着した。

さきほど「享受者」の「欲望」は多様であると述べた。このことは、ある大衆文化は多くの人々の「欲望」を満たすが、ある大衆文化は「一部の群れ」の「欲望」しか満たさないようなことが生じる、ということでもある。後者がいわゆる「サブ・カルチャー」と呼ばれるものである。つまり、大衆文化としてひと括りにされているが、じつはその内部には大小さまざまな規模のサブ・カルチャーが存在しているのである。それは大衆文化内部の「分衆文化」とも言えるかもしれない。

見逃せないのは、為政者・支配者層に属する人々は、ときには「群れ」の「欲望」が自分たちの体制への批判に向かわないよう弾圧し、ときには「群れ」の「欲望」つまり大衆文化を利用して自分たちの好ましい方向に誘導したりもすることである。ようするに、「群れ」の「欲望」はまことに厄介な側面も抱えているのである。

以上のことをふまえて、本書の特徴を述べておこう。

本書は、国際日本文化研究センター（日文研）の機能強化事業の一環として実施された「大衆文化の通時的・国際的研究による新しい日本像の創出」（大衆文化研究プロジェクト）の成果報告書の一冊である。このプロジェクトは「古代・中世」「近世」「近代」「現代」の四つの班を設け、そこでの研究を重ねるとともに、その成果に基づきつつ、年を追うごとに他の班との連携を深め、そこから派生したさまざまなテーマをめぐる研究や国際シンポジウムなどを積み上げてきた。これまでの具体的な成果は、日文研のホームページを覗いていただきたい。

編者が担当したのは「近世班」で、近世を日本の大衆・通俗文化の胎動・生成期として位置づけ、そこで見出した大衆文化の延長線上に近現代の大衆文化を理解してみよう、ということが意図されていた。

近世（江戸時代）も後半になると、生産力の進展にもなって産業も発達し、とくに百万もの人口を抱える大都市となっていた江戸では、人口の半分を占める町人層、いわゆる「群れ」としての人々の中核層が成長し、彼らを想定した「市場」が成立していた。

一般には、江戸の大衆は、産業化によって生み出され

たこうした層を念頭に議論されるが、じつは、江戸の大衆は、およそ「上層」「中間層」「下層」の三つの層から構成されている。

下層にあるのは、生活世界という領域に住む人々の「群れ」あるいは「労働者」である。江戸の市民の下層には、その大半は農村から移入してきた、肉体労働によって生きる、金銭的には貧しい人々がいた。これは民俗学という「常民」に近い層である。彼らは生活者としての文化をもっており、それは生活空間・領域のなかで生み出され享受される文化である。その文化は、祭りや歌（民謡、替え歌）、遊びなどが典型であるが、それを送り出す者も享受する者も同じ領域に住む生活者であって、生活と表現は分かちがたく結びついていた。それは長屋住民の文化とでもいえるかもしれない。

そうした下層の上に、産業の発達によって生まれた多様な職業に就く人々からなる中間層があった。彼らはそれ相応の収入を獲得し、極端に豊かでも極端に貧乏でもなく、いざという場合の多少の蓄えをもった、上からの没落と下からの上昇の流れが合流するプールとしての中間層であった。歌舞伎や浄瑠璃、寄席芸、見世物、読本、錦絵、音曲などの江戸の娯楽文化・大衆文化は、主にこうした中間層の町民によって育まれたといっていいただろう。

江戸の大衆文化の上層に位置するのは、町人のなかでも豪商などと呼ばれた富裕者層である。彼らは江戸の町を管理するために、公権力の意向に従いつつ、さまざまな制度を設け、また自らの財産を増やすために産業を起こしたが、それが江戸の町人のなかに浸透・定着し、また文化ともなっていく。例えば、火消制度や遊郭、神田祭などのような祭礼、相撲、医療、服飾品、寺小屋（読み書き能力）、伊勢参りなどの旅行等々である。江戸の大衆文化は、下層の文化を吸い上げ、上層の文化をも吸収・変容させることで発展してきたのである。

このように、江戸の大衆文化は重層化しており多様であった。これに、上述した「群れ」の多様な「欲望」を重ねることで、大衆文化の特徴がいっそうはっきりと浮かび上がってくるのではなかろうか。

近世班では、さまざまな大衆文化が取り上げられたが、とくに怪異・妖怪文化関連の発表が多かった。しかし、本書では、与えられた紙幅が限られており、また新型コロナと呼ばれる感染症が世界に蔓延していることもあって、さらにテーマを絞り、冒頭で述べたように、近世を中心

とした、地震や疫病などの自然がもたらす「禍い」（災害）に焦点を合わせ、それによって生み出された大衆文化に関連した論考でまとめることにした。

台風などによってもたらされる大雨・大風は、現在では科学技術の発達でかなり正確に予想はできるようになっているものの、その来襲を防ぐ手段は見出せず、地球環境の変化にともない、ますますその規模が大きくなったこともあって、毎年のように各地で大きな被害をもたらしている。

地震に至ってはその予知さえもままならない状態であり、昔と変わらず突然襲ってきた大地震や大津波がもたらす被害に、どのように対処するかが中心となっている。

疫病に関しては、近代以前と以後では事情は大きく変化した。近代以前には、症状によっては漢方系の薬が解熱などで若干の効果が見られたが、ワクチンのような予防薬も治療薬もほとんど無きに等しい状態であった。近代以後は、次々に予防薬や治療薬が開発され、疫病への適切な対処がなされるようになったが、今般の新型コロナウイルス感染症のように、予防のためのワクチンも治療薬も開発されていないような状態に直面することもあった。

こうした人々を苦しめる天災や疫病の流行に直面したとき、どのように対処し、それをどのように表象してきたのか。また、それを通じて当時の人々がどのような大衆文化的な環境に置かれていたのか、といった疑問を抱きながら、本書ではさまざまな素材によって、右に述べたような大衆文化の特徴を解き明かそうとした。

全体の構成を述べると、コロナ禍のこともあって、疫病に関するものが大きな比重を占めることになっている。

以下では、各章に関する編者の若干の感想・コメントを、疫病と天災に分けて述べておこう。

第一章（福原敏男）は、幕末期の疫病と妖怪ともいべき「悪神」に対する人々の対応を幅広く拾い出すことを通じて、当時の疫病観、とくに民間信仰的側面に光を当てている。

取り上げられているのは、「アマビエ」「アマビコ」「姫魚」「白山の双頭鳥」などの「予言獣」、あるいはその仲間ともいえる「神田明神の使いの童子」、コレラ流行の際に江戸をはじめ近隣の農村などで流布した憑き物の一種「オサキ狐」など多岐にわたっている。

とりわけ興味深いのは、近松門左衛門や葛飾北斎などの作品の趣向ともなっている、疫病を引き起こすとされた悪鬼を制圧したスサノオ（牛頭天王）の神などが、二度と悪さをしないと悪神に誓わせる「疫鬼の詫び証文」で、これは民間で見られる「河童の詫び証文」や、鯨絵の趣向の一つともなっている「地震鯨の詫び証文」とも関係している。

珍しいのは、「おたふく（阿多福）風邪」（流行性耳下腺炎）が流行したときに行われた「おたふく送り」である。周知のように、病名はこの疫病にかかる顔の下部が膨れ、それが狂言などに登場する「おたふく（面）」に似ていることから名づけられたものであるが、この病気が流行したとき、これを追い祓うために、この面を被って「おたふく送り」をした。広島県三次市の「日本妖怪博物館（三次もののけミュージアム）」所蔵の『人面草紙』が入館者の人気を博しているが、福原は、そこに描かれた下ぶくれした顔の可愛らしい人面キャラクターがこの「おたふく」に由来するものであろう、と指摘している。

第二章（香川雅信）は、江戸の疱瘡流行を取りあげ、当時の人々がこの疱瘡にどのように対応していたかを詳しく検討したものである。江戸時代、とりわけ産業が発達した江戸時代後半の大衆文化の特徴の一つは、「遊び」（遊興）への傾斜が前面に出てきたことにあった。金銭に多少の余裕がある町人たちは、歌舞伎や浄瑠璃、見世物などの小屋が立ち並ぶ盛り場に繰り出し、人気の歌舞伎役者などの錦絵を買い、洒落本・滑稽本・黄表紙・合巻・読本・人情本などの戯作を好んで読みあさり話題にした。こうした人々の遊び嗜好は、「疱瘡」（天然痘）への対応にも現われていた。

「疱瘡」は古くは「豌豆瘡」とか「裳瘡」と称し、その最初の記録は『続日本紀』に見える「天平の疫病大流行」で、この流行によって、平城京では政権を担っていた藤原四兄弟が相次いで亡くなり、また高位の貴族たちも亡くなったために、政権は大混乱に陥ったという。以来、流行を繰り返し、やがて誰もが一度はかかる病気とみなされるようになった。言い換えれば、多くは子どもの頃にかかり、ある者はそのために命を落したが、ある者はそれを免れ免疫を獲得して、その後の人生を歩むことができたために、江戸時代には疱瘡にかかることは通過儀礼のようにみなされていた。

香川はとくに次の点に着目している。一つは、当時の人々は恐ろしい疱瘡を流行らせるのは「悪神」の「疱瘡神」で、それを「祭る」ことで疱瘡の症状を軽減し死を免れることができると考え、「疱瘡神祭り」がなされたこと、またそうした儀礼では、赤い紙や赤い色の人形、小豆飯など、赤い色が用いられたことである。

もう一つは、「遊び」という側面があることである。「疱瘡絵」と呼ばれる錦絵などに描かれた疱瘡にかかった子どもは、さまざまな玩具に囲まれている。それらは家人や親類・知人によって買い与えられたもので、疱瘡を軽く済ませるためには「あそびながら」治すのが良いという観念が広がっていたという。悪神を生活領域から送り出したり祭り上げたりすることは、疱瘡神に特有の特徴ではないが、玩具を与えて罹患している子どもを遊ばせることで病を軽く済ませようとするのは、疱瘡神に顕著だという。コロナ禍のもとで、江戸のかわら版に描かれた「アマピエ」に着目した「アマピエチャレンジ」に賛同した人々の思いも、じつはこうした「遊び」「気晴らし」と通底しているのではないかという指摘は、とても興味深い。

第四章（高橋敏）では、一八五八（安政五）年のコレラ大流行で右往左往する人々の様子が、在地の史料を駆使して明らかにされている。江戸時代も末期になると、たび重なる天災や飢饉によって米の価格が高騰し、全国各地で百姓一揆や打ちこわしが発生し、もはや従来通りの政治では対処できなくなっていた。また、対外的にも欧米からの接触が徐々に増え始め、幕府はついに浦賀にまでやってきたペリーとの間に日米和親条約を結び、開国にふみきった。そのようなときに、開国を知った諸外国が次々に日本との修好・通商を求めて来航し、その乗組員がもたらしたとされる「コロリ」（コレラ）が広がり始め、ついに江戸にまで及ぶ大流行となった。

高橋は、この時のコレラ騒動とその前後の世情について、駿河国富士郡の大宮という町で酒造業を営む豪商の九代目当主・横関弥兵衛が残した『袖日記』を手がかりに、刻々と迫り来るコレラに恐怖し、祭礼や医薬などさまざまな知識を駆使してそれを防ごうとする人々の動きを、ドキュメンタリー風に描き出す。

この史料から窺われるコレラへの対処方法は、廻り題目、オマンダラ・大日如来の開帳といった仏教的方法や、道祖神祭り、昼夜の鉄砲撃ち放し、正月のやり直し、厄

神送りの儀礼といった民俗的方法など、ありとあらゆる信仰的な実践がなされていた。高橋がとくに詳細な考察を行っているのは、それでもかなわないと悟った人々が思案の末に飛びついた「アメリカ狐」の風説である。当時、江戸を含む関東・東海地方では、どこから流れ出たのかはわからないが、コレラを広めているのはアメリカ（ペリーたち）が持ち込んだ「狐」（地域によって「くだ狐」とか「おさき狐」と呼ばれた）であるとする風説が流れていた。そこで、人々はこの「狐」（憑き物）封じに霊験があるということで知られていた武州・三峯神社の眷属である「お犬様」にすがろうとした。そのために奔走する人々の姿はすさまじいものがあった。

この事例は、人々のコレラへの恐怖がよく示されているばかりでなく、平時の民間信仰的な行事が非日常的な疫病蔓延にどのように活用されるのかということを如実に示すとともに、外国船来航・開国という大事件と結びついた風説に左右される、当時の人々の心性をも伝えていえるといえよう。

第五章（高岡弘幸）は、上述の章でも言及されている「疫病送り」に焦点を合わせたもので、考察の素材を上方落語の「風の神送り」に求めた点に特徴がある。この落語は、悪い風邪（インフルエンザ）が流行っているので、町内で「風の神送り」の儀礼をしようということになり、風の神のための簡単な祭壇を作り、そこに風の神を象った人形を据え、お供えもして、風の神の退散を祈ったあと、鉦や太鼓、三味線などで囃しながら、この人形を担いで川に捨てに行く、という話である。

高岡はこの落語が江戸時代の創作と考え、『耳袋』に見える「風の神に仕立たる非人を橋の上より突落し、どつと笑ふて我家々々へ帰りける」という記述などから、その背後には風の神の「人形」に代えて風の神に見立てられた「人」がいたことを、見事に解き明かしている。

江戸や大坂の町には、日々の食にさえ事欠くような、下層のなかでも「最下層」に位置づけられる宗教者や芸人たちがいた。彼らは大道で人目を引く簡単な祈禱や芸を披露し、また町人たちの「厄」を祓いあるいは引き受けることで日々の糊口をしのぐ者たちであって、そのために、こうした風の神のような悪神の役を、実際に演じる場合もあったのである。

高岡も指摘するように、見逃せないのは、風の神に見立てた者を橋から突き落として、儀礼の執行者たちがど

っと笑っていることである。「風の神送り」は疫病を送り出すという信仰的な側面のみならず「遊び」という側面ももっていたわけである。なんともおぞましいことであるが、江戸の大衆文化の複雑な側面を伝えている事例であらう。

第七章（横山泰子）は、『半七捕物帳』で知られる、明治から昭和を生きた大衆文学作家・岡本綺堂の「日記」を手がかりに、病気がちだった綺堂の目に映った庶民の疫病観を掴み出そうとしている。横山は次のように指摘する。「綺堂の読み物が描出するのは、人間が勇敢に病気に立ち向かう崇高な姿勢ではない。むしろ、病におびえる人間の現実的な、生々しい姿なのである。彼は大衆文学作家であり、娯楽としての作品を書いた。娯楽作品であるから楽しみのために読まれるのは当然であるが、過去の時代の人々が病気をどのように経験したか、読者は作品を通じて知ることができる」

綺堂は、もちろん西洋から導入された近代医学によって予防や治療ができることを知っていたし、疫病が流行すればいち早く予防接種も受けていた。しかし、彼が関心を注いでいたのは、なお前近代・迷信的な疫病観を引きずっていた庶民の疫病への対応であった。綺堂は多くの資料に拠りながら、例えば『半七捕物帳』の「かむろ蛇」「あま酒売」や、明治のコレラ流行を扱った「黄い紙」などのように、江戸や明治の庶民の疫病に対する恐怖を怪談風に作品に描き込み、そこには綺堂自身が疫病で苦しんだり、身内の者が疫病で亡くなったりしたことの苦しみの体験も重ね合わされていた。私たちは、細部は異なるにせよ、新型コロナによってまたたく間に命が奪われていくのとそれほど違わない状況を、綺堂の日記や作品のなかに見出すのではなかろうか。

第八章（香西豊子）は、「衛生」をテーマにした絵双六「衛生双六」の分析から、明治期の為政者の疫病に対する観念を探り出そうとしたものである。岡本綺堂の関心が娯楽としての大衆文学作品を通じて庶民の前近代的な疫病観に向けられていたのに対し、香西の視点は、明治政府が近代的な国家を作り上げていく一環として、「疫病」をめぐる諸観念・諸実践もその統制下に収めようとしていた点に注がれている。そのための手段として、当時大衆的な「遊び」として人気があった「絵双六」——絵双六には、例えば、「浄土双六」や「道中双六」、「出世双六」「妖怪双六」等があった——が利用されたのである。

日本の疫病観は、西洋医学の導入により、幕末から明治にかけて、疫病を悪神・疫鬼といった外界の何者かの身体への侵入・侵害とみる考え方から、物理的な病原物質が一定のメカニズムによって病気に感染させるという考え方に、大きく変化した。その結果、前者は「迷信」として退けられ、後者は「正しい」知識として広く浸透することが期待された。「衛生双六」は、そのような疫病観・医療観が双六の盤上に展開されているのである。すなわち、「振出^{ふりだし}」からサイコロを振って何度も「病気」を経験しつつ「上り」に至るのであるが、その途中で「伝染病院」に飛んで治療を受けるか、「売薬」に頼るか、それとも「迷信」に走るかで、命運が分かれることになる。もちろん、「迷信」に走れば「死亡」が待っており、「病院」や「売薬」を頼むことで「健康・長寿」の「上り」にたどり着く。

大衆文化を考えると、その是非を説く前に、為政者の側からのこうした働きかけ、つまり大衆文化の利用という側面にも、十分に留意して分析する必要があるだろう。

以上が疫病に関する章であるが、天災に関しては、以下の三篇の章が集められている。

第三章（小松和彦）は、一八五五（安政二）年の江戸大地震の直後に大量に出回った「鯨絵」と呼ばれる錦絵かわら版を手がかりに、鯨絵が生み出された背景やそこに表現されているさまざまな「趣向」（テーマ）から、当時の江戸市民が享受していた大衆文化を覗き見ようとしたものである。「鯨絵」という呼称は、その多くの絵柄に、地震を引き起こしたとされる大鯨、もしくは擬人化された鯨が描き込まれていることに由来している。

震災で苦しんでいるにもかかわらず、人々が次々に売り出される鯨絵を買い求めたのはなぜだったのだろうか。この章では、その理由として、地震の惨状や被災者の生活の様子を伝える役割を果たしたこと、余震に怯える人々の気持ちを落ち着かせる「護符」の機能を持っていたこと、また少し落ち着くと今度は復興に向かう世相が描かれていたこと等々が挙げられている。

しかし、それ以上に興味深いのは、さまざまな絵柄を並べてみると、当時の江戸の大衆（町人層）内部の階層や、当時の人気の大衆文化が浮かびあがってくることである。震災で仕事を失って困っている人々、復興景気の恩恵を受けている人々、「施行^{せぎょう}」を強いられる富裕層の人々が、あるときは批判的、あるときは好意的に描かれ

ているのである。さらにいえば、そうした絵柄や詞書^{ことばがき}には、当時の世相やさまざまな流行りものが「趣向」として選り出されている。つまり、鯨絵はある意味で当時の大衆文化を映す鏡ともなっているのである。さらにこうした鯨絵には「江戸っ子気質」ともいえるユーモア・風刺が満ち溢れていた。

第六章（齊藤純）は、大雨・洪水などのあとにできた「穴」をめぐる各地の同様の伝承を渉猟しつつ考察したものである。古代から洪水は「大蛇」によってもたらされる、すなわち山中の池や沼から大蛇が海に抜け出るときに洪水が起こるという信仰的な観念があった。それは長野県や静岡県などでは洪水や崖崩れを「蛇抜け」とか「蛇崩れ」と呼んでいたことからわかる。

齊藤が注目するのは、こうした大蛇が引き起こすという洪水伝承を引き継ぎつつも、ある意味で矮小化した伝承、スケールが小さくなった伝承、すなわち「法螺^{ほら}抜け」である。この「法螺抜け」はいささか奇妙な伝承である。なにしろ大雨の後に崖などに大きな穴が生じたとき、その穴は埋まっていた法螺貝が外に抜け出た跡だということだから。

東京にも「法螺抜け」の話があって、齊藤は、一八七一（明治四）年、東京の道灌^{どうかん}山で法螺抜けがあったというかわら版を紹介している。それによると、地中の法螺貝のなかにいた龍蛇のような生き物が殻を抜けて昇天し、黒雲のなかで身をくねらせている様子が描かれている。また、「法螺抜け」の様子を描いた絵として紹介されている『絵本百物語』の「出世ほら」は、妖怪研究者にはよく知られているものである。おそらく、この伝承は「地震鯨」とも通底しているはずである。

第九章（川村清志）では、東日本大震災のモニュメント（記念碑）が論じられる。モニュメントとは、時間がいやがおうでももたらすであろう忘却に抗して、出来事や人物の名を記憶し続けようとする試みである。川村は気仙沼市内に設けられたモニュメントを調査し、そこに「制度化や全体化に正面から抗うのではなく、公的な権力的布置がもたらした制度や環境も取り込みつつ、個別の実践と記憶を担保しうるモニュメントの可能性」を見出すとする。

ここで川村が考察にあたって想起しているのは、対照的な二つの震災モニュメントであろう。一つは戦前の震災モニュメント、すなわち一九二三（大正十二）年の関

東大震災の犠牲者をまとめて祀った、官民協力のもとで建設された「震災記念堂」（現在の「東京都慰霊堂」）であり、もう一つは戦後の震災モニュメント、すなわち一九九五（平成七）年の被災地域の各所に、人々の思いにしたがって建てられた阪神・淡路大震災のモニュメントである。

前者ではモニュメントは犠牲者の「鎮魂」「慰霊」の面が強調され、また公権力が深く関与していた。関東大震災のモニュメントは「震災記念堂」しか存在していない。いっぽうの阪神・淡路大震災後に建てられたモニュメントには、「全体化」を物語るような、すなわち「震災記念堂」のような大規模な公設の記念堂は存在しない。それは小規模なモニュメントの群生とでもいうべきもので、モニュメントの性格も、犠牲者を念頭においた「慰霊碑」もあれば、震災を忘れないための「記念」の面が強調されたものもあった。手元にある、川村も参照している『震災モニュメントめぐり』（編著・毎日新聞震災取材班）には、一二〇ヶ所ものさまざまなモニュメントが、写真入りで紹介されている。

川村は、気仙沼市のさまざまな地域に建てられたモニュメントの調査によって、その多様さに阪神・淡路大震災後のモニュメントとの類似を見出しているが、さらに、撤去された「第十八共徳丸」に供えられた祭壇・供物の「混沌とした状態」のなかに、まさに慰霊や記憶を望む「群れ」としての人々の、多様・多重さまでも垣間見ようとしているようである。

最後になったが、伊藤慎吾の「研究ノート 火事・戯文・人名」にも触れておこう。「火事と喧嘩は江戸の華」という表現があるように、江戸は火事が頻繁に起こる「火災都市」でもあった。このため火事をめぐる大衆文化もたくさん作られたが、ここで取り上げられているのは、大火後に流布した風刺や評論、物語のたぐいの一つ、戯文『火難出本焼進蔵』である。これは、一八二九（文政十二）年に、実際に神田佐久間町の河岸から起こった火事をふまえつつ、題名からも明らかなように、『仮名手本忠臣蔵』のパロディとして語られた作品で、当時の火事の様子が語り込まれている。

伊藤はこの両者を詳細に比較し、中世から続く「擬人物の作風を踏襲した物語形式の言語遊戯」というふうに判断し、「火事は文芸創作の意欲を掻き立てるものではあるが、しかし発表の場をもたない市井の人々は多く落書

というかたちで書きとどめた。それらは後世にほとんど残されることなく消えていった。本作はかろうじて伝世したささやかな一編である」と結論している。

ようするに、今日と同様、江戸には、火事だけでなく多くの事件に創作意欲を掻き立てられ、創作し、落書のようなかたちで発表したものの、世に出ることがなかったたくさんの戯作者志望、戯作者気取りの人々の「群れ」が存在していた。彼らもまた大衆文化の担い手たちであったのだが、娯楽を楽しむ多くの人々の「欲望」を満たすほどの力量がなかったということになる。

本書は、大衆文化とは何か、大衆とは誰か、その特徴はどこにあるのか、そこにこれまでとは違った日本像を見出せるのではないかと、といった問いを念頭に置きつつ、具体的な素材や趣向を手がかりに、こうした問題を解き明かそうと試みたもので、日本の大衆文化の胎動・生成期である近世の、それも江戸という都市を中心に論じているが、それを江戸に限定せず、その背景ともなっている民俗的な世界や、近世以後も射程に収めることで、より深いところから考察することの必要性にも配慮した。しかしながら、本書に収めた論考はわずか十篇にすぎない。とても右のような問いに十分に答えられたものとはなっていない。しかし、これらの論考は互いに関連し合っており、それらを繋ぎ合わせることで、禍いをめぐる当時の大衆文化の様相やそれを生み出し享受する大衆の息づかいが伝わってくるはずである。

この日本大衆文化研究叢書のシリーズは、今後も、テーマをそれぞれ設定した三冊の刊行が予定されている。それらのなかに本書を位置づけることによって、いっそう日本の大衆文化の様相が明らかになってくるであろう。

身体とメディアをめぐる大衆文化論

安井眞奈美／エルナンデス・アルバロ

一 身体とメディア

大衆文化と身体

私たちは、日々、身体を用いて物事を捉えている。現代でこそ、視覚による情報が圧倒的に優位を占めているが、かつては必ずしもそうではなかった。手足を使い、身体を動かし、五感——視覚、聴覚、嗅覚、触覚、味覚といった身体感覚を駆使して、身の回りの世界を把握しようとしてきた。さらに五感に収まりきらない「第六感」も大いに働かせて、見えないものを感じ取ったり、絵を描いたり、歌ったり、踊ったり、着飾ったりして、自らを表現してきた。また身体を使うと同時に、その延長上にさまざまな道具や技術も進化させてきたのである。これらの道具や技術こそ、身体と世界を媒介するメディアであると言える。

本書では、人々が身体を用いてどのように身の回りの世界について表現してきたのか、「大衆文化」の観点から明らかにする。

本シリーズに先立ち刊行された『日本大衆文化史』に示されているように、何かを語る、すなわち「発語」するのは、専門家や作家といった固有名を持つ者だけの特権ではなく、「大衆」もまた「発語」する主体として、文化をつくることに深く関わってきた。ここで「大衆」は、「群れとしての作者」として捉えられる*¹。

また本シリーズ第二巻『禍い^{わざわ}の大衆文化——天災・疫病・怪異』では、「群れ」としての大衆文化の「作者」と、「群れ」としての大衆文化の「享受者」は協同・共犯関係にあり、この関係を支えているのは、快楽やカタルシスなどのさまざまな「欲望」であるとしている。そして「群れ」としての「作者」と「享受者」は、同じ「欲望」に支配されているという点で深く結びつき、その両者を媒介したのが、マス・メディアすなわち大量に情報（文化表象）を送り出す媒体であったとしている*²。

メディアは身体の拡張

これらを踏まえ、本書での大衆文化を分析する視点を示しておきたい。

まず、「大衆文化」を論じるにあたって、身体をより大きな文脈で捉える点を強調したい。道具や技術は、広い意味で「身体」とみなすことができる。この考えは人間の諸器官の能力を拡大し、また代替する技術に注目したマクルーハンの文明論につながる*³。彼は、メディアは人間の身体の拡張であると宣言し、メディアの変化が、私たちと世界とのつながり方を変え、人々の世界観をも変えていく、つまり身体とメディア、そして人々の世界観は切り離すことのできない関係にあると主張した。このように捉えることで、私たちは生まれながらの身体の制約から解放され、道具や技術といったメディアによって、「身体」の可能性を拡大することができると言える。

この視点から、現代の「大衆文化」に目を向けると、たとえばSNSは、私たちと世界とのつながり方を変え、身体の新たな可能性を実現するという点で、圧倒的な影響力のあることは、改めて指摘するまでもないだろう。

私たちは現在、新型コロナウイルス感染症（COVID-19）によるパンデミックのただなかにあり、行動を制限されながら、テレワークなどを駆使しつつ社会活動を維持している。ますますメディアに身体を委ね、または委ねなければならない状況にあり、メディアと身体の関係、また身体そのものをも考え直す必要に迫られていると言える。

二 身体をめぐる不安とデジタル・プラットフォーム

不安のポリティクス

現在のコロナ禍において、緊急事態宣言等が出され社

会・経済活動が縮小する中で、リストラや倒産が生じ、また医療が逼迫するなど、身体をめぐる不安は日々増大している。さらに社会に内在していた経済格差や、ジェンダーによる不平等がよりいっそう明確になっている。本シリーズ第二巻では、日本の近世に、自然がもたらした災厄・災害に対して、人々がどのように対応してきたのかを、具体的に明らかにしている。

現在の身体をめぐる「不安」を改めて考えてみると、今から約三十年前に、すでにブライアン・ターナー（Bryan Turner）が指摘していた「不安のポリティクス^{*4}」（politics of anxiety）が浮かび上がってくる。ターナーによると、一九八〇年代には環境破壊、化学戦争、HIVとAIDSによるエピソード、また少子化などによる恐れと不安が社会に広がり、これらが身体をめぐる政策の立案と施行、医療技術への支援のきっかけにもなった。

こうした「不安のポリティクス」は、私たちがどのように身体を想像するのか、つまりどのような技術を使って、社会や世界とのつながりを想像するのかという、大衆文化における身体の論点と重ね合わせることができる。ここで強調されるべきは、これは「命のある身体」をめぐる不安だという点である。そして重要なのは、「命のある身体」と何かの目的を達成するための「ツールとしての身体」という緊張関係が改めて浮き彫りにされることである。これはたとえば、ヨーロッパの大衆文化の表現形成に広く影響を与えたロマン主義や後期のバロック文化が、十九世紀末における機械と身体をめぐる不安や、当時の産業主義に対する危機感と関連していたとするターナーの指摘と重なってくる^{*5}。

ターナーが、ヨーロッパのバロック文化と現代（ポスト・モダン）の精神性との類似を示唆しながら身体を論じたように、ここでは近世から近現代にかけての日本の大衆文化を、現代社会に多大な影響力を持つ「デジタル・プラットフォーム」というメディア技術の概念を用いて論じていく。このような分析は一般的ではないと思われるかもしれないが、視点を変えることで、私たちの想像力の可能性は広がっていくと考えられる。

デジタル・プラットフォーム

デジタル・プラットフォームとは、ツイッターやフェイスブックなどのSNSや、Zoom、Meet、Teamsなど、IT企業が提供するWeb会議サービスによるつながりの

技術を含め、ユーザーのネットワークを土台にコンテンツやサービスを提供するもので、現在、多くの分野で用いられている。二〇〇六年のYouTubeの大ヒットから急激に人口に膾炙するようになり、日常生活のあらゆる場面に浸透してきたが、現在「プラットフォーム」とまで呼ばれる社会的状況を、誰もが正確に理解しているわけではない^{*6}。しかし、デジタル・プラットフォームの人氣は、大衆文化における「身体をめぐる不安」が、テクノロジーを通して増大している側面のあることを、私たちに想起させてくれるのである。

デジタル・プラットフォームと呼ばれるサービスや、これらのサービスを支えるIT企業は、コロナ禍において著しく拡大した。そして、巨大化したプラットフォーム・サービスは、今やパブリックな「交流の場（つながりやコミュニケーションの場）」に代わりつつある。その意味で、デジタル・プラットフォームとは「ソーシャル・ディスタンス」を保ったままの労働、教育や娯楽を可能にする媒体技術（メディア）だと言える。

デジタル・プラットフォームでは、たとえばコミュニケーションの相手を知らなくとも、また信用していなくとも、安全にやりとりができる。このときの「信用」は、相手ではなく、媒体の提供者によって保障され、デジタル・プラットフォームを通して、他者と安全かつ円滑につながることができると思なされるのである。ちなみに、他者と直に「つながる」ことに対する不安や不信感が、デジタル・プラットフォームの拡大を支えてきたという考えもある^{*7}。

他者とのつながり

他者と「つながりたい」という欲望が、人間関係そのものを恐れている、また「他者を信用していない」、といったことに関連するという、ここ二十年間ほどの傾向^{*8}と、現在のパンデミックが呼び起こした、感染リスクによる「他者の身体への不安」は、重なっていると考えられる。政府や社会からのソーシャル・ディスタンスの要請とデジタル・プラットフォームの技術は、一種の安全装置として受け入れられ、いつでも切断できるつながりというあり方の一般化を加速させた。つまり、デジタル・プラットフォームというメディアには、「つながり」という「縛り」からいつでも自由になれる身体のあり方、つまりこの場合はバーチャルな身体が求められていると言

える。

なお先述したように、「身体をめぐる不安」には、「他者」とつながることそれ自体を「危険」とみなすことも含まれるかもしれない。その「危険」から解放してくれるメディア（デジタル・プラットフォーム）に私たちが求めているものはいったい何なのだろうか。このような視点から、本書の章立てを説明したい。

三 身体をめぐる「自由」と大衆文化

二つの動き

前記の内容を踏まえ、大衆文化を論じる視点を整理しておきたい。まず、大衆文化の歴史において、身体をめぐる確認できる二つの動きに注目する。第一に、技術やメディアにおける表現を媒介にして、身体をめぐる新たな可能性を切り開こうとする動きである。この動きは、常に有限の身体を超えようとするものであるため、ここでは「身体から〈の〉自由を求める」動きとして扱う。もう一つは、身体の有限性そのものを基盤にした動きである。これは、「生まれ」そして「死ぬ」身体であり、「限りある命」という条件をもとにした身体をめぐる動きと言える。ここでは「身体を通して自由を求める」動きとして扱う。身体とメディアという視点から見れば、大衆文化は常にこの二つの方向性で稼働していると考えられる。

これら大衆文化の歴史において、身体をめぐる二つの動き、つまり「身体から〈の〉自由を求める」動きと、「身体を通して自由を求める」動きに照らし合わせ、本書を「身体を表現する」、「身体を読み替える」、「身体に回帰する」の三部に分けた。

第1部「身体を表現する」は、「身体から〈の〉自由を求める」動きの特徴を示す章からなる。これらは「表現」という言葉を借りて、身体の新たな可能性を想像する側面を強調しており、このような大衆文化のあり方は、「身体から離れる」という表現に置き換えることもできる。第2部「身体を読み替える」には、第1部と第3部の境界的な位置付けの章を取めた。第3部「身体に回帰する」は、「身体を通して自由を求める」章を取録しており、「身体化していく表現」とも言えるだろう。境界的な特徴を示す第2部を置いたのは、身体から離れ、再び回帰してい

く動きを、より明確に示したいと考えたからである。次に各章を概観していこう。

四 身体から離れる／身体に回帰する

身体を表現する

第1部「身体を表現する」には、大衆文化の歴史のなかで、道具や技術などを用いて、身体そのものを対象化していくような過程を扱った論考を集めた。

第一章（木版知史）は、明治後期から大正前期にかけて、多くの画像を含む「絵入り本」が集中して刊行されたことに注目し、近代の知覚知のあり方を検討している。近世においては一枚の版木に文字と画像を一体化して製版する木版が発達していたが、近代の活版印刷では絵と文字の印刷は別の工程で行われた。^{てわざ}手業が生きる木版や石版の表現、つまり〈版の表現〉に込められた作り手の身体性は、機械化による大量印刷によって失われ、複製された図像と記号へと変わっていく。このように作り手の身体性が失われていく背景には、活版印刷を基盤とする印刷技術の近代化というメディアの問題が大きく影響していた。身体とメディアの関係が、技術の進化によって大きく変容するさまが、絵の印刷を通して明らかにされる。

第二章（山本ゆかり）は、春画を取り上げ、作り手ではなく春画を楽しむ読者の身体性、春画をめぐる人々の身体感覚の在り方を探る。江戸期には好色な事物は、開放的な空気の中かで老若男女に受け入れられていた。近世において春画は、男女の交わりを描いた、もっとも身体に密着した表現の一つであったと言える。しかし明治初期に政府の方針で、文明の後進性を示すものとして排除されるようになると、春画を隠れて覗き見るといった、対象との距離が存在するようになる。これは、対象が娯楽になっていくときの過程とも重なる。つまり、セックスを体験としてではなく、見るモノとして楽しむという、視覚文化の娯楽が拡大していく過程に、春画を位置づけることができる。

なお現在の日本で、春画の展覧会を開催するのが難しいのは、春画が恥とみなされた明治以来の感覚や抵抗感、^{そんたく}忖度にもとづく自己規制が働いているからであるという。それと同時に現代では、春画への新たな興味や価値を見

出す感覚が混在していると、山本は分析している。

同じような構図が、第三章（木場貴俊^{きばたかとし}）が扱う、近世の「こわいもの見たさ」の文化にも見てとれる。木場は、江戸時代中期以降、戦乱のない平和な環境が、かえって人々に恐怖を味わいたいという衝動を芽生えさせたのではないかと分析する。木場が注目するのは、江戸中期以降、人々が惹かれていった凄惨^ひな視覚文化であり、具体的には磔刑^{たっけい}や市中引廻^{ひきまわ}しといった公開処刑である。木場は、見物にでかける人々の心性には、自分たちと極刑が与えられる罪人とは違う存在であるという一線が引かれていたことを指摘する。磔などのむごたらしい刑を、自らは関わらず、遠くから見る、という構図がここにも存在している。安全な場所から凄惨なこわさを楽しむ——この構図は芝居やお化け屋敷といった虚構の世界にも広がっていく。このような「こわいもの見たさ」の文化は現代も続いており、木場によると、たとえばそれは「恐怖マンガ」として、独自の怪奇・恐怖の表現を生み出した、椋図^{うめず}かずおの作品などに見られるという。

身体感覚と怖さの表現を考えるにあたって、第四章（伊藤龍平^{いとうりゅうへい}）の論点は重要である。伊藤によると、現代の大衆文化における「妖怪」は、「奇妙な姿をした人間ではないキャラクター」として、視覚的な表現によって捉えられている。その源泉となったのは、『画図百鬼夜行』（一七七六年）を描いた鳥山石燕^{とりやませきえん}（一七一二～一八八）ら江戸の絵師たちの妖怪画であり、また民俗学の報告書などに載る民間伝承の中の妖怪であった。さらに、妖怪が大衆文化の中で通俗的な「妖怪」となるのに重要な役割を果たしたのが、漫画家・水木しげる（一九二二～二〇一五）である。江戸の絵師・石燕が「絵空ごと」の妖怪を描いたのに対し、水木は聴覚の重要性を説きつつ、妖怪を視覚的に捉えて「妖怪」を生み出したが、その特徴は「目に見えない音を描く」ことであった。このような大衆文化の中の「妖怪」は、「こわいもの見たさ」から一歩進み、人々の身体から離れたところで、視覚表現の大衆文化として花開いた。かつての民間伝承の妖怪は、誰にでも見え、聞こえるものであったが、現代の創作作品では「妖怪」が見えない、聞こえないことが前提になっているという。この伊藤の指摘も、メディアと身体の間を繋ぐうえで興味深い。

身体を読み替える

第1部では、近世に成立していたさまざまな表現が、身体を対象化しながら、近代を通して変容していくさまを具体的に追った。第2部「身体を読み替える」は、身体から離れ（第1部）、再び身体に戻る（第3部）、その過渡期を具体的に示した二つの章からなる。

第五章（横田尚美^{よこたなおみ}）は、もっとも深く身体に関わってきたと考えられる服装が、しだいに私たちの身体から離れていく現状を、豊富な事例から明らかにする。横田は、既製服が浸透した一九六〇～七〇年代以前は、「ファッション（流行）」とは違う価値観による衣生活があったことを概観し、たとえば作業の痕跡^{こんせき}が残り、継当てなどのメンテナンスが常に行われていた、かつての仕事着に注目する。その一方で、現代のように現物を確認せずネット通販で服を購入したり、形と色柄のみに関心を寄せ素材には無頓着であったり、自分の身体のサイズを知らずに下着を付けていたりといった、身近な現象が次々と紹介される。生活を営む上で欠かせない服装が、皮肉なことに現実の身体からは離れていく状況が浮かび上がってくる。横田は、学校の制服によりやく女子スラックスが導入されたことについて、性差をなくすこと以上にユニバーサルファッション的な意味をもつ変更として捉える。これらの現象は、まさに大衆文化の二つの動きのうち、「身体から〈の〉自由を求める」動きが、ファッションの世界でも起こっていることを示しており、身体を読み替えていく過程とみなすことができる。

第六章（エルナンデス・アルバロ）が取り上げるコスプレとは、漫画、アニメやゲームの登場人物であるキャラクターに成りきって着飾る「ごっこ」遊びである。遊びの空間として、コスプレイヤーたちのコミュニティとネットワークが形成されており、これらは閉じた空間である。エルナンデスによるとコスプレの魅力の一つは、生活の現実的な領域からも、自らの身体そして自らのアイデンティティからも距離をとり、キャラクターに成りきって他のコスプレイヤーたちと遊べる点にあるという。本書の視点に引きつけば、自らの身体を離れ、自らの身体を読み替えていく、大衆文化の過渡期の行為と捉えることができる。では、身体を読み替えた先には、いったい何が想像されているのだろうか。エルナンデスの論考はそこまで触れていないが、コミュニティの中で、「ごっこ」遊びをした先に、もしかしたら閉じられたコミュニ

ティの外の世界でも、新しい身体を伴った新しいアイデンティティを手に入れる、つまり「身体に回帰する」という可能性が待っているのかもしれない。

身体に回帰する

このような状況を念頭に置き、第3部「身体に回帰する」の各章を紹介しながら、読み替えた身体の前にある、着地点の可能性を探っていく。

第七章（^{やすい まなみ}安井真奈美）は、人々が神社仏閣にて、小さな板絵である絵馬に願いを託して境内に吊るした習俗を取り上げ、手描きによる絵馬を「つくる」ことを可能にした「しかけ」に注目する。また絵馬を介した、人々のコミュニケーションをも分析する。近世から近代、現代にかけて、絵心のある人もない人も、手描きで絵馬に願いを表現し続けられたのは、すでにある絵馬の画材（^{まね}まね）を真似たり、一部を描き足すだけでよかったり、大衆がつくることに関わる「しかけ」が用意されていたからである。これは現在の、アニメのキャラクターを絵馬に描いて、作品の舞台となった「聖地」やその近隣の神社仏閣に奉納する「^{いた}痛絵馬」にも通じる点である。SNSなどを通じたコミュニケーションが可能となった現代に、あえて神社仏閣を訪れ、絵馬を手描きし、吊るすという、手間をかけた身体を伴う実践にかえて希少価値があり、魅力だからとも言える。

第八章（^{きのしたともたけ}木下知威）は、近代における車椅子の誕生を歴史的に論じた章である。近世の補助具としての「いざり車」が、近代におけるさまざまな技術の進歩とともに変容していく過程が詳細に論じられる。近世の文芸作品では「いざり車」が、多様な表現によって描き出されてきたことも明らかとなる。ひるがえって現代の車椅子は、身体の補助具というよりは、身体の延長として進化し続けている。メディアにおける表現と身体の関係を踏まえれば、車椅子は障害を考える、もしくは可視化することに大きく貢献したメディアと言える。また本章からは、障害のある身体を考え直すきっかけを得ることもできるだろう。身体は、メディア（技術と道具）によって拡張されると捉えれば、いったいどこまでの身体の限界を「障害」とみなすのか、差別されてきた「障害のある身体」という捉え方自体が再考を迫られるからである。

第九章（^{わじまゆうすけ}輪島裕介）は、レコードに吹き込まれた日本製の歌謡を「レコード歌謡」と捉え、近代日本における

大衆音楽の歴史を、身体を伴う実践に注目して詳細に追う。輪島が指摘するのは、日本ではレコード音楽を「音楽そのもの」とみなす傾向、あるいは生演奏をレコード音楽の再現とみなす傾向がひととき強い、という点である。輪島は、「外資系レコード会社によるレコード歌謡の成立」の意義と影響力の大きさを批判的に検討する中で、一旦実演の文脈と切断された「^{いったん}声だけの歌」が、再び身体的実践とむすびつく過程を明らかにする。たとえば、昭和初期に流行した「東京音頭」が、レコードに合わせて櫓（やぐら）の周りを踊る盆踊りの形を作り上げたこと。テレビというメディアの登場により、歌い手の身体を伴った実践が放送されるようになったこと。カラオケは、レコードと同じ伴奏でマイクを持って一人で歌いたいという大衆の欲望をかなえ、身体を伴った音楽実践として人気となったことなどである。大衆音楽の歴史において、録音技術から切り離された身体は、再び身体を伴う実践、つまり身体に回帰するという過程が明らかとなる。この章を通して、テレビという新たなメディア技術の登場と参加するオーディエンス、たとえばアイドル文化における「身体への回帰」といった関係も、再検討することができるだろう。

第十章（エドモン・エルネスト・ディ・アルバン）は、日本の大衆文化の代表とされる漫画・アニメをクイア論によって分析し、身体に強固に結びつけられてきたアイデンティティを壊そうとする。クイア論とはLGBT、性マイノリティの人々の経験の研究から、社会が想定している「普通の生き方」の価値観を解体させ、社会のルールが作られるメカニズムを批評し、「想定外の生き方」を論じる分野である。エルネスト・ディ・アルバンは、日本のサブカルチャーにおける「クイアな表現」において、その最も重要な要素は、ジェンダーとセクシュアリティのステレオタイプ〈固定観念〉を崩すための「身体」であるとする。

序のテーマであるメディアと身体に引き付けるなら、漫画におけるクイア論を可能にするには、ステレオタイプ化されてしまうキャラクターの「体」から一度離れて、その「主体性」の表現自体を考察する必要があるというエルネスト・ディ・アルバンの指摘は重要である。この点は、身体から離れて、再び身体に回帰するという、大衆文化における本書の分析の視点と重なってくる。そして再び身体に回帰したとき、身体を伴った新たなアイデン

ティティの多様な着地点——「クイアな体とそこから生まれる主体性」のさまざまな選択肢が示唆される。クイア漫画が、女性やLGBTの人々の、社会との軋轢あつれきから生まれた表現であることから、それらを支えてきた社会運動とは切り離せないという指摘は、社会を変えるメディア表現の重要な論点とつながってくる。本章は、未来に開かれた大衆文化の可能性へのヒントを与えてくれるのである。

五 「身体の不安」の解消にむけて——これからの展開

現代のメディアと身体の関係

これまで、第一節で確認した「デジタル・プラットフォーム」をキーワードに、身体とメディアの関係に着目しながら、近世から近代、そして現代に至る日本の大衆文化を論じてきた。とりあげた大衆文化の領域は限られたものかもしれないが、現代のデジタル・プラットフォームという新たな議論とその構造が、すでに過去の日本の大衆文化におけるメディアと身体の変容に見出せることが明らかになった。つまり、私たちの表現方法や想像世界の枠組みが変化するなかで、メディアに「身体」がどのように関わってきたのかを具体的に解明できたとと言える。改めて整理すると、広い意味での身体とは、私たちが使う道具や技術も含まれており、だからこそ「身体の不安」も道具や技術の進化に伴い増大していくことになったのである。ここで明らかにしたことは、文化の創造的な行為、身体と技術の関係、新たなメディアの形成を考えるうえで大きな助けになると言えるだろう。

最初に「身体をめぐる不安」の高まりについて取り上げたが、これは現在のコロナ禍において、より一層多くの人々に認識されるようになっている。今後、このような「身体をめぐる不安」に、私たちはどのように接していけばよいのだろうか。

第一に、本書での議論を踏まえて、現代のメディアと身体関係を改めて考察することを挙げたい。私たちは、GoogleなどのIT企業が提供するデジタル・プラットフォームなしに、現在の生活を維持することはもはや困難となっている。その際、メリットとデメリットを押さえておくことは重要である。プラットフォームを利用する最大のメリットは便利さであり、デメリットは管理され

ること、個人情報などを把握されることである。

こうしたデメリットは、たとえば私たちがメディア・リテラシーを向上させることによって、改善していけると言えるだろうか。残念ながら答えは「否」である。なぜなら私たちは、グローバル社会において、この巨大なプラットフォームが利益を生み出す仕組みに、知らず知らず取り込まれてしまっているからである。また、私たちが生活の便利さと引き換えに、たとえば個人情報すべてを企業などの第三者に委ね、管理・監視される危険性もある。当たり前だが、自分の身体を通して自分で決める、自分で選択することの繰り返しは、より一層重要になってくると言えるだろう。

第二に、第3部で示した「身体に回帰する」という点である。これまでメディアと身体との関係から大衆文化を見ていく中で、「身体を表現する」、「身体を読み替える」、そして再び「身体に回帰する」、という可能性を示した。その過渡期の状態として、コスプレで求められた、自分ではないキャラクターの衣装を身にまとい別のアイデンティティを楽しむ事例を挙げた。

ここではアイデンティティを、「命のある身体」という視点から見ていく。「命ある身体」とは、想像する身体、表現する身体、社会活動に参加する身体などを含む、新たなアイデンティティを獲得して生きる身体である。これは、第十章でエルネスト・ディ・アルバンが「クイアな身体の可能性」で論じたことと響き合っている。物語としてのアイデンティティだけではなく、私たちが再び自分自身の身体に向き合い、自ら納得したうえで、身体を伴ったアイデンティティを読み替え、そして書き替えていくというものである。これまでの既存の男と女という区分に留まらず、クイアな身体を、表現としてだけではなく、社会に生きる自らの身体として獲得していくことになる。

未来への想像力に向けて

現在、私たちは、身体とメディアの関係を作り直していく状況に差しかかっている。これは、冒頭で示した「身体の不安」に対峙することにもつながる。ともすれば「身体の不安」によって立ち止まったり、思考を止めたりすることもあるかもしれない。しかし、「身体の不安」を相対化することによって一歩前進し、未来に進む想像力を^{はぐく}育むために、過去を振り返り、そこから学んでいくとい

う視点を重視したい。

さらに、日本という場で考えることの有効性についても指摘しておきたい。本書では、日本の大衆文化を多様な視点から検討してきたが、決して「日本」に閉じてしまうわけではない。現代のグローバル社会において、それぞれの社会が国境を越え、世界の動きにどのように対応しようとしているのかを考えていきたい。つまり、「日本」を多種多様な課題を考えていく開かれたフィールドとして捉え、現代のグローバル社会における身体とメディアの関係を論じていくのである。

この序では大衆文化を、広い意味での「身体」という視点から、現代のメディア論で用いられている「デジタル・プラットフォーム」という言葉を用いて捉えてきた。そして、各章により、日本の近世から近代の大衆文化においても、メディアと身体と同様の関わりを見通すことができる。これから大衆文化がどのように変容していくのか、また世界の大衆文化といかに関わり合っているのかを明らかにすることが次の課題となる。それらを考えるうえでも、本書はさまざまな手がかりを提供できると言えるだろう。

注

- * 1 大塚英志「序 日本大衆文化史は可能なのか」(日文研大衆文化研究プロジェクト編『日本大衆文化史』、KADOKAWA、二〇二〇年、一四頁)
- * 2 小松和彦「序 疫病と天災をめぐる大衆文化論の試み」(小松和彦編『禍いの大衆文化——天災・疫病・怪異』、KADOKAWA、二〇二一年、八～九頁)
- * 3 McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man* (Gingko Press., 1964/2013) pp.45-52. マーシャル・マクルーハン『メディア論——人間の拡張の諸相』(栗原裕・河本仲聖訳、みすず書房、一九八七年) 四三～四九頁
- * 4 Turner, Bryan. "Recent developments in the theory of the body," in M. Featherstone, M. Hepworth, B. S. Turner, eds., *The body: Social process and cultural theory*. (Sage Publications, 1991) pp.1-35
- * 5 バロックに関してはTurner, B. 前掲注4、pp.24-30。ロマン主義に関しては、たとえばアラン・トゥレーヌが参考になる。Touraine, Alain. *Critique of Modernity* (Wiley-Blackwell, 1995)
- * 6 プラットフォームの歴史的な研究に関しては、日本のデジタル文化がプラットフォームの展開に貢献したことを研究したマーク・スタインバーグの本は特に興味深い。Steinberg, Marc. *The Platform Economy: How Japan Transformed the Consumer Internet* (University of Minnesota Press, 2019)
- * 7 エルナンデス・アルバロ「情報、趣味と表現活動——情報プラットフォームの社会学」(油井清光・白鳥義彦・梅村麦生編『社会学』、昭和堂、二〇二〇年、一六七～一七八頁)
- * 8 日本の場合、この状況は大澤真幸が『不可能性の時代』(岩波新書、二〇〇八年)において論じている。

〈キャラクター〉と〈世界〉の大衆文化史

荒木 浩

一 コンボジットのキャラクター

「わたしのキャラクターは、たんなる^{コンボジット}合成物です」。マーガレット・ミッチェルは『風と共に去りぬ』（一九三六年刊）の魅力的な登場人物たちについて、モデルの所在や、人物造形法に詮索をめぐらす読者を意識し、こう答えたことがある。「人々は早くも、拙作の登場人物達に実在のモデルを探そうとしているのです。（中略）あちらからは、レット・バトラーも嘘っぱいと言われ、こちらからは、ことにレット・バトラーが無名の誰それさんのお祖父さんをモデルにしていると言われ、訴えられかねない状況です。どこぞのお祖父さんのことなど知るもんですか。メラニーの人物造形にあてはまる人は、それこそ幾らでもいるでしょうけど、わたし自身〔がモデル〕ということだけはあり得ません」（「歴史学者でチャタヌーガ大学図書館長のギルバート・コヴァン宛」の書簡、鴻巣友季子『謎とき『風と共に去りぬ』——矛盾と葛藤にみちた世界文学』[新潮選書、二〇一八年] による）という。この手紙は、一九三六年七月八日付。『風と共に去りぬ』初版の刊行は同年五月とされ、本格発売が六月三十日だから、すさまじい流布力と反響の大きさを裏付ける内容だ。

アメリカの大衆小説として爆発的な売り上げを記録する『風と共に去りぬ』は、すでに校正段階から、いくつもの映画化の話があったという。翌年ミッチェルがピューリッツァー賞を受け、その二年後の三九年には、大長編映画となって大ヒット。多くの賞を受けた。その経緯と、映画とは異なる原作の「キャラクター」論については、鴻巣の前掲書を参照されたい。テクニカラーの美しいこの映画が日本で公開されたのは、占領期が終わった一九五二年九月のことである^{*1}。

コロナ禍の二〇二〇年は、映画制作から八十年以上の歳月を隔てるが、この作品をめぐる大きな出来事が重なり、私たちを驚かした。六月には、奴隷制度の描き方

をめぐる「人種差別的だとの批判の声」が挙がり、アメリカの動画配信サービス「HBO Max」が配信を停止（同九日）。その後、同二十四日に「アフリカ系の映画批評家でシカゴ大教授のジャクリン・スチュワート氏による約四分半の解説動画を本編開始前に付けた上で、当時制作されたままの形で再び配信された」。「より公平公正で包括的な未来を築くために、まず歴史を認め、理解しなければいけない」との意図によるという（『朝日新聞』同年六月二十六日記事参照）。

そして翌七月には、最後の大物出演者がこの世を去って、各紙をにぎわす。

たとえば同じ『朝日新聞』は「米映画『風と共に去りぬ』で、メラニー・ハミルトン役を演じたオリビア・デ・ハビランドさんが二十六日、住んでいたパリで、一〇四歳で死去したと米メディアが報じた。自然死だったという」と書き出し、「一九一六年、英国人の両親のもとに東京で生まれ、一九年にカリフォルニア州に移り住んだ。『風と共に去りぬ』（三九年）などで五度アカデミー賞にノミネートされ、『遥かなる我が子』（四六年）と『女相続人』（四九年）でアカデミー賞主演女優賞を二度受賞した」（二〇二〇年七月二十七日）と続く。他紙もおよそこの調子である。二回もオスカーを取ったという偉業よりも、まず、メラニーなのである。この合成物のキャラクターは、作家のイメージに憑依して乗っ取り、カラー映画という新しい複合演劇に立体化されて、大物女優の人生を覆う。そしてそれぞれ、小説の世界を上げたり、時にゆがめたりして、大きな物語世界を構築し、現代へとつなぐ。

二『源氏物語』の〈キャラクター〉と〈世界〉

時空を反転して、俗に世界最古ともいう、古代長編物

語の『源氏物語』に目を向けよう。

夏目漱石『三四郎』で重要な符号となり、ベネディクト・アンダーソン『想像の共同体』も引用する（ただし英語原著のみ）、イギリスの国民文学、サー・トーマス・ブラウン『ハイドリオタフィア』（一六五八年刊）は、理想の美神・ウェヌス（＝ヴィーナス）一人を描くのに、ギリシャ中の美女が集められたと説く。『源氏』のキャラクターもまた、コンポジットである。王の子として光り輝く理想の美しさで生まれた主人公の光源氏は、古くより、在原業平、源融^{みなもとのおる}、源高明^{たかあきら}ら、天皇の子孫の貴公子にたぐえられてきた。一方私見では、その父と母の造形には、異国・大唐の玄宗皇帝とその妻たち（武恵妃、そして楊貴妃）が投影され、光源氏の造形にも、武恵妃の子寿王、そして楊貴妃の養子にして愛人と伝承される安祿山という、異形のソグド人まで関わる。さらに私見を連ねれば、光源氏は出家を封じられたブッダでもあった。

同じく光る王子として生まれたブッダも、光源氏と同じく王にはならない。母の早逝により、義母という存在（マハーブラジャーパティ―ヤシヨーダロー（摩訶波蘭波提と藤壺）の愛情／愛執の中、妻（耶輸陀羅と葵の上）とは、前世からの因縁による不仲を背負う。ブッダは出家前、三人の妻を持った。光源氏も多くの女性に取り囲まれ、それぞれ四季（インドは^{さんじ}三時、それが中国で四季に解釈される）の館を構築して居住した。予言の成就というプロットも重なるなど、光源氏のコンポジットは、多くの要素に彩られ、グローバルな展開をも秘めていた^{*2}。

こうして生まれたキャラクターは、中世の学者が准拠と呼ぶ史実の世界観の中で、『源氏物語』を構成していく。十四世紀の権威ある大著『河海抄』^{かかいしやう}という注釈書は、醍醐天皇の息子源高明という、モデル論から説き起こし、「物語の時代は、醍醐・朱雀・村上三代に准ズル歟」（『紫明抄 河海抄』角川書店）と誌す。この純然たるフィクションに、歌舞伎の「世界定め」のごときを行っていたのである。

本書で論じられる〈キャラクター〉と〈世界〉の一つの原点を、古典研究者の私が想定するとすれば、およそこのあたりに^{もと}索められる^{*3}。だが『源氏物語』は、すでに古朴とは違い、なかなかしたたかな存在であった。

たとえば光源氏というキャラクターは、トリックスターでもあった。桐壺帝のすぐれた第二皇子として生まれながら、「いとやむごとなき^{きは}際にはあらぬが、すぐれて時め

きたまふ」母は、夫・桐壺帝の過剰な愛を後宮で妬まれ、「恨みを負ふ積りにやありけむ」（日本古典集成）、病がちとなり、光源氏が三歳の時にこの世を去る。兄の母弘徽殿の女御の圧力の中、予言を承けた父の判断で、光源氏も皇族を離れるが、新たに父の妻となった藤壺と密通し、子をなしてしまう。父帝はそれを知らず、藤壺は苦しむが、生まれたその子は父の子として、やがて冷泉^{れいげい}という天皇となり君臨する。光源氏は、国家秩序の秘められた攪乱者となって、物語を前代未聞の新しい世界へと運ぶ。

以下のあらすじは省略するが、この空前絶後の傑作は、最後の主人公として宇治十帖の浮舟という、究極のアンチヒロインを登場させ、未解決のディストピアへと読者を投企することになる。

彼女は、ささやかな貴種流離（光源氏の弟・宇治^{はち}八宮の子として生まれながら、姉の大君、中の君とは母が異なり、母の再婚相手に連れられて東国で育つ）を経て、薫の思い人・大君の形代という、物語内のコンポジットとして登場する。そして合成物の宿命のように、薫と^{におう(の)みや}宮という、光源氏の末裔の二人に愛の真摯を引き裂かれ、宇治川に入水^{じゅすい}……。その死を確信されて、遺体無きまま葬儀と四十九日が行われる。だが実は彼女は、救済されて再生し、比叡山の麓で、救済者の僧都^{そうず}によって出家していた。

ところが物語の終末近くで、浮舟の生存を知った薫からのアクションがあり、浮舟は出家の師から、還俗して薫とやり直せ、との手紙を託される。これだけ運命に翻弄されても、浮舟の人生は、まだ何も確定していない。主人公の出生、密通、懐胎で開かれた物語は、ついに未婚と未産の主人公を置き去りにして終わる。浮舟というコンポジットは、『源氏』が未来に投げ出した、物語史の実験であった。

そして『源氏物語』は、拒絶する女主人公の前で、不可解だらけの当惑にたたずむ薫という愚かしい男にスポットを当て、唐突に終わる。一方『風と共に去りぬ』は、ついに去って行ってしまった夫に取り残されたスカーレットの「After all, tomorrow is another day.」という、楽天的？ なつぶやきで幕を閉じた。この二つの大作は、千年近い時を隔てて、オープンエンディングの手法を重ねる。『源氏物語』には、あまりにも早い、小説としての成熟があった。

ミッチェルは、爆発的なヒットと裏腹の批判や海賊版の横行などがあって疲弊し、また交通事故で早逝したこともあり、続篇や新規物語作品はついに発表されることがなかった。『源氏物語』の作者も同様で、一条天皇の嘆賞と同僚のやっかみから始まった「日本紀の御局^{みつぼね}」というあだ名の拡散や、『源氏物語』の初出として古典の日宣言の由来となった藤原公任の酔余のからかいなど、同時代の評判を『紫式部日記』に誌しているが、その後、新たな物語を書き残した確かな形跡は知られていない。だが没後もその評価は高まるばかり。現代に至るまで、多様で豊富な受容史が広がる『源氏物語^{*4}』作者は、この世の人ならぬという絶賛や、菩薩だったのだという伝説など、早くから神秘化され、キャラクター化していく。作品出来から二百年ほど経った十三世紀前半には、作者のイメージが「ある人の夢に」亡霊として現れ、「紫式部なり。そらごと（＝嘘）をのみ多くし集めて、人の心をまどはす（作り物語『源氏物語』の卓越をいう）ゆゑに、地獄におちて、苦を受くる事、いとたへがたし」（『今物語』講談社学術文庫）と語られる墮地獄の説話が生まれ、「源氏供養」という文芸・儀礼へとつながっていく^{*5}。

三『平家物語』という世界

『源氏物語』作者が紫式部という亡霊として語られた、ちょうどその頃、もう一つ重要な物語世界が誕生していた。『平家物語』である。

こちらは同じく物語とは称しながら、フィクションのコンポジットではない。十二世紀後半に展開した、源平の争乱の史実そのものを素材とする。ただしその物語展開や人物造形には、多分にフィクショナルな要素を含む。歴史を仮名の物語として描くことは、広く世継物語^{よつぎ}と称される『大鏡』や『栄花物語』などによってすでに達成されていたが、その影響を考えると、『平家』という物語世界の誕生は、やはりとても大きな道標となった。『平家物語』は「現代にいたるまで、さまざまな文学、芸能あるいは美術・工芸作品などに素材や話題を提供し続けてきて」おり、「これほど日本文化に広く浸透した「古典」はほかにはないだろう。もちろん『源氏物語』も影響力のある古典だが、影響の及んだ範囲とその結果創作された作品の量において、『平家物語』のほうがまさると私は

思う」と、軍記研究者の大津雄一は述べている^{*6}。

フィクションのキャラクターが准掇という〈世界〉をまとう『源氏』と、源平の争乱という史実の中で、キャラクターライズされた「源平物語の世界^{*7}」を展開する『平家』。この二つの巨大な古典の物語世界が、おなじトポスで、身体の再現性の演劇として合一するのが、能という芸能であった。とりわけ『平家物語』の役割がいちじるしい。『平家物語』系統の説話を典拠とする能はきわめて数が多く、室町時代の能で曲名が知られる作品約五五〇曲中八十六曲（散逸曲も含む）に及ぶ。『平家物語』こそは能の最大の取材源なのであった^{*8}。世阿弥は、老体・女体・軍体を「三体」と定義し、「軍体の能姿^{けりやう}。仮令、源平の名将の人体の本説^{ほんぜつ}ならば、ことにことに平家の物語のままに書べし」と誌している（『三道』日本思想大系）。

一方『源氏物語』は、その数分の一である。「源氏物語を素材・本説とした^{*9}」「源氏能」の登場人物として、「空蟬〈空蟬〉〈暮〉」、「夕顔〈夕顔〉〈半部〉」、「六条御息所〈葵上〉〈野宮〉^{ののみや}」、「明石上〈住吉詣〉」、「朝顔斎院〈権〉」、「玉葛〈玉葛〉」、「落葉宮〈京落葉〉〈陀羅尼落葉〉」、「浮舟〈浮舟〉〈木霊浮舟〉^{こだま}」、「光源氏〈須磨源氏〉〈住吉詣〉」が挙げられる^{*10}。関連作品として『源氏供養』を加え、詳細な分析を年譜的行った山中玲子によれば、このうち「世阿弥・禅竹・音阿弥の時代」に作られたのは〈葵上〉〈浮舟〉〈須磨源氏〉〈野宮〉〈玉葛〉〈源氏供養〉〈夕顔〉の七曲で、以下は「室町後期以降」のこととなる^{*11}。

たとえば先の世阿弥『三道』は「物まねの人体の品々」として「男体には、業平・黒主・源氏、如レ此遊士」と誌し、在原業平、大友黒主という実在の歌人と、光源氏を併置する。能楽研究者の天野文雄によれば「廃曲も含めれば十曲ほどになる源氏物の夢幻能」では「物語中の人物が亡霊として登場する」。「基本的には、当時はそれが実在の人物と考えられていたためとしてよいのではないかと思う」という^{*12}。能という場での源氏キャラクターの様態に示唆的な指摘であろう。

四『太平記』そして『世界綱目』

能と併行する十四世紀半ばに『太平記』が登場する。近世文学研究者の大橋正叔^{ただよし}によれば、時代の制約もあり、謡

曲において「古曲で題材を『太平記』に求めている曲は、『平家物語』『源平盛衰記』『曾我物語』『義経記』等の源平曾我物に比べて極めて少ない。『太平記』と直接の関係をみられるのは「壇風」と「白髭」の二曲であり、他に北条時頼の廻国伝説」「から素材を得たと考えられる「鉢木」「藤栄」がある。なお佐成謙太郎氏は「嵐山」「舍利」「歌占」と『太平記』との関係を指摘されている」。しかし近世になると事情は大きく変わる。「磬城平の城主内藤風虎（一六一九～一六八五）の蔵書印をもつ江戸時代初期に編纂された『新謡曲百番』には、『太平記』中の最も中心的な事件や人物が取り上げられ曲目化されており、古曲とはかなり異なった謡曲の曲目傾向をみることができる」という^{*13}。

大橋を承けて論を進める鳥居フミ子の言葉を借りれば、「室町の頃から武家の間で太平記読みが流行し、近世初頭には武家のみでなく一般庶民相手の太平記読みが活躍していたことが報告されている。『太平記』は室町時代にすでに多くの異本があったが、近世に至ってさらに数多くの版が重ねられた」。「このように親しまれた『太平記』は、近世初頭の文学に題材を提供し、仮名草子や浮世草子にも影響作品が数多く作られた。こうした一般的な『太平記』の流行を背景にして、謡曲・古浄瑠璃・歌舞伎などにおいても『太平記』の劇化が盛んに行われた^{*14}」時代がそこにあった。

そして歌舞伎が隆盛となり、この「世界」という語が、重要なタームとなる。

歌舞伎の根底には「世界」という考え方があります。「世界」とは、ひとくちに言えば古代から中世を経て江戸時代に至るまでの長い歴史の中で人々に愛され、語り継がれてきた数多の物語が歌舞伎にとり入れられたものです。（中略）これらの物語はすべて、江戸時代の人々にはストーリーも登場人物もよく知られていて、狂言作者はそれを前提にして、新たな「趣向」を組み込むことで新しい台本を創りました。一八〇一（享和元）年に刊行された『戯財録』には「^{たてすじ}筋は世界、横筋は趣向」と記されています。

（「歌舞伎用語案内」浅原恒男「世界とは^{*15}」）

一、大筋を立つるに、世界も^{しふる}仕古したる故、あり^{きた}来りの世界にては、狂言に動きなし。筋を組み立て

る故、^{たてすじ}筋・横筋といふ。たとへば、太閤記の^{たてすじ}筋へ石川五右衛門を横筋に入れる。（中略）^{よこすじ}筋は世界、横筋は趣向になる。

（『戯財録』「^{たてすじ}筋横筋之事」岩波文庫）

江戸時代に蓄積されてまとめられた『世界綱目』（珍書刊行会叢書第九冊、一九一六年、国立国会図書館デジタルコレクションで閲覧可能）によれば、時代物の「世界」は、日本武尊^{やまとたける}から始まり、神功皇后^{じんぐう}、仁徳天皇^{じんとく}、衣通姫^{そとおり}、浦島、松浦佐用姫、聖徳太子、大戦冠^{たいしよつかん}、天智天皇……と続く。そして「源氏六十帖」が出てくる。興味深いのは「此時代は朱雀院御宇也、但源氏は唯物語なれば、大むねいつにても加用す可き也」という注記である。だが「役名」はいわゆる正編に限定される。宇治十帖の人々は挙げられず、浮舟の名もない。そのアンチヒロイン性を傍証して面白い。『平家物語』については、「平家物語」の他に「頼政」「木曾」「源平軍^{いくさ}」があり、関連世界に「義経記」もある。頼朝を掲げる「伊豆日記」は「此世界も平家物語役名を混合して役割すべし」という。『曾我物語』の「曾我」も大きな位置を占め、『太平記』については、「太平記」の他、謡曲に関わる「鉢木^{はちのき}」が挙がっている。

五 そして本書の趣旨と概要など

上記は、本書の鍵となる〈キャラクター〉と〈世界〉というタームをめぐる、前近代の簡単な歴史的考察である。説明の順序が前後するが、ここで本書の成り立ちについて説明しておこう。

「大衆文化の通時的・国際的研究による新しい日本像の創出」という国際日本文化研究センターの基幹研究プロジェクトがある（二〇一六～二二年）。この本は、その集大成の一つとして企画された、日本大衆文化研究叢書の第四巻に当たる。「キャラクターと世界」というテーマ設定もプロジェクトからの提案だが^{*16}、これまでの同プロジェクトの活動や議論を参照しつつも、束縛されることなく新たな議論を、という付言もあった。そこで本巻の担当である筆者は、プロジェクトの要として活動^{かなめ}している前川志織助教、木場貴俊プロジェクト研究員（当時）二人の編集参加を求め、その快諾を承けて、今回の

企画・立案が進められたのである。

本書の作成にあたっては、編集会議を踏まえつつ、私
なりの趣旨文を書いて、各執筆予定者に向けて、編者連
名で依頼した。以下は、この序のために増補して整理し
た、私的依頼文原案の復元・抜粋である。

＊

日本大衆文化史の展開を考える上で「キャラクター」
の存立と拡がり、あるいは輻輳^{ふくそう}は、逸することの出来な
い重要な研究課題である。常識的に俯瞰してみても、歌
舞伎の『世界綱目』に掲げるヤマトタケルや聖徳太子の
古代から、現代のポップシーンに至るまで、歴史上、そ
してフィクションの中で、また古典から、現代の作品・
現象としての文学、そして美術や芸能、漫画、映画、音
楽、アニメ、ゲームなどにいたるまで、数え切れないほ
ど豊富なキャラクターが登場し、形象され、消費されて
きた。それらのいくつかは、文字通り折々の世相の好尚
とメディアに迎えられて新たな性格を帯び、アイドルの
ように「時代と寝た」（篠山紀信）り、変奏・反復され、
国際的な交差やミクスチャーも活発に行われて、いささ
か気ままな再創造やブレイクを繰り返していく。

本巻ではもう一つ「世界」という語に重点をおく。そ
れは、いわゆる世界（ワールド／グローバル）であるの
はもちろんのこと、より限定的には、歌舞伎などで用い
られる、世界と趣向という用語に起源を持ち、さらに広
く、現代のアニメなどの作品について日常的に議論され
る「世界観」というタームへも、意味の連なりを持たそ
うとするものである。

さまざまなキャラクターと世界観が、日本文化の中で
共有物として蓄積されている。それらはあるいはコモン
ズ化されて創造の場を生み出し、また複合的にコンポジ
ットされ、「リプレイズメント」（マイケル・エメリック
の要語^{*17}）されて、新しい作品群を生み出し、豊富な大
衆文化を生成してきた。今後もまた、正負それぞれにお
いて、未知の文化現象を生み出していくことだろう。

大衆文化の歴史的連続（断続）と展開を考える本シリー
ズにとって、この〈キャラクター〉と〈世界〉という対
話は、本質的なコアの部分である。対象は多様かつ柔軟
に捉えたいと思う。執筆者それぞれの専門に立脚しつつ、
古代から現代に至る様々な文化事象について、多角的な
視点から論じ、大衆文化史の理解の基盤を共用して新た
な地平を切り開き、インターディシプリナリーな議論の

場を現代に拓きたいと思う。それは、私たちの大衆文化
研究プロジェクトで得た知の空間を、研究者にとどまら
ず、広く（現在の大衆文化の担い手や受容者でもある）
一般の読者へ届けようとする企図に立脚するものである。

＊

ここまで、この序の論の本文自体がいささか引用のコン
ポジットとなってしまうているが、以下展開される各
編のコンポジションこそ本質である。『〈キャラクター〉
の大衆文化——伝承・芸能・世界』という名のもとにま
とめられることとなった本書の読書案内をかねて、ここ
で簡単に全体を説明しておきたい。

以下展開する本論は、五部に分かれ、〈キャラクター〉
そのものの分析から、美人、伝承、絵画・芸能、そして
現代文化への投影を考究の中心的射程とする。

まず総論として、第1部では「〈キャラクター〉とはな
にか」を問う。言語学の金水敏^{きんすいさとし}は『〈キャラクター〉と
《人格》について」と問題を捉え、英文学者の芦津かおり
は「ヤマト・ハムレット七変化」というタイトル（小泉
今日子！）で、それぞれこの問題を論じる。コラムでは、
アメリカの日本文学研究者、マイケル・エメリックが「キ
ャクターと翻訳の可能性」という新しい視界からの議
論を展開する。

第2部は「美人というキャラクター」が対象となる。風
俗史家の井上章一が「美貌の歴史と美術の歴史」で、造
形美のリアリズムをめぐる、東洋と西洋の伝統の異なり
と現在への通底を追い、美術史の永井久美子は「世界三
大美女」言説と戦後日本の美人観——小町とヘレネの交
代から考える」と題して戦後日本の西洋やアメリカへの
意識と美人観を、日本近代美術史・デザイン史の視点か
ら前川志織は「〈キャラクター〉としての麗子——画家・
岸田劉生の《麗子像》連作から」として、麗子像という
〈美人〉キャラクターの展開を考察する。

第3部は「伝承世界とキャラクター」である。歴史・
文化地理学の佐々木高弘は「シン・ゴジラ」の世界観
——キャラクター化された「荒ぶる神」と神話の世界」
を論じ、日本近世史・思想史の専門から木場貴俊は「空
から獣が落ちてきた——雷獣^{らいじゅう}改」として雷の形象をトレ
ースし、映像文化論の佐野明子が「タヌキと戦争——日本
のアニメ文化における伝承世界の展開」を論じる。日本
古典文学・伝承論の久留島元^{はじめ}は「是害坊の近世受容——
転生する天狗説話」をコラムとして提示している。

第4部は「絵と芸能とキャラクター」を分析する。近代歴史学の青木^{ぜん}然は「小林清親『百撰百笑』における清国人像」を考察し、東映で長く映画と関わる山口^{のりひろ}記弘は文字通り「時代劇ヒーローキャラクターの芸能史」の連続性を近現代ヒーローから時代劇、歌舞伎、能へと遡及的に通覧する。近世文学・芸能史家の深谷大は、舞台芸術としての「歌舞伎とジャニーズ——形を変えて生き続ける文化伝統」を^{そじょう}祖上に載せて比較し、詳細に考究している。

第5部の「モダンカルチャー・プロジェクション」は私の造語であるが、〈キャラクター〉と〈世界〉の現代文化への投影・投企（プロジェクション）を掘り下げて俯瞰する。まずメディア論の近藤^{かずと}和都は「「ヤマト」から「ガンダム」へのメディア史——「記憶すべきもの」と「記憶する人々」として、記憶メディアの展開とそれを支える雑誌文化を論じる。風土学から都市計画史、また都市工学と幅広い専門分野のバックグラウンドを有する江口久美は、アイドル受容の動態について、歌舞伎にも触れながら「グループアイドルの世界観共有と補完——BiS・BiSHを対象として」として分析する。メディアと社会を考察する松井広志は「ビデオゲームのキャラクターと世界——「スパロボ」と「サガ」シリーズから考える」とのタイトルで、ゲーム分析の視界からキャラクターと世界を問い直す。

具体については、それぞれの論述をお読みいただき、焦点を絞った分析と、言述の深まりを味わっていただければ幸いである。

六 現代の〈キャラクター〉と〈世界〉

——序論の終わりに

さて、去る二〇二〇年の夏頃、ちょっと変わった小説に出会った。それは、私にとって〈いま・ここ〉での〈キャラクター〉と〈世界〉を了解（ポール・リクール解釈学の用語としての「了解」である）する恰好の例であったので、序論の最後に紹介しておきたい。フランスのローラン・ビネ『言語の七番目の機能』（高橋啓訳、東京創元社、二〇二〇年）という作品である。原作は二〇一五年、英訳はその翌年に出たが、邦訳は、五年後の出来と遅れた。この作品では、フランス哲学者たちが実名で登場し、

その言説も引かれつつ、フィクショナルな世界を繰り広げる。

またもや翻訳家泣かせの小説である。そもそも『言語の七番目の機能』というタイトルそのものが、およそ小説らしくなく、事実、その出どころはロシア生まれの言語学者ロマン・ヤコブソンの『一般言語学』なのである。しかしながら、ヤコブソンがこの著作のなかで挙げている言語の機能は六つしかない。七番目の機能なるものは、分類としては存在しない。つまり「言語の七番目の機能」なるものは小説家の想像力のなかにしかなく、この作品は七番目の機能について書かれたヤコブソンの未発表原稿を追うサスペンス小説なのである。

しかし、この小説が「問題作」であるのはここからである。このヤコブソンが残した「七番目の機能」なる文書を手に入れたのがロラン・バルトだったというのだ。そして、その死は偶発的な交通事故死などではなく、「七番目の機能」をバルトの手から奪い去るために入念に仕組まれた謀殺だったというのが、この小説の「仮説」なのである。（中略）

ロラン・バルトが実在の人物であり、死因となった交通事故も事実であり、それを発端として小説が展開する以上、登場人物のほとんどが実在の人物なのである。二十世紀後半の世界の思想界を牽引したフランス現代思想を代表する錚々たる作家、哲学者が実名で登場する——ミシェル・フーコー、ジャック・デリダ、フィリップ・ソレルス、ジュリア・クリステヴァ、BHLことベルナール＝アンリ・レヴィ、アルチュセール、ドゥルーズ、ガタリ、ラカン、挙げていくと切りがない。のみならず政界からは、第二十一代フランス共和国大統領のフランソワ・ミッテランとのちに最初の内閣の閣僚を務める取り巻きたち、その政敵たる第二十代大統領のヴァレリー・ジスカル・デスタンも登場する。

だが、この作品は「歴史小説」でもなければ、ノンフィクションでもない。純然たる「小説」なのである。

（同書「訳者あとがき」）

先鋭的な超歴史物であるが、歌舞伎をくぐった〈キャ

ラクター」と〈世界〉をすでに知る私たちには、そうびっくりはしないだろう。ちょうど私が大学院生だった頃に愛読した思想家たちの立体的なキャラクターを、「忠臣蔵」でも観るように、いささかあくどく楽しむことができる。しかも物語は、サスペンス仕込みだ。舞台も、パリ、ボローニャ、イサカ、ヴェネツィア、ナポリと、ヨーロッパからアメリカまで、時空を自在に渡り、歴史的な学会まで登場する。知らない名前や思想も何のその。ウィキペディアをはじめとするネット情報をこっそり参照すれば、読解にさほど不自由はない。世界観の補完はたやすい。

右には名前が挙げられていないが、もう一人、ジュディ・バトラーも重要な(?)役割を演じる。そしてそれが……。訳者によれば「ここに描かれたフランス現代思想のスターたちの、ときに目を覆いたくなるようなあられもない姿をどう考えればいいのか? カナダのトロントを本拠に活動している文芸ジャーナリストのリディア・ペロヴィッチは、著者本人に率直にこんな質問をぶつけている」。「〔名誉毀損で〕訴えられはしないか心配することはなかったのですか? 少なくとも英語圏の出版社はまずそれを心配したと思うのですが」と。

「これに対して、著者は」、「いいえ。ただ、正直言って、僕の版元は心配したかもしれませんがね。僕が心配しなかったのは、パルトが実際は殺されていたかもしれないなどと信じる根拠がまったくなかったからです。だから僕は思い切って、誰も真実だとは思えないような奇想天外な出来事を創作したんです」と応えている(前掲「訳者あとがき」)。まさしく〈趣向〉ではないか。紫式部やミッチェルと比べても、このプロダクティブな鬼才の、傑作な冒険心が際立つ。

そして日本語版の帯にも誌されているように、本書の本当のキーパーソンは、ウンベルト・エーコである。エーコは、今日再び問題となる「作者とは何か」という問題^{*18}において、いまだ大事な主人公=キャラクターの一人である。かつて〈モデルリーダー〉という概念を掲げ、記号論学者として作品論を展開したエーコは、『薔薇の名前』(一九八〇年)という難解な小説を世に問うて大ベストセラー作家となり、自身がオーサーとなって、リーダーと向き合う。そして自身の小説の映画化を経て原作者ともなり、映画制作集団の一翼を担って、オーディエンスとも対峙した。

その後『フーコーの振り子』(一九八八年)の出版によって得た読者との交流をめぐる興味深い経験の実験は、ユニークな講義の素材となり、作品分析を森の中の散歩にたとえながら、〈モデルリーダー〉と〈モデルオーサー〉という造語を応用して論じた記録として残る^{*19}。この講義録は、最後に、ちょっとした演出がある。エーコのあの日を再現した、プラネタリウムの粋な計らいのきらめきである。細かくいうとネタバレになる。この掌品を読み終えた人だけの楽しみに残しておこう。

一方、大衆文化の創作と受容の森は、本書を、さらにはこのシリーズ全巻を最後まで読み終えてくださったあなたには、どんな風景として見えているだろうか。編者の一人として、出来映えには胸を張りつつも、少しだけ戦々恐々である。

注

- *1 荒木浩「スパイラルなクロニクル——説話文学研究と1950年代の視覚文化」(『日本研究』再考——北欧の実践から、国際日本文化研究センター、二〇一四年三月、オープンアクセス)では別の視点から、この映画の意味に言及している。
- *2 荒木浩『かくして『源氏物語』が誕生する』(笠間書院、二〇一四年)参照。
- *3 なお広く「古典キャラクター」についてまとめられたプロジェクト研究の成果として『アジア遊学』(勉誠出版)の特集「古典キャラクターの可能性」(一〇八、二〇〇八年)、「古典キャラクターの展開」(一一八、二〇〇九年)、「古典化するキャラクター」(一三〇、二〇一〇年)などがある。併せて参照されたい。
- *4 簡便には、Thomas Harper and Haruo Shirane, ed., *Reading The Tale of Genji: Sources from the First Millennium* (Columbia University Press, 2015)。その内容については荒木「〈書評〉トーマス・ハーバー、ハルオ・シラネ編『源氏物語』を読む——十世紀からの文献群」(『日本研究』五七、二〇一八年、オープンアクセス)、また助川他編『新時代への源氏学10 メディア・文化の階級闘争』(竹林舎、二〇一七年)など参照。
- *5 荒木浩『日本文学 二重の顔——〈成る〉ことの詩学へ』(大阪大学出版会、二〇〇七年)、荒木浩「希求される作者性——物語という散文の成立をめぐる」(シラネ他編『〈作者〉とは何か——継承・占有・共同性』、岩波書店、二〇二一年)他参照。
- *6 大津雄一『『平家物語』の再誕——創られた国民叙事詩』(NHKブックス、二〇一三年)
- *7 前掲注6
- *8 大津雄一他編『平家物語大事典』(東京書籍、二〇一〇年)の「能」(竹本幹夫)の項。
- *9 この「源氏能」の定義は、山中玲子「源氏物語と能楽研究」(『能と狂言』一五、ベリカン社、二〇一七年七月)による。
- *10 石井倫子「能の『源氏物語』——「源氏能」は何を描くのか」(『比較日本学教育研究部門研究年報』一四、二〇一八年)。なお前掲注9山中論文では「〈漂標〉」が加わるが、同曲は「別名《住吉詣》とも」いい、「演能記録上は」もう一つの〈住吉詣〉との区別がつきにくい(山中玲子「源氏物語と能——年譜と解題」前掲注4助川他編所収)という。
- *11 前掲注10山中玲子「源氏物語と能——年譜と解題」。英文の専著として、Janet Goff, *Noh Drama and The Tale of Genji: The Art of Allusion in Fifteen Classical Plays* (Princeton

- University Press, 1991) もある。
- * 12 天野文雄「源氏物の夢幻能ではなぜ物語中の人物が亡霊として登場するのか」(『能苑逍遙(中)——能という演劇を歩く』、大阪大学出版会、二〇〇九年)
 - * 13 大橋正叔『近世演劇の享受と出版』(八木書店、二〇一九年)
 - * 14 鳥居フミ子『近世芸能の研究——土佐浄瑠璃の世界』第三章第三節(武蔵野書院、一九八九年)。同論には具体的に『太平記』に取材した曲名を挙げている。なお『太平記』の受容については、兵藤裕己『太平記〈よみ〉の可能性』(講談社学術文庫、二〇〇五年)、若尾政希『「太平記読み」の時代——近世政治思想史の構想』(平凡社ライブラリー、二〇一二年) 他参照。
 - * 15 「世界とは」(「歌舞伎用語案内」)
http://enmokudb.kabuki.ne.jp/phraseology/phraseology_category/sekai
 - * 16 その前提として、『動態としての「日本」大衆文化史——キャラクターと世界』(国際日本文化研究センタープロジェクト推進室、二〇一八年十月、同第二版、二〇一九年一月)の刊行がある。また「世界」と「趣向」の応用については、「大きな物語」をめぐる大塚英志の歴史的論考『物語消費論——「ビックリマン」の神話学』(新曜社、一九八九年。なお二〇二一年に星海社新書として再刊) 参照。
 - * 17 Michael Emmerich, *The Tale of Genji: Translation, Canonization, and World Literature* (Columbia University Press, 2015) 参照。
 - * 18 前掲注5『〈作者〉とは何か』所収のハルオ・シラネ、鈴木登美「はじめに——〈作者〉を再考すること、作者性研究の可能性」など参照。
 - * 19 Eco Umberto, "Six Walks in the Fictional Woods," *The Charles Eliot Norton lectures*, 1993 (Harvard University Press, 1994). 新しい邦訳は、ウンベルト・エーコ『小説の森散策』(和田忠彦訳、岩波文庫、二〇一三年)。なおエーコ最後の文学論集も昨年『文学について』(和田忠彦訳、岩波書店、二〇二〇年)として刊行された。

統制と拡張——戦時下日本文化の力学

劉 建輝

はじめに——読者への誘い

従来、戦時下の文化と言え、誰しもが政府から厳しい言論統制が布かれ、違反する場合は苛酷な処分が待ち受けているという印象を持つ。たしかに、満洲事変以降、国内では一九三二年の五・一五事件、一九三六年の二・二六事件など全国民を震撼させる大事件が相次いで起こり、また対外的には一九三二年の第一次上海事変、一九三三年の熱河作戦、一九三七年の盧溝橋事件と立て続けに对中国戦線を拡大していた。内外の時局への国民的統合を図るべく、さまざまな言論統制法規、たとえば思想犯保護観察法（一九三六年）、軍機保護法改正（三七年）、国家総動員法（三八年）、映画法（三九年）、新聞紙等掲載制限令（四一年）、国防保安法（四一年）、治安維持法改正（四一年）、新聞事業令（四一年）、言論出版集會結社等臨時取締法（四一年）、出版事業令（四三年）などがつぎつぎと公布、施行され、報道、出版、映像などのメディアが、完全に政府の監視下に置かれ萎縮していたように見える。

しかし、筆者自身、また勤務先の国際日本文化研究センターは長年にわたって、いわゆる戦時下の刊行物、文学作品、ルポルタージュ、写真、旅行案内、レコードなどを蒐集してきたが、三万点を超えるこれらの資料群を見る限り、あくまで広義的な意味の「国策」に沿うという条件付きではあるものの、むしろ空前の隆盛を見せたときさ感じられる。とりわけ中国を中心とする「外地」関連の出版・刊行物は、時局・戦局への国民的な関心がつねに寄せられていたため、巻末の「戦時期中国大陸関連書籍」「戦時期中国大陸関連歌謡曲」が示す通り、頂点となった一九四〇年に至るまで、いわばうなぎ登りに増加した。

その意味で、戦時下の文化を振り返る時、私たちはこれまでの国内だけに向けてきた視線を一度修正し、より

広範囲に新たな占領地を含む、いわゆる「帝国」一円すべての地域を考察の対象にすべきではないか。さもなければ、後にまた詳述するように、文学、絵画、漫画、映画、歌謡、スポーツなどありとあらゆるジャンルにわたって「外地」で展開された文化事象を、忘却の彼方に追いやることになってしまう。それでは、戦時下文化の総体を把握することができないのみならず、それを教訓とする真の反省にもならない。

十五年にわたる戦争は、総力戦という言葉が象徴するように、従来の国内の秩序を完全に打破し、まさしく国民全員を巻き込んだこれまでにない出来事であった。またその現場はつねに「外地」であった以上、その間の文化的営為が当然「大衆」、そして「外地」に収斂された側面が大きい。本書に収録した各章のテーマは、執筆者の皆さんに一任したものだが、そのほとんどが「外地」関連の内容だったことも、戦時中の文化がいかに「外地」と深く関わっていたかを物語っている。

そのため、本書は大衆文化研究叢書（国際日本文化研究センター「大衆文化の通時的・国際的研究による新しい日本像の創出」研究プロジェクト成果報告書）の最終巻であるが、既刊の前四巻、また従来の大衆文化研究とやや異なって、おもに「外地」が主役となっている。その「外地」を中心に展開された文学（第一章）、歌謡（第二章）、映画（第四章、終章）、漫画（第五章）、商業広告（第六章）、建築（第七章）、旅行（第九章）、ファッション（第十章）などへの検証が本書の一つの特徴と言える。むろん、日本「内地」の映画（第三章）やスポーツ（第八章）も取り扱うが、それらはつねに時局・戦局と連動して生じた事象であり、当然ながらけっして「外地」とは無縁ではない。というより、むしろ両者の一体性を体現するものとして理解されたい。

さて、以上はやや厚かましい編者の押し売りとなったが、しかし、戦時下において一体なぜ「外地」が文化の

主役になったか、またなぜならなければならなかったのかについては、まだ何も説明していない。以下、その責任を果たすために、ごく簡略ながら国民の海外、とりわけ中国大陸への移動から文学や絵画、また旅行などの事例を中心にその「なぜ」の理由と背景を記しておきたい。

一 移動する国民

戦時下の文化動向を考える際に、もっとも重要な要素として、国民の「外地」への移動が挙げられる。これには三つの側面があり、一つ目は日本軍による占領地の拡大に伴い、いわゆる「新天地」に国民が大規模に移り住み始めたこと。二つ目はツーリズムの発達により、大量の旅行者が視察や観光等の目的でつぎつぎと「外地」を訪れるようになったこと。そして三つ目は戦地への軍の移動そのものもそうだが、付随して多くの従軍記者、作家、画家、僧侶などが前線に赴いたことである。三つ目の軍関連については後述するとして、ここではまず「新天地」への移民と旅行者について簡単にご紹介したい。

最大規模を誇る満洲への移民

周知の通り、日露戦後、日本はロシアから東清鉄道南部支線（長春・旅順間鉄道）をはじめとする満洲の権益を受け継ぐと、早速一九〇六年に特殊会社である南満洲鉄道株式会社（満鉄）を設立し、いわゆる満洲経営を始めた。この満鉄の成立に伴い、その前には一部の開港地にわずか五千人程度しかいなかった日本人が、大連や旅順のある関東州と奉天などの各満鉄付属地を中心ににわかに増加し、わずか二年間で六万人近くに上っていた。その後、この勢いは若干鈍化したものの、それでも毎年平均八千人ぐらいつつ増え続け、一九三〇年には民間人だけでもおよそ二十四万人前後に達していた。ただこの段階では、日本人移民の九割以上は大連、奉天などの都市住民で、後に世間を騒がせたいわゆる農業移民はまだ千人程度しかいなかった。

しかし、満洲事変以降、この状況は一変した。戦況が落ち着き、そしてその翌年に満洲国が成立すると、従来の都市移民に加え、新たにさまざまな農業移民が爆発的に増加した。これには、むろん日満両政府による一連の移民政策の後押しもきわめて重要な役割を果たしていた。

たとえば、一九三二年八月の臨時国会で承認された拓務省の「移民法案」、三三年四月に移民部によって策定された「日本人移民実施要綱案」、三四年十二月に関東軍司令部が発表した「満洲農業移民実施基礎要綱」、三六年八月に閣議決定した「満洲農業移民百万戸移住計画」、三七年十二月に拓務省、陸軍省などによって制定された「満洲青年移民実施要綱」、三九年十二月に日満両政府が発表した「満洲開拓政策基本要綱」、四二年一月に日満両政府が発表した「満洲開拓第二期五カ年計画」などがその主なものであった。そしてこれらの政策の実施により、十四次にわたる開拓団や青少年義勇軍などが現地に送り込まれた。その結果、いわゆる関東州を含む全満洲における日本人の人口が年々増加し、終戦時には軍人、軍属を除き、一六六万にも達していた。

上海、その他地域への移民

日本人の上海への移住は、時期的には満洲よりずっと早く、明治初期からすでに始まっていた。ただ当初、ごく少数の外交官と海運会社の役員以外は、ほとんどが雑貨商と「唐行きさん」と言われる風俗業の女性たちであった。転機が訪れたのは、日清戦争による中国の敗北であった。戦後に結ばれた「日清講和条約」（「下関条約」）の第六条に「日本国臣民は清国の各開市場・開港場において自由に製造業に従事することができる」と規定されたため、以後、あらゆる業種の大小企業がこぞって上海に進出し、中でも上海紡績株式会社（三井物産）をはじめとする紡績業が現地工場の買収、新設などを通して異常な発展ぶりを見せ続けていた。こうした大会社と、旅館、写真館、開業医、薬局、印刷所などの自営業の増加に伴い、上海の日本人の人口はほぼ毎年千人単位で増え続け、日中開戦後の一九三八年にはおよそ三万五千人に達していた。むろんその勢いは一九四一年の日本軍による租界の接収などを経てさらに加速し、四三年の段階ではついに十万人を超えていた。

なお、戦時中、日本人の居住人口が多い地域として、満洲と上海以外に天津や青島なども挙げられる。天津の場合は、日清戦後、一八九七年に「天津日本居留地取極書及附属議定書」が結ばれてから、日本人の移住者が自国の専管租界を中心に少しずつ増え、一九三七年の日中開戦の時点でおよそ一万七千人になっていた。こちらも上海と同様、その後はきわめて速いスピードで増加し、一

九四〇年には約五万人、四三年には約七万三千人に達していた。また青島の場合は、第一次世界大戦後の「ヴェルサイユ条約」により、日本がドイツからその權益の譲渡を受けて以来徐々に日本からの移住者が増え始め、後に一旦減少したものの、日中戦時下には一九三七年の約一万五千人から一九四三年の三万八千人にまで急速に増加していた。

帝国の「新天地」へ

このように、戦時期の十五年にわたって、さまざまな混乱が続いていたにもかかわらず、軍人・軍属以外の、いわゆる中国大陆への移住者は毎年増え続け、ピークの一九四五年前半にはおよそ二百万人以上にも達していた。これに百万人以上の軍人・軍属や一時の旅行者を加えると、当時の約七千万の国民人口中、大体二十人に一人が中国渡航体験者という計算になる。この数字は、まったく状況が異なるが、実はバブル真っ最中の一九八〇年代後半の日本人海外渡航者とほぼ同レベルだったのである。

ところで、前述の二つ目の「外地」への旅行者の存在だが、明治期にスタートした日本の近代ツーリズムは、草創期において主に外国人観光客をターゲットにしていたため、当初から海外、とりわけシベリア鉄道につながる「満<外字>」との連絡を重視していた。一九一二年に満鉄などの出資によって設立されたジャパン・ツーリスト・ビューロー（JTB）は翌年からいち早く大連などに支部を設置し、「外地」への旅行サービスを開始した。一方、一九二四年に発足した日本旅行文化協会もその活動目的の一つとして「朝鮮、満蒙、支那等に於ける人情、風習の紹介」を設立の趣旨に掲げ、また同時に発行された協会の機関誌とも言える旅行専門雑誌『旅』の創刊号には満鉄の広告として、「旅行のシーズン来る／朝鮮へ！／満洲へ！／支那へ！」ときわめて直截的な誘致文句を大々的に打ち出している。

JTBなどのこうした方針を受け、一般の観光客もさることながら、きわめて盛んに行われたのは、意外にも中高生の大連への修学旅行であった。これは日清・日露の戦跡を見学するという「愛国教育」の一助にもなるもので、その後も大正、昭和を通し、一九四〇年代初頭まで実に多くの青少年が中国大陆に渡り、それぞれの規定コースで現地を体験した。むろん、満洲事変を経て日中開戦後に各占領地が落ち着き始めると、鉄道などの交通イン

フラがさらに整備され、今度は帝国の「新天地」を目指すべくさまざまな旅行者が生まれたが、これについては、本書第九章（高媛^{こうえん}）が日本旅行会の満洲旅行を例に詳述しているので、ここではこれ以上深入りしないことにする。

二 拡大する文壇

大連から始まる

大まかな数字だが、終戦時の在外邦人は、軍人・軍属も含め、約六六〇万人だったと言われている。ただ上記のように、その内の約半数が実は満洲をはじめとする中国各地に散在していた。これだけの人数がいて、当然、現地においてさまざまな活動が盛んに展開され、また両国間の往来もきわめて頻繁に行われていたと思われる。現に文学や文壇の例で見ると、大連や長春、また北京、上海などでは規模こそ異なるが、日中開戦前からすでに活発な文学創作や「内地」作家との交流が行われていた。

従来、日本近代文学と「外地」との関係語る際に、往々にして芥川賞を受賞した多田裕計『長江デルタ』（第十三回、一九四一年上半期）、石塚喜久三『纏足^{てんそく}の頃』（第十七回、一九四三年上半期）、八木義徳『劉廣福^{リウカンフウ}』（第十九回、一九四四年上半期）などを例に挙げ、既存の文学、ないしは文壇がいかにかしこくな題材を取り入れ、対外的に拡張したかを論じがちである。たしかに、これら作品の受賞は文壇の一事件としてそれなりの象徴的な意味を持つが、これまでも多くの研究が明らかにしてきたように、両者の「相互浸透」はかなり早い時期からすでに始まっていた。選考委員たちの時局への「忖度^{そんたく}」があったとはいえ、受賞はそうした歴史の延長線上に生まれた一つの結果に過ぎなかった。

満洲における日本人の文学活動はまず大連から始まった。「満洲経営」の本格的な始動に伴う大量の移民人口が、大連における日本語文芸の誕生と発展の基盤となった。初期の日本人作家の活動はおもに俳句や短歌、連歌などを中心に、一種のサロンの形で展開された。その後、一部近代詩を創作するグループが現れ、中でも安西冬衛^{ふゆゑ}や北川冬彦ら『亞』（一九二四年創刊）の同人たちが試みた短詩と散文詩は、昭和モダニズム詩運動の起爆剤として「内地」の詩壇にも多大な影響を与えた。

『亞』は三年で終刊したが、その後、島崎恭爾、加藤郁

哉、稲葉享二、古川賢一郎ら『戕克』^{ジャンク}（一九二九年創刊）や『燕人街』^{えんじんがい}（一九三〇年創刊）などの同人が詩壇で活躍し始め、『塞外詩集』（一九三〇年）のような秀作集を世に送り出した。また同じ時期に、歌壇では満洲短歌会や満洲郷土芸術協会、俳壇と川柳界では大連俳句会、大連川柳社などが相次いで結成され、大連のいわゆる「日本語文壇」を大きく開花させた。

満洲事変後、大連では『作文』（一九三二年創刊）グループを中心に、依然としてさまざまな創作活動が続けられていたが、文壇の中心は新たに立ち上げられた満洲国の「首都」—新京（長春）に移っていた。この新京において、まず一九三六年に初めての全国規模となる文学結社「満洲文話会」が設立され、その後、三八年には『満洲浪漫』、また翌三九年には『満洲文学』が相次いで創刊された。そしてハルビンでも三九年には総合文芸誌『北窓』が刊行された。

『満洲浪漫』は、編集人の一人である北村謙次郎によれば、当初から「満洲初の総合文芸誌」を目指すべく、「満映」の矢原禮三郎^{れいさぶろう}と二人で発刊を企画した。当局の協力を取り付けるために、当時の「満日文化協会」^{ていこうしよ}（一九三三年設立、初代会長は國務總理鄭孝胥）の常務主事である杉村勇造を訪ねたところ、すぐに支援を約束してくれたので発行が決まったという。そして創刊にあたって、本人もかつて所属していた「日本浪漫派」^{ろうまん}の同人である緑川貢^{みつぐ}、横田文子^{ふみこ}らを誘い、またその後同グループの檀一雄に加え、『作文』同人の青木實^{みのる}、長谷川瀧^{しん}、日向伸夫、坂井艶吉^{つやし}、吉野治夫、竹内正一^{しやういち}やその他の在満作家、逸見猶吉、長谷川四郎、牛島春子、大瀧重直、大内隆雄、さらに古丁^{こてい}、小松^{しょうしょう}、疑遲^{ぎち}ら中国人の作家も執筆陣に迎えて、財政面などの問題を抱えながらも、一時はきわめて華々しく文壇を賑わせていた。

『満洲浪漫』は一九四一年五月に、第七輯となる「満洲浪漫叢書」第一篇『僻土残歌』の刊行をもって廃刊した。その代わりに登場したのは、一九四二年一月に満洲各界の有力文化人で結成された芸文社が創刊した、『芸文』という大型総合文化月刊誌であった。その『芸文』は、四三年十月まで計二十三冊を刊行後、発行所を満洲芸文聯盟^{れんめい}に改め、同聯盟の機関誌として四四年一月から再出発し、四五年五月まで（四四年七月から発行所を満洲文藝春秋社に変更）計十六冊を刊行した。なお、満洲芸文聯盟に『芸文』の誌名を譲った芸文社は四三年十一月に

満洲公論社と改称、『芸文』の当初の巻号数を踏襲しながら『満洲公論』を創刊し、四五年三月まで計十七冊を刊行した。

文壇の統制と『芸文』の創刊

『芸文』の創刊にはさまざまな背景が存在するが、最大の要因はやはり半ば在野の文学活動に対する当局の介入であった。つまり、文壇の急速な発展に対し、満洲国政府が日本国内で推進されつつある「新体制運動」に合わせ、その統制を図る目的で、まず一九四一年三月に「満洲国芸文指導要綱」を告示した。そしてこの「要綱」の成立を受けて、立案者でもある処長の武藤富男が率いる総務庁弘報処が早速四一年七月に「満洲芸文家協会」を設立させ、また翌八月に「満洲楽団協会」「満洲美術家協会」を設立させた後、それらを統合する「満洲芸文聯盟」を立ち上げた。『芸文』は、後に芸文聯盟の当初の機関誌である『満洲芸文通信』と統合し、四四年一月から正式に同聯盟の機関誌として再創刊されたことから窺えるように、その創刊当初から終始弘報処や芸文聯盟の監督下にあり、その指導と支援を受け続けていた。

『芸文』の創刊にあたっては、弘報処処長武藤のほか、山田清三郎^{おぼらかつみ}と小原克巳もそれぞれその立役者の一員であった。一九三九年に来満した山田は、新京の『満洲新聞』に入社し、文芸家協会が立ち上げられた際にその委員長に就任したのみならず、再創刊された『芸文』の編輯人にもなっている。また芸文社を組織し、初代発行人を引き受けた小原克巳は、早くから新京で雑誌『摩登満洲』（後に『満洲』と改題）の刊行を手掛け、芸文社が成立した際にはそのまま満洲社の発行所まで提供していた。

「芸文指導要綱」に基づいて創刊された『芸文』は、満洲の広範囲な「芸文の勃興」を目指すべく、当初から「総合性」と「現地化」を重視していた。ただ創刊号の刊行準備中に太平洋戦争が突如勃発し、それへの対応のために急遽『臨時増刊・大東亜戦争号』の刊行を余儀なくされ、以降、従来の方針を守りつつも、戦時下の状況をめぐる様々な座談会を掲載するなど、徐々に時局への発信を増やざるを得なくなった。そして戦況が厳しくなる中、発行所を替える度にページ数を減らし続け、文藝春秋社が発行する段階となると、当初約二五〇頁あった分量は一〇〇頁以下にまで縮小され、次第にその「総合性」を失ってしまった。

ただ、それでも三年半にわたって、『満洲公論』を合わせて合計五十六号も刊行したその影響は大きい。とりわけ、横光利一や保田與重郎などのような「内地」作者を数多く登場させる一方で、満洲への「現地化」の一環として、各界の在満日本人はもちろん、古丁^{しやくせい}、爵青などの中国人作家やパイコフのようなロシア人作家まで執筆陣に囲い込んだことは、まさに双方の文壇を融合させる上で大きな意味を持っていたと思われる。

満洲ほどの規模ではないが、戦時中の日本軍による占領地の拡大に伴い、他の地域にも当然日本の文学者たちが多数進出し、現地の文壇に強く影響を与えていた。たとえば北京では、盧溝橋事件後、出版界の崩壊と中国人作家の大量脱出により、既存の文壇は一時ほとんど壊滅状態となっていた。そんな中、総合文芸誌『朔風』の創刊など、北京に残留した一部の作家が少しずつ創作を再開したが、それと並行して活発な活動を展開したのは日本語文芸誌『燕京文学』に拠る、在京日本人の作家たちであった。『燕京文学』は事件前の同人誌『黄土層』を母体に、邦人紙『北京新聞』記者の江崎磐太郎^{ばんたろう}や元留学生の引田春海^{はるみ}らが創刊した雑誌で、最多時三十数名の同人を有していた。「内地」の文壇を強く意識しながら「中国人とともに華北の文化を創り得る基礎を見出す」（第九号「編輯後記」）と意気込んで創作を続けていた。それは江崎『風土に病む家』や中蘭英助^{なかのえいすけ}『第一回公演』などの作品に反映され、日中に跨る『燕京文学』同人の独自の立ち位置と特徴を作り上げた。

北京文壇への協力と干渉

一方、北京残留の既成作家たち、とりわけ^{しゅうさくじん}周作人を中心とする北京大学関係者のグループは『朔風』に続き、大型文芸誌『中国文芸』を拠点に徐々に活動を回復していくが、その内容の多くは明らかに時局を無視した文人趣味か古典考証に偏っており、当局が提唱し、またその出現を待ち望んでいた「建設文学」には到底及んでいなかった。そしてその姿勢がどうやら日本文壇の一部に「極めて消極的な表現、思想」として映り、周作人は「反動的老大家」（片岡鉄兵）とまで批判された。

周作人らのこうした態度に対し、華北駐屯軍報道部が創設した武徳報社を後ろ盾に立ち上げられた華北作家協会に集まる新進作家たちはいささか異なる道を選んでいた。中心人物は、日本帰りで、武徳報社の編集長、また

華北作家協会の幹事長に就任した柳龍光^{りゅうりゅうこう}と周作人の教え子だった沈啓無^{しんけいむ}の二人であった。特に前者は大東亜文学者大会の開催や日本文学報国会の主導による中国統一文学団体の設立に積極的に協力し、その当局の意図に沿った「文学報国」の主張は当時の華北文壇に大きな影響を及ぼしていた。

ただ、このような半ば分裂状態の北京文壇に対し、日本文学報国会は一貫して多大な熱意を持ってその発展に協力し、また干渉し続けた。それは大東亜文学者大会などでもっとも重視されたのはやはり中国（華北）だと彼らが自慢するほどであった。そのことがまんざら嘘でもなかったのは、第一回大東亜文学者大会以降、文学報国会から北京に作家を「文化使節」として駐在させる一方、文学界の重鎮をつぎつぎと派遣したという事実からも窺える。また林房雄と小林秀雄が中国統一文学団体設立準備のために現地作家と交渉し、なんとか彼らを取り込もうとしたのも、そういった背景を反映しているのかもしれない。

以上はあくまで満洲と北京の例だが、むしろこの「外地」への日本作家、文壇の進出はけっしてこの程度では済まない。上海や張家口など他の地域における現地活動もさることながら、大ベストセラーとなった火野葦平の『麦と兵隊』（一九三八年）を挙げるまでもなく、一兵隊として、また新聞社や出版社の特派員として、さらにはその後の「ペン部隊」の従軍作家として、果たしてどれだけの作家がいわゆる中国前線に赴き、そして一体どれだけの「外地」関連の作品を生み出したか、それはまさに想像を絶するものとしか言いようがない。その山脈とも称すべき膨大な作家、作品群について、ここではとても紹介できないが、幸いなことに、本書の第一章（石川^{はじめ}肇）においてその一端が取り上げられており、従来の研究とはまた違う角度のため、その経緯を読みたい。なおあくまで氷山の一角にすぎないが、巻末の「戦時期中国大陸関連書籍」も当時の状況の一部を反映している。こちらも併せてご参照されたい。

三 動員された画壇

「外地」で描かれた日常風景

多くの作家が前線に送り込まれたと同様、一九三七年

の日中開戦後、陸軍省と海軍省は戦意高揚と戦争の記録を残すために、大量の画家も戦場に派遣した。その数は一九四五年の終戦時まで、延べ千人以上にも達したと言われている（末尾の「戦時中外地に派遣された主要画家一覧」参照）。彼らの描いた戦争記録画は、その後日本国内で開催された「聖戦美術展」などで展示され、銃後の国民を鼓舞する装置として大変重要な役割を果たした。

しかし、一連の美術展で展示されたのは、実はその全画業中のごく一部に過ぎず、大半の作品はむしろ軍事郵便絵葉書に印刷された上、出征した兵士や国内の軍属に配布され、いわゆる前線と銃後を結ぶ大切なツールとして多くの国民に愛用されていた。一九三七年から四一年までの間、軍事郵便は年間平均四億通も取り扱われたと言われており、その中で絵葉書も相当の量を占めていたと思われる。

「バン部隊」と並んで「彩管部隊」とも称された従軍画家たちの描いた戦場の記録であるため、戦闘の画面が当然多くを占めていると思われがちである。しかし実際には、兵隊の陣中生活や現地住民との交流の場面と合わせても全体の四割ぐらいで、むしろ中国各地の風俗や風景を捉えたものが中心となっている。

銃後の国民を安心させる意図と、責務としてのノルマを果たした後、画家たちはその職業的な習慣に従い、実に思うまま、目の前の中国人の生活風景や異国の自然風景をキャンバスに写し取っていた。これだけの画家集団が集中的に異国の風景を描き、記録したのは、まさに空前絶後とも言える事例で、その画業の価値はまた別の文脈で再考されるべきだろう。

戦時中外地に派遣された主要画家一覧

(東京文化財研究所データベース「美術界年史(彙報)」より整理)

一九三七年	小早川篤四郎／吉原義／岩倉具方／古島松之助／三國久／高橋亮／清水登之／斎藤八十八／中川紀元／住谷磐根／安東収一／寺本忠雄／青山龍水／小林喜代吉／斎藤文人
一九三八年	石井柏亭／田辺至／石川寅治／中村研一／藤田嗣治／神津港人／吉田初三郎／吉田秀三郎／吉田朝太郎／田坂昇／麻生豊／佐々貴義雄／佐藤克三／水平譲／伊藤三寿／野上登／三國久／御厨純一／小早川篤四郎／小嶺伸／清水七太郎／古島

	松之助／森脇忠／高橋亮／服部正一郎／草光信成／木下五郎／山崎省三／小林茂／輿七郎／吉田三郎／橋本徹太郎／小林喜代吉／斎藤八十八／横江嘉純／奥瀬英三／三上知治／代谷兵二／鶴田吾郎／光安浩行／宮坂勝／田中稻三／金井達三／酒井精一／小泉素彦／一色五郎／高島祥光／五味清吉／三橋武顕／川島理一郎／高橋勝馬／藤島武二／石井光楓／栗原信／中澤弘光／川端龍子／鶴田吾郎／伊原宇三郎／榎信太郎／石井柏亭／碓伊之助／和田香苗／永地秀太／吉田博／佐々貴義雄／大野隆徳／瀬野覚蔵／鳥海青児
一九三九年	川島理一郎／福田豊四郎／吉岡堅二／熊岡美彦／橋本関雪／荒木十畝／鍋井克之／川端龍子／伊東深水／飛田周山／酒井三良／上村松篁／三輪晃勢／池田遙郎
一九四〇年	山村耕花／池上秀畝／丸山晚霞／小杉放菴／石井鶴三／田中青坪／野口謙次郎／川端龍子／川崎小虎／吉村忠夫／中村研一／田村孝之介／小磯良平／田中佐一郎／清水良雄／碓伊之助／伊原宇三郎／橋本八百二／宮本三郎／朝井閑右衛門／南政善／安田半圃
一九四一年	上村松園／三谷十糸子
一九四二年	藤田嗣治／伊原宇三郎／中村研一／宮本三郎／寺内萬治郎／猪熊弦一郎／小磯良平／中山巍／田村孝之介／清水登之／鶴田吾郎／堂本印象／川端龍子／福田豊四郎／山口蓬春／吉岡堅二／安田靱彦／矢沢弦月／三輪晃勢／江崎孝坪／奥瀬英三／川端実／御厨純一／有岡一郎／宮本三郎／佐藤敬／三國久／石川滋彦／藤本東一良／中村直人

軍事郵便絵葉書の分類と従軍画家の意義

紙数の関係で、ここでは、筆者自身の集めた彼らの作品が印刷されている約三千枚の軍事郵便絵葉書について、その画題をもとに「戦場と戦闘」「陣中生活」「^{せんぶ}宣撫工作」「風景と風俗」の四つのジャンルに分け、ごく簡単に内容

を紹介してみたい。

①戦場と戦闘

前線の状況を銃後の国民に伝え、宣伝または記録として戦場と戦闘を描くことが、従軍画家たちの最大のミッションであった。そのため、どの画家も一定数の臨戦と突撃の場면을キャンバスに捉え、戦場の緊張感を活写した。ただ国内における各展覧会の出品作に比べ、郵便絵葉書に描かれた戦場と戦闘はいずれも苛酷なシーンを避け、いわゆる兵士たちの雄姿だけを強調する構図となっている。

②陣中生活

出征中の兵士たちがどのような日常を送っているのか、そうした陣中生活の情報が親族をはじめとする一般国民の関心事であったため、画家たちはそれらの現場も積極的に描いた。その一枚一枚に入浴、理容、炊事、娯楽などの様子が巧みに捉えられ、そのまま銃後を安心させる一種の宣伝媒体として機能していた。

③宣撫工作

宣撫とは各占領地において現地住民が敵対行動に走らず、協力的な態度を取るようにするために行われた融和策の一つである。難民保護、治安維持などがその主な任務であったが、占領地住民の人心を掌握するプロパガンダ的な側面も拭えない。まさにこの宣撫工作の成果を内外に示すべく、画家たちはそういった両者の「友好」的な情景も数多く描出した。

④風景と風俗

従軍画家たちは、眼前に広がる異国の雄大な自然や生活風俗にも職業的な眼差しを向けていた。そしてその関心は戦闘などよりも高かったらしく、中国各地の風景を実に好奇心溢れるタッチで描き留めていた。その数々の作品は彼らが従軍画家である前に、まず一画家であったことを見事に証明している。

このように、従軍画家たちの画業は一見従来通りの日本近代美術の範疇内に止まっており、いわば戦争プロパガンダの一環として機能していたように見えるが、しかしこの大移動を日本画壇の「外地」への進出、ないしは

集団的な記録、表現として捉える場合、彼らの画業は日中双方の画壇に対し、それぞれ異なる意味において理解できるかもしれない。

まず日本の画壇にとっては、既述のように、まったく前例のない出来事であり、個々の画家にもきわめて貴重な体験だったと思われる。戦闘の場面を除いて、大陸各地の原色そのままの風土を前に、彼らはおのおの自らの「風景」を発見し、またその瞬間の感動をキャンバスに写した。とりわけ、中国北部の強い光線が注がれる広漠な大地との出会いにより、「内地」ではなかなか望めなかった描写効果を、それぞれの作品でふんだんに実践できたのではないかと推測される。この経験は画家個人のレベルに止まらず、日本の画壇全体にとっても大変有意義なものだったに違いない。その意味で、広義的に一種のプロパガンダ絵画ではあるが、教訓としての側面も含めて、日本近代美術の一大宝庫でもあると評価できよう。

次に中国の画壇にとっては、たとえば明治以降に成立した近代東アジア表象空間の全体像を視野に入れた時、それが中国近代美術との間に多方面において深い関連性を持っていることを確認できる。戦意高揚を目的とする戦闘や銃後を扱う作品の誇張された表現が、その前後の日本留学経験を持つ中国の画家たちの創作した抗日宣伝画と通底するものが多々見受けられる。また、洋画、日本画、版画、漫画など総動員されたあらゆるジャンルの有力画家が占領地の隅々まで描いたことにより、上海などで頻繁に開かれた日本画家関連の企画展や個人展を通して、それらの作品を目にした中国の画家たちがさまざまなインパクトを受けたことも大いに想像できる。中でも最多数を占める「風景と風俗」をテーマとするものが、日本人画家たち自身の風景の「発見」に止まらず、それらの画業が中国の画家たちにも自国風景の「再発見」を促したに違いない。

おわりに——昭和十五年の意味を問い直す

以上、文学や絵画、旅行のことを書き連ねたが、「外地」との関係において、実は写真、歌謡、映画、漫画、広告、建築、スポーツ、ファッションなどの分野でもほぼ同じ構造を見出すことができる。写真以外の分野については、一部繰り返すことになるが、歌謡は第二章（細川

周平)、映画は第三章(山口記^{のりひろ}弘)、第四章(秦^{しんごう}剛)と終章(大塚英志)、漫画は第五章(大塚英志)、広告第六章(前川志織)、建築は第七章(井上章一)、スポーツは第八章(鈴木楓^{ふうた}太)、ファッションは第十章(王^{おうし}志^し松^{しょう})においてそれぞれ詳細に論じられているため、ここでは割愛する。

その代わりに、筆者として、以前から大変気になっており、今回本書の編集を通して、ますます強く感じたことを記しておきたい。それは、一九四〇年、つまり「昭和十五年」という時間の節目をどう考えるべきかという問題である。従来、昭和十五年と言えば、大多数の論者が政府主催の紀元二千六百年式典をはじめ、一連の記念行事や記念事業、また記念出版等を取り上げ、その皇国史観、さらには国民統合との関連を指摘し、ポジティブに捉えることが少ない。むろん、それは政治的にはすべてその通りである。ただ、もし昭和十五年という時間を一旦そういった政治的な要素から切り離し、明治以来蓄積してきた文化史の中において振り返った時、そこにはまた違う意味が見えてくるような気がしてならない。というのも、おおざっぱながら戦時中のあらゆるジャンルの万単位の資料に目を通した筆者にとって、あくまで「表象」という範疇においてだが、その文化的達成度にいつも驚きを禁じ得ない。それがあたかも近代以来培ってきた文化的資源がすべてこの一点に収斂され、大きく一つの頂点を作り上げたようにさえ感じられる。

政治的な「後退」と文化的な「先進」に引き裂かれる「昭和十五年」、今のところ、筆者はまだそれにどう相対すべきか、結論を持っていない。そのため、ここであえて自分の抱えている困惑を読者にさらけ出し、一人でも「知己」を得て、ともに煩悶しながら、いずれその解決できる日を待ち続けたい。

そして最後に、本書の出版において、編者の一人である私の怠慢、^{らんだ}懶惰により刊行が大幅に遅れたこと、またその間、編集担当の井上直哉氏、日文研プロジェクト担当の石川肇氏、稲垣智恵氏、佐藤典子氏に多大な力添えを頂いたことに、心よりお詫びするとともに厚く御礼申し上げます。

**Nichibunken Popular Culture
Research Series, Part II: Prefaces to
Each Volume (English)**

Nichibunken Popular Culture Research Series: Table of Contents of Each Volume

Volume 1: *A History of Popular Culture in Japan*

Editor/author: Japanese Popular Culture Research Project

Preface: Can a History of Japanese Popular Culture Exist?

Ôtsuka Eiji

[Part 1: Voices and Bodies]

Chapter 1: The Era of Stories and Theaters (8th to 16th Centuries)

[Lead author] Kurushima Hajime

[co-author] Itô Shingo

Chapter 2: The Era of Voices and Performance (12th to 16th Centuries)

[Lead author] Itô Shingo

Column 1: The History of Picture Books: From Small Picture Scrolls to Children's Literature

Itô Shingo

Column 2: Reading the *Taiheiki*: Text, Interpretation, Media

Kiba Takatoshi

[Part 2: Media]

Chapter 3: The Era of Woodblock Printing and “Transformative Works” (17th Century to 1890)

[Lead author] Kagawa Masanobu,

[co-author] Kiba Takatoshi

Column 3: The Dilettantism of Young Ozu Yoshisada: The Imaginary Castle Town of a Young

Edo *Otaku*

Kiba Takatoshi

Column 4: The Naming of Demons: *Yōkai* Names and Popular Culture

Kagawa Masanobu

Chapter 4: The Era of “I” and Amateurs (1900-1920)

[Lead author] Ôtsuka Eiji,

[co-authors] Sano Akiko (anime), Kitaura Hiroyuki (film), Yamamoto Tadahiro, Maekawa Shiori (design)

Column 5: Experiencing Panorama: Fabricated Battlefields

Yamamoto Tadahiro

Column 6: Artists and Painters: Advertisement Designers

Maekawa Shiori

[Part 3: Media Mix]

Chapter 5: Participating “Amateurs”: The Era of the Masses and Mobilization, Part 1 (1920-1950)

[Lead author] Ôtsuka Eiji,

[co-authors] Sano Akiko (anime), Kitaura Hiroyuki (film)

Column 7: The Studio is Alive : Collaboration and Group Production in Animation

Sano Akiko

Column 8: *Kamata Kōshinkyoku (Fall Guy)* and Backstage Drama : Successors of the History and Tradition of the Film Studios

Kitaura Hiroyuki

Chapter 6: Late to Come to Television: The Era of the Masses and Mobilization, Part 2 (1950-1980)

[Lead author] Ôtsuka Eiji,

[co-author] Kondō Kazuto (television/internet)

Column 9: A Modern History of Models: Matter as Media

Matsui Hiroshi
Column 10: Talkie Animation as Layers
Wang Qionghai

[Epilogue: Devices]

Chapter 7: The Era of Platforms and Devices (1980-present)

[Lead author] Ōtsuka Eiji,

[co-authors] Kondō Kazuto (television/internet), Álvaro David Hernández Hernández (fan culture studies, information and media studies)

Column 11: What is a Vocaloid?: Hatsune Miku and The Creative Activity Movement
Álvaro David Hernández Hernández

Afterword

Maekawa Shiori

Volume 2: *The Popular Culture of Calamity: Natural Disasters, Epidemics, and Oddities*

Editor Komatsu Kazuhiko

Preface: A Tentative Theory of the Popular Culture of Epidemics and Natural Disasters
Komatsu Kazuhiko

Chapter 1: Epidemics, Oddities, and *Yōkai* (Demons): Focusing on the Late Edo Period
Fukuhara Toshio

Chapter 2: Playing out Epidemics: Smallpox Demon Festivals and Toys
Kagawa Masanobu

Chapter 3: *Namazu-e* (Catfish Earthquake Prints) and Edo Popular Culture
Komatsu Kazuhiko

Chapter 4: Fear and Delusion about Cholera in the Late Edo Period
Takahashi Satoshi

Research Notes: Fire, Humor, and Names: Parodies of *The Treasury of Loyal Retainers*
Itō Shingo

Chapter 5: Banishing the Flu God: Another World Spun Out of the Narrative
Takaoka Hiroyuki

Chapter 6: The Serpent, the Conch and the World Turned Upside Down
Saitō Jun

Chapter 7: Okamoto Kidō and Epidemics: Medical History and Creative Works
Yokoyama Yasuko

Chapter 8: Modernity, Dice, and Epidemic Experiences: Daily Life and Infectious Diseases
as Seen in Meiji-era Hygiene *Sugoroku*
Kōzai Toyoko

Chapter 9: Transforming Disaster Monuments: The Dynamics of Memory in Disasters
Kawamura Kiyoshi

Volume 3: *The Popular Culture of the Body: Drawing, Wearing, Singing*

Editors: Yasui Manami, Álvaro David Hernández Hernández

Preface: Popular Culture Theories on the Body and Media
Yasui Manami / Álvaro Hernández

[Part 1: Expressing the Body]

Chapter 1: Prewar *E-iribon* (Illustrated Books): From the Perspectives of “Book Illustrations”

and “Printing Expressions”

Kimata Satoshi

Chapter 2: Physicality in *Shunga* Erotic Pictures: Enjoying, Concealing, Soothing
Yamamoto Yukari

Chapter 3: An Early Modern Cultural History of the “Pleasantly Scary”
Kiba Takatoshi

Chapter 4: Where Have *Yōkai* (Monsters) Made Themselves Felt?: The Source Landscape of
Mizuki’s “*Yōkai*”
Itō Ryōhei

[Part 2: Transposing the Body]

Chapter 5: Living with Clothing, Residing with Fashion
Yokota Naomi

Chapter 6: Cosplay and the Pleasure of Recreating Images
Álvaro Hernández

[Part 3: Returning to the Body]

Chapter 7: Picturing Prayers: Modern and Contemporary *Ema* (Prayer Boards)
Yasui Manami

Chapter 8: The Birth of the Wheelchair
Kinoshita Tomotake

Chapter 9: Records and Bodies: Music and Entertainment in Prewar Japan
Wajima Yūsuke

Chapter 10: The Potential of Queer Bodies: *Otaku*, Media, and Manga Expressions
Edmond (Edo) Ernest dit Alban

Volume 4: *The Popular Culture of “Characters”: Tradition, Performing Arts, Worlds*

Editors: Araki Hiroshi, Maekawa Shiori, Kiba Takatoshi

Preface: The Popular Culture History of “Characters” and “Worlds”
Araki Hiroshi

[Part 1: What is Character?]

Chapter 1: On “Character” and “Personality”
Kinsui Satoshi

Chapter 2: Yamato Hamlet Kabuki
Ashizu Kaori

Column 1: Character and the Possibilities of Translation
Michael Emmerich

[Part 2: The the Beautiful Woman Character]

Chapter 3: The History of Beauty and the History of Fine Art
Inoue Shōichi

Chapter 4: Discourse on “The World’s Three Most Beautiful Women” and Postwar Japan’s
View of Female Beauty: Considering the Shift from Komachi to Helen
Nagai Kumiko

Chapter 5: Reiko as a “Character”: The Series of “Reiko Portraits” by Painter Kishida
Ryūsei
Maekawa Shiori

[Part 3: Character and the World of Tradition]

- Chapter 6: The Worldview of “Shin Godzilla”: Characterized ‘Malevolent Gods’ and the World of Legends
Sasaki Takahiro
- Chapter 7: A Beast Fell from the Sky: Thoughts on Raijū
Kiba Takatoshi
- Chapter 8: *Tanuki* and War: The Development of the World of Tradition in Japanese Anime Culture
Sano Akiko
- Column 2:** The Early Modern Reception of Zegaibō: A Reincarnation of the Tengu Tale
Kurushima Hajime

[Part 4: Character, Pictures, and the Performing Arts]

- Chapter 9: Qing Dynasty Figures in Kobayashi Kiyochika’s *Hyakusen Hyakushō*
Aoki Zen
- Chapter 10: The Performing Arts History of Hero Characters in Period Dramas
Yamaguchi Norihiro
- Chapter 11: Kabuki and Johnny’s: Surviving Cultural Traditions through Shape-Shifting
Fukaya Dai

[Part 5: Modern Culture Projection]

- Chapter 12: Media History from Yamato to *Gundam*: “Things to Be Remembered” and “People Who Remember”
Kondō Kazuto
- Chapter 13: Sharing and Supplementing the Worldview of Group Idols on: Examining BiS and BiSH
Eguchi Kumi
- Chapter 14: Characters and Worlds in Video Games: Discussing the “Super Robot Wars” and “Saga” Series
Matsui Hiroshi

Volume 5: *Popular Culture in Wartime: Control, Expansion, East Asia*

Editors: Liu Jianhui, Ishikawa Hajime

- Preface: Control and Expansion: The Dynamics of Japanese Popular Culture in Wartime
Liu Jianhui
- Chapter 1: The Birth of a New “Popular Literature”: The Order of Literature Torn Asunder by War
Ishikawa Hajime
- Chapter 2: Soldiers’ Songs: Singing of the Good Citizens in Uniform
Hosokawa Shūhei
- Chapter 3: The Japanese Film Industry: Nagata Masaichi’s 15-Year War
Yamaguchi Norihiro
- Chapter 4: Toho’s Film Craft in Shanghai: Behind the Film History of *Chahuanü* (*La Dame aux Camélias*)
Qin Gang

- Chapter 5: The Manchurian-Mongolian Pioneer Youth Corps and the Mobilization of Manga Expression as National Policy: Examining the Cases of Tagawa Suihō and Sakamoto Gajō
Ôtsuka Eiji
- Chapter 6: Advertising Strategies for Japanese Western-Style Confectioneries in the Territories: Drawing on Images of Children
Maekawa Shiori
- Chapter 7: The So-Called Imperial Crown Style and Modern Chinese Architectural History: Drawing on Shinkyō City Hall in Manchuria
Inoue Shōichi
- Chapter 8: Everyday Life, Physical Education, and Sports in Wartime
Suzuki Fūta
- Chapter 9: War and Tourism: Nippon Travel Agency's Prewar Manchurian Tours
Gao Yuan
- Chapter 10: Popular Culture in the Territories: Fashion in *Josei Manshū* (*Women's Manchuria*) Magazine
Wang Zhisong
- Conclusion: What is Colonial Popular Culture Research? The Movie *Shanghai no Tsuki* (*Shanghai Moon*) and Media Mixtures
Ôtsuka Eiji

Can a History of Japanese Popular Culture Exist?

Otsuka Eiji

Why do we crave for a comprehensive history?

Whenever I tell people that I am writing a *comprehensive history of Japanese popular culture*, I am systematically confronted by people's doubts about almost every single word in the title: how are "popular" and "popular culture" to be defined? Can "Japanese" be taken as a given? In the first place, is a comprehensive history even possible? Certainly, these are all important questions. In fact, one could ask whether writing this book involves an intention to present an opinion or stance on each one of these notions. But I sense in these questions a certain odd will to avoid comprehensive histories.

As such, the follow-up to such questions does not seem to suggest potential perspectives to make a history of Japanese popular culture, such as "here's my definition of 'popular'" or "do you not think this perspective is needed to relativize Japan." No, rather they lead only to the dead-end of a tacit denial that such histories cannot be told, hence, there is no point in even trying.

Sure enough they have a point: from the unverifiable ancient history in which Emperor Tenmu commanded Hieda no Are to "memorize" the documents on which the Kojiki history was to be based, to the publication of an "official history" based on popular submissions in celebration of the 2600th anniversary of the Japanese Empire, referred to herein as well, most attempts at comprehensive histories have never been free from political inclinations.

The basis for this book itself, the Japanese Popular Culture Research Project at the International Research Center for Japanese Studies, has an undeniable connection to the "Cool Japan Policy" adopted since the 2000s.

Areas does not matter, political appetite for comprehensive histories makes wacky jobs. I am also very aware that endless jigsaw puzzle solving through the painstaking accumulation of individual document critiques constitutes academia's idea of scientific historical

research.

But on the other hand, who is then supposed to respond to people's interest in "history"?

If one's interest lies in a particular person or an event from a given era, one can perhaps find answers from an "expert" in that field. However, the interest in history itself is surely not limited to its details. Usually, when the interest in the trivial deeds of a specific historical figure leaves the hands of the experts and becomes a matter of frequent discussion, it is because the explanation for such specific details have been made clear; small doubts and questions then serve to broaden our historical perspective. Anyone can look forward to the pleasure of finding the details of the distant past connected to oneself in the present within the *long view* of history. Naturally enough, there are nevertheless dangerous hazards involved as well. That pleasure may be an illusion. The danger is not confined to the so-called imperial view of history; for example, in the case of the Aum Shinrinkyo incident, cult founder Asahara Shoko, positioned his followers within the fake history that he preached, giving them in the process a falsified historical perspective.

People are always fond of linking the past and the present directly. It is probably because they feel that in so doing, *tradition* or, in the case of this country, *Japan* will easily be manifested, as if by magic. For these reasons, I have many times rejected the discussion of the medieval *Shigisan Engi* or *Chojū Giga* scrolls as the precursors of the thriving modern expressions of animation and manga as "no more than an invented tradition" in the sense of refuting the kind of joy that comes from simplistically connecting the past and the present.

Thus, I am not insensible to the reason for this silent criticism that a smart researcher ought not to turn their hand to a comprehensive history beyond their area of expertise.

However, while this aversion for comprehensive

history among researchers may be an artifact of my own impressions, I cannot believe it to be unconnected with the fact that in contemporary Japan, the writing of history with a long view has been entirely the work of authors. Same goes for historical novelists such as Shiba Ryotaro; comprehensive histories that have, for good or bad, become well known have been written by authors such as Takahashi Katsuhiko, Hyakuta Naoki, and Deguchi Haruaki. Manga artists are likewise responsible for comprehensive histories, among them Ishinomori Shotaro with *Manga Nihon no rekishi* (A Manga History of Japan) and Minamoto Taro with *Fuunji-tachi* (The Fortune-seekers). While opinions are mixed regarding their work, they have at least in common their presentation of the historical perspective to their readers.

In regard to this trend, some academics consider authors to be unqualified to discuss historical research. It is, indeed, these very academics who are happy to discuss historical manga in a horribly light fashion. How is it possible that historical researchers somehow are unable to link their own inaction with the authors and manga artists who have, in the researchers' stead, taken up the role of offering a long view on history?

I do not consider the absence of comprehensive histories to be a problem that can be solved by sneering at the fallacies of authors who are "amateurs" only in the sense that they are not academic scholars. I worry that this type of reaction abandons history itself and thus may weaken public resistance to historical revisionism and conspiracy theories. While an academic basis is certainly required for historical writing, a comprehensive history should not be a sacred text reaching unto eternity but a constant work in progress, told and revised in the present tense. How are people and society supposed to live without any signposts on the axis of time?

This is the major reason why this book, limited to cultural history as it may be, had to be written.

In the first place, Japanese history has been reduced to an elective subject in the current Japanese high school curriculum. Students choose to take it based entirely on whether it will be beneficial for their college entrance exam results. Many of them enter college without ever grasping the basic outlines of Japanese history.

For example, my previous workplace was a university that mainly taught the practical techniques of manga creation. The entrance exam focused on individual achievements and practical skills, without testing applicants on Japanese history. Naturally, the students enrolled without the slightest knowledge of Japanese

history, or world history for that matter; the university even let them get away with it. Is a knowledge of history really that irrelevant to the study of manga creation? Surely not. Relevant knowledge is essential not as the source material for historical manga but with regard to the history of human expression; the actual field in question. If they never learn how the methodology they are about to study has been formed through its own history, they can neither learn nor develop it themselves.

The students do not merely lack historical knowledge but the time axis of history itself. But we have to start from there. In my case, my classes on the history of manga doubled as lectures on modern history. I discussed the historical origin of the methods that they studied in parallel, the ways that manga drawing techniques emerged within modern history including relations to politics, economics, and expression in other cultural areas. The students probably found it a bit of a nuisance, as a historical lecture forcibly tacked on, for no academic credit, to their practical studies. Naturally, the content of those lectures has found its way into this book to some extent.

The liaison of Japonisme and postmodernism

In addition to the absence of the time axis, which is a result of school education, over-academized manga and anime studies are also confronted with the absence of history. For best and worst, manga and anime studies have become a significant part of Japanese cultural studies overseas. Their scholarly interest is however concentrated on the 1980s and thereafter, with a particular focus on the 21st century. We face a similar situation in Japanese academia. While I accept the desire to discuss recent phenomena and expressions *per se*, it strikes me as a problem that the time axis of research fails to go beyond the barrier of the millennium, or at least of the 1980s.

For example, as noted herein, a great deal of the methodologies and aesthetics of Japanese manga and anime from the postwar years to the present day were formed during wartime, that is, during the Fifteen-Year War from the Manchurian Incident in 1931 until Japan's defeat in 1945. However, with a perspective beginning only in the 1980s, Japanese manga and anime have been considered, and are widely and erroneously believed, to have reached postmodernism; a step ahead of the other developed capitalist countries. This has given rise to another myth converging with Japonisme, to declare medieval scrolls as the origin of present-day manga and

anime. Within and outside Japan, museums frequently display medieval scrolls and contemporary manga as though the connection between them is a matter of accepted truth.

However, the discourse linking scrolls and modern image expressions is precisely the “Japanese cultural theory” created to answer a political need during the Fifteen-Year War. Nonetheless, conventional Japanese cultural theory, focusing on the *classics*, and manga and anime studies, discussing only the *present*, have become, in a sense, partners in crime in the “erasure of wartime,” thus permitting Cool Japan-style theories of Japan’s awesomeness to become widespread. The Fifteen Year-War was the starting point not only for manga and anime but for a wide range of visual expressions, including photography, film, and advertising. However, without ever referring to this fact, medieval and early modern “Japanese culture” has been connected with present-day manga and anime, enabling the reproduction of history without reference to history itself. And yet no one notices that the absence of history functions as an avoidance of modern and contemporary history, as well as a hotbed of conspiracy theories, historical revisionism, and the invention of traditions.

This can by no means be blamed on the generations who have not received sufficient history education in school; it is a different dimension altogether from simple ignorance.

The problem, then, is not the gap of “culture and education” so often revealed between the educators and the educated. Certainly, those on the instructors’ side may perceive “Japanese culture” as the classics and other icons of so-called high culture, while the young people receiving instruction think of it as manga, anime, Vocaloids, light novels, and so on. At first glance, this knowledge gap is not easily closed.

However, compensation for the “culture and education” gap is not what we need. We need a long view that may connect the two sides, or perhaps show that there is no connection possible. The format of the comprehensive history seems appropriate for this purpose.

At first glance, historical research without a historical perspective should be impossible, but is allowed to exist within the periphery of Japanese manga and anime studies. The absence of this perspective, in fact, seems to be acting as a buffer zone preventing research on contemporary culture from crossing over into research on the “classics” or “high culture.”

However, if this is left unchecked, even in the

restricted area of Japanese cultural history, won’t researchers eventually fail to respond to the demands of those pursuing a long view of history?

That is why this book aims to provide a comprehensive history, with a view to its use as a textbook.

“Popular” means “the creator as a crowd”

The problem arises again; how to grasp and redefine the concepts that compose the book’s title: Japan, popular, culture, and history.

“Japan” is quite simple. This book is simply a local-based chapter of a “global popular cultural history” to be written one day. To that end, its objective, as a major premise of “Japanese” cultural studies, is the relativization, to the extent achievable, of the various “assumptions” of Japan. “Japanese studies” exist to not render Japan as an unquestioned given. The reason for the aversion of academic studies of history for the intervention of *authors* lies in the feeling that Romantic longing for the human past takes *nation* and *tradition* as givens and blurs the boundaries of history and literature. Naturally, this book endeavors to take care of this point as well.

The area under the control of the political regimes which have arisen over the ages on this archipelago (and yes, there were eras when multiple regimes were in power) has expanded and contracted repeatedly over time. This succession of regimes has played a significant role in the formation and transformation of culture. This is precisely why “Japanese cultural studies” must not serve to substantiate the dream of “Japan” as the origin of something universal.

Therefore, the series of issues raised in this book are, naturally, converged within the word “popular.” In other words, the protagonist of the book is the universal concept of the *people*, *the masses* rather than the *Japanese*, because it is the *people* who are the protagonists of *culture*.

How, then, do we define “popular”?

Words like “popular,” or similarly, “masses,” “common people,” “ordinary people,” “populace” and so on have two implicitly recognized elements.

The first is a social class. The image of the “populace” includes nuances of belonging to the “lower” classes, in comparison to the “upper” ruling class and nobility. Researchers are quick to nonchalantly use expressions like “high culture.” Inevitably, then, “popular culture” becomes the culture available to people in the “lower” classes. There is probably no need to

mention counterexamples indicating that high culture was not exactly established as such from the start, nor has it remained consistently so until today. This book questions the view that “low culture” is not worthy of the name of culture, along with the converse tendency to privilege it without question as the culture of the “people.” This book starts by throwing in the trash the fixed, pyramidal hierarchy of culture.

The other given point within the image of the “populace” is their unilateral definition as the recipients or consumers of culture.

This view is related to the tendency, lingering on the surface of history from the 1920s, to consider “popular culture” as including the recipients en masse of mass production or reproduced expressions. This kind of understanding of the populace makes it relatively unlikely that divergent opinions will appear as discussions on popular culture theory.

However, this book is skeptical on this point as well.

Is the populace really just made of passive consumers of a culture reproducing mass-produced goods? For example, take any volume of popular history that history scholars consider just to be an item of popular consumption. Aside from its academic evaluation, it accounts of “popular cultures” in the sense of mass production and consumption. However, do its readers simply read it through, period? Are they nothing more than passive receivers?

Surely not. Many people are likely to find themselves unable to resist talking about the knowledge gained therein.

And this is not limited to history books.

When connecting to certain “expressions”, aren’t the masses inspired to respond to it?

Now of all times, we have well-developed social media as infrastructure for this purpose. Anyone and everyone can have their say.

Whether or not we call them the “populace” this is the behavior that serves as the major premise of the bearers of history that this book aims to depict. At the same time, it is also the major premise of “popular culture theory.”

That is, the act of telling a story, having one’s say, is not the privilege of experts or authors with proper names alone. Including the one-click operations of likes, hearts emoji, and retweets, social media is an infrastructure that opens the act of speech, making it possible for anyone to produce “speech utterances.” Certainly, social media is also used for vast quantities of “utterances” that

may not withstand fact check. This includes hate speech and slander. The Internet has become a chaotic space, sometimes crawling with unacceptable worldviews and ideas of history; however, these too contribute to the formation of a collective intelligence wherein people participate through their devices. This collective intelligence is also a database for speech utterance.

There may be some hesitation in calling this “culture.” Yet, if this is not a visible form of “popular culture,” what is? The “populace,” as the speaking protagonists, is unmistakably present.

This book considers the involvement of people in the formation of “culture” in this sense to be an important attribute of “popular culture.” It posits that people do not need specific proper names to be among the creators of culture.

Simultaneously, it holds that “the populace making utterances,” “the populace creating culture,” are not the results of social media, but can be found when looking back through history as well.

This process requires, however, a revision of the concept of “creation.” While we tend to assume that creative acts consist of making *something* out of *nothing*, many forms of artistic expression come to be, in fact, as the reception and remaking of existing expressions.

Surely, this is not a particularly outlandish attitude. Yanagita Kunio, an essential theorist when considering the history of popular culture, wrote the following about the original form of “literary art” in an essay on the oral tradition of literature.

The positions of the creator and the reciter remain very close. Some make the most faithful attempts to preserve the story word for word, while others frequently add innovative ideas, working to adorn the ancient traditions with the trappings of the time, but both share a refusal to stray far from the scope of their audience’s expectations.

Once upon a time, the crowd was the creator, and the creator, simply a clever representative thereof; this schema can still be found here and there today.¹

In other words, Yanagita says that when a speaker conveys oral literature such as folk tales, they do not simply memorize “word for word” the expressions received from the previous generation; instead, they add “innovative ideas” and change the story in response to the expectations of the new recipients. The line here

between “creation” and “recitation” is blurred. While the *speaker* of the time may be a *creator* of sorts, as long as they tell the story within the framework of the listeners’ expectations, the *creators* intervening in the content thereof are the people present, that is, the audience as a whole. The person positioned to appear as the creator can even be considered simply as the representative of this whole. Yanagita argues, thus, that the *creator* is not a single individual but a *crowd*.

In this sense, while there are doubts that Hieda no Are ever really existed, their definition as a “memorizer” raises interesting issues. Rather than simply inputting the documents on which the *Kojiki* is said to be based into their memory, Hieda no Are arranged and interpreted them mentally as well. That is, assuming that Hieda no Are actually existed in the first place, she was not simply an IC recorder but someone straddling the blurred line between creator and reciter. One is tempted to imagine that once upon a time, it was the *crowd* of memorizers of this kind who were responsible for the language used to narrate history. Likewise, the narrators of folk tales and sermon ballads do not *memorize* them word for word; instead, they serve as *creators*, arranging the texts on the spot each time. However, while the editor of the *Kojiki* is known to us by name as O no Yasumaro, most of the “memorizers” of culture remain nameless.

We could say that the boundary between the creator and the reciter is blurred, with creators appearing every time a given text is retold. In this sense, the creator is, both spatially and on the time axis, the “crowd.”

Scholars of folklore studies or Japanese literature may take for granted the retelling of narratives by their narrators, who add interpretations and revisions. The same applies to *tanka* poetry. Yanagita Kunio, himself a poet of the Keien School, knew *tanka* to be permutations and combinations of the expressions of older days, writing some irony-laden commentary thereon as well.

However, we must look a little more closely at the context in which Yanagita referred to the “creator as a crowd.” His preceding paragraph includes the following.

It is inevitable that plagiarism and rehashing have cropped up recently. Originally, contributive literature was a significant characteristic of Meiji culture, but of these tens of thousands of *tanka* and *haiku* that have suddenly been centrally aggregated, it was never reasonable to hope that each would be new in itself, without overlap or coincidence, and never

humdrum. [...] Recorded in writing and compared across the entire country, it is only natural that similar content would appear often.”²

Here, Yanagita is describing Meiji-era literary magazines. Chapter 4 discusses the “contributive space” of Meiji-era literary magazines, composed of “contributions” from readers; it took no time after this space was established for plagiarism of existing works to become a concern. This is what Yanagita is referring to. The plagiarism problem appeared when the creator as crowd attempted to land as individual “authors” in the print media of magazines. Yanagita would have seen this happen in real-time during his literature-obsessed youth in the Meiji era. He knew how “contributions” could cover a spectrum from creativity to plagiarism. Here, the idea of culture is important, in which an utterance fades from view the instant it is considered plagiarism, that is, theft or copying.

“Places,” “scenarios,” and “plots”

The focus of this book’s concern is how the creator as a “crowd” tell stories.

Yanagita looked for it in the desires of the receivers, that is, “what the public has been expecting.” By that he means the direct reactions of the audience in front of the storyteller is more than the needs of readers and watchers in the modern sense. When studying folklore as a student, I often saw folktale storytellers changing their *narration* in response to the expectations of their audience. “What the audience is expecting” is thus brought to light in a “place.” The existence of a participating audience, including this “place,” is likely Yanagita’s image of the “creator as a crowd.”

This “place” has undergone diverse transformations; it may have been the stages where Noh and Kabuki were performed, the hearths where folk tales were told, a street corner, or a music hall. Extreme as it may seem, social media platforms may provide this kind of “place” as well.

However, we must consider that there were also “frameworks” for the creation of expression, distinct from a “place.” Yanagita recalls that his grandmother “had once written over twenty thousand poems, which she often reused as needed when she grew older.” This was possible because *tanka* shares a database, as it was, or collective intelligence in the form of past works such as the *Man’yōshū* or *Kokin Wakashū* collections, which poets tweak to create their own poems. In a sense, this

is a mechanical form of creation.

Therefore, when Yosano Tekkan tried to move away from old-school *tanka* in the Meiji era, his plan was to update the database of Meiji poets itself; for this reason, his magazine, *Myōjo*, was filled with European art and literature.³

Some research into Japanese literature takes the position that the storyteller's utterance is not simply a memorized text replayed, but an "oral composition method" combining memorized characters, sequences, and "set phrases," through which the narrative is constantly being created.⁴ In other words, the storyteller has an internal dictionary of sorts composed of patterns of words made for storytelling, along with the rules for their use; the story is recomposed therefrom in each context. Thus, what is "passed down" is not the precise details of the narrative, but this dictionary and its use as a storytelling method.

In this way, the "collective intelligence" shared among people serves as an apparent database for expression; the acts of sampling, editing, and tweaking this information to produce one's own narrative are not limited to *tanka* or sermon ballads. The oral composition method has focused solely on the database creation of storytelling; however, in the narratives of sermon tales such as "Judge Oguri" told by singers with *shamisen*, a similar database of anecdotes and characters must have been passed on as well.

This is presented as a creative model in the early modern *Sekai Komoku* or "list of scenarios" (*sekai*). The materials shared by transmitters and receivers in the fields of Kabuki and Bunraku, called "scenarios," are listed in this text. It is thought to have been a creative manual for authors of Kabuki plays and so on.

The text contains approximately 100 scenarios, each comprising specifically a list of "famous scenes" and characters. The Kabuki audiences were also familiar with the scenarios, as a framework enabling them to visualize an upcoming performance by asking "What's the scenario this time?"

If the scenario chosen was Taikoki, its kyogen performance would feature Mitsuhide (naturally as Mashiba Hisayoshi, Oda Harunaga, and Takechi Mitsuhide), based on familiar relationships and events, with plotlines generally known to the audience. This was the framework in use.⁵

In short, if the NHK was to report that next year's

historical TV drama would feature Oda Nobunaga, the audience would be able to infer that he would dance to the song "Human Life Is but Fifty Years" before the Battle of Okehazama and fall to the treachery of Akechi Mitsuhide in the Honnoji Incident. The totality of these character names and anecdotes make up each "scenario." Choosing the right scenario was apparently very important for the *kaomise* Kabuki entertainments held annually in the early modern period to introduce the troupe's actors for the year. In Western Europe, a mention of the "Legend of King Arthur" might immediately bring to mind Lancelot, the Knights of the Round Table, or the Quest for the Holy Grail. This is one scenario.

Naturally these kinds of scenarios are subject to ebbing and flowing popularity, their content changing, and new scenarios being added over time.

Individual Kabuki productions competed in the creative transformations they could work on with the given scenario, as they chose which characters and anecdotes to depict and how to depict them. These were called "plots" (*shikou*). Originality did not mean creating something from nothing, but was found rather—in modern-day terms—in arranging or editing.

For example, an idea might involve borrowing characters and episodes from the world of Taikoki and using them to depict a motif based on the recent Forty-Seven Ronin incident. In short, the "Treasury of Loyal Retainers" play. Each time around, the playwrights framed their "plots." These "scenarios" and "plots" are Kabuki terms, similar in a way to "worldviews" and "characters" in anime and manga, as well as to "transformative works."

Some theories position this establishment of creativity within a framework as a reflection of "freedom" in the early modern era, when freedom was restricted by the caste system; however, this book considers it to be a more universal generative principle of culture.

Therefore, this book has absolutely no intention of calling the "culture of transformative works" a characteristic of Japanese culture formed in the Edo period.

The culture of transformative works among fans of the North American television series "Star Trek" is well known⁶, and "transformative works" of Sherlock Holmes and H.P. Lovecraft continue to enrich murder mysteries and horror novels anew, welcoming in new fans as transformative creators. Shakespeare's plays likewise constitute shared "scenarios." Various religious narratives and arts can also be considered as "plots" output from the "scenarios" thereof.

In short, the “creator as crowd” and the “scenario and plot” model are both universal forms of culture generation, and this book uses “culture” to refer to the cultures thus generated and, above all, to this kind of framework itself. Of these, conventional histories of art and culture have been written by “authors” and their “generated products” selected based on some kind of standard of value. Naturally, some of them have probably longed to become “destroyers” or “creators” of new scenarios, but even then, most can be placed within a single scenario.

In this way, this book ultimately defines “popular culture” as the culture that appears through the “creator as crowd” on each occasion and from the “scenario” as commons. The transmission of culture takes place through this iterative output.

At that time, obviously, the “creator as a crowd” becomes an attribute of the “populace.” In this sense, those responsible for *popular culture* are the *creating* populace. Authors and works with *proper names*, even the classics, are frequently created within this framework. During the early modern period, the “scenarios” in the *Sekai Komoku* were adopted for various early modern artistic expressions, not only Kabuki and Bunraku. Today, in the field of manga *doujinshi*, various “canons” used for “transformative works” are likewise a “scenario” of their own. Therein, even authors with proper names become just one of the crowd.

This iterated generation of culture, developed diachronically along the time axis, becomes the transmission of the classics and of oral culture, while its shared multimedia development within the same time period leads to mixed media. Not only are “scenarios” updated by the repeated production of generated products, but new scenarios are likewise formed while others are forgotten. It should ultimately be possible to depict the “history of popular culture” as the history of the rise and fall of these “scenarios.”

The history of popular culture is thus not composed of authors and works with proper names, but of dynamically continuing generation and revision.

The limits of narrative consumption theory and database consumption theory

Here my critics may argue that this discussion fails to go beyond the “narrative consumption theory” I dashed off in the late 1980s and its updated version, Azuma Hiroki’s “database consumption theory” of the 2000s.

They are quite right.

In the first place, the Cool Japan policy attempts to

position *transformative works* as the essence of Japanese culture, and overseas Japanese culture studies have often taken their cues from narrative and database consumption theories.

For this precise reason, this book does not merely praise the “creator as a crowd.” It naturally discusses the bottlenecks there as well.

The limits of the discussion ranging from narrative to database consumption theory are to be found in their original intent as a theory of advertising. My narrative consumption theory was, in fact, formulated from various short essays written for Dentsu and Hakuhodo in the 1980s. It is a marketing theory intended to stimulate consumption by mobilizing the recipient’s internal capacity for storytelling. As the author, I can state this with certainty.

More precisely, both narrative and database consumption theories, which unconsciously adopted this background, are in essence a logic for popular mobilization.

Unless this point is discussed critically, the popular culture theory in this book will end up as a contribution to the theory of mobilization. Therefore, the first thing to examine is the history of the image of the populace as “targets for mobilization.” Naturally, this history should be at the heart of popular culture theory. There is no way to depict the history of popular culture without raising this issue critically.

Therefore, this book presents two images of the “populace” in “principle forms.”

Amateurs and laymen

The forms in question are the amateur and the layman.

Both words, for all their everyday use, are terms with historical context.

“Amateur” was popular in the late Meiji through Taisho eras as the overall term for a citizen author. While based on the use of the “scenario and plot” model, its origin point was the modern “I” and the nature of humanity wherein individual existence and thought attempt to make their presence felt. For example, “artistic” expressions in the history of photography were for a long time the province of amateurs. “Art” was not a privilege reserved for artists with proper names. As Yanagita writes, even if the author—or, in other words, the “populace”—is the crowd, it is from there that the “modern individual” and “citizen” must arise, even though this wording is somewhat questionable.

Yanagita also used the word “crowd” in the context of calling out those who, after the introduction of universal suffrage, voted with the flow rather than based on their own opinions.⁷ That is, his use of the word “crowd” implied what we would now call the pressure to conform. He argued, thus, that to realize universal suffrage, people must become “individuals.”

For Yanagita Kunio, then, the “crowd” and the modern “individual” were opposed concepts.

The expressive amateurs of this kind became clearly visible at the early modern stage. In the Meiji era, their connection with modern media resulted in “contributors” and “hobbyist” creators. These are attributes of those often called “amateurs,” with the foreign loanword italicized in Japanese.

This book treats the time from the early modern era through the Great Kanto Earthquake as a single period precisely because this was the “era of amateurs.” Indeed, there is considerable room for debate on how independent their expressions were and to what degree they were free from political force. However, when discussing amateurs, this book emphasizes the aspect of their potential.

In contrast, from the 1930s or so, the word “amateur” was replaced by the use of “layman,” carrying different nuances. This was a new name for the nameless creators called up for mobilization. The strict division in the usage of the notions of “amateur” and “layman” was not, of course, perfectly observed.

Laymen were considered by corporations a source of motivation to purchase, to be evoked by advertising, by Marxism the target of indoctrination, and by the wartime government that of “participation in national policy.” In all cases, they were there to be mobilized. I have drawn attention to the origin of the narrative consumption theory in advertising theory out of shame at my own ignorance and youth at the time; “laymen” are not simply there to be mobilized with the guns of propaganda and militarism pointed at their heads. “Spontaneity” above all comes onstage at this point. That is, “layman” refers to the attribute of the populace being willing to step up for mobilization. Further, this is mediated by the act of “creation.”

The proletarian arts movement encouraged “laymen” to put on their own plays, while the Showa Kenkyukai think tank (which designed the Konoe New Order) used the word “cooperation” to refer to participation in the nation-state through the act of “creating” on the part of the people. “Corporatism” (*kyoudou*) may also be termed

“collaborationism” (*kyoudou*). This word is still alive and kicking as bureaucratic terminology, expressing transformative works and citizen participation in the Cool Japan debate as “collaboration.” As seen in the Imperial Rule Assistance Association’s wartime propaganda focused on “contributions,” one aspect of mobilization was its promotion of creative participation in the fascist regime. We may call this participatory fascism. During this period, therefore, it was laymen rather than professionals who were raised to prominence, with education in expressions such as manga and film also becoming systematized.

The postwar years developed similarly.

After the war, those responsible for wartime propaganda took up and developed the “popular mobilization” method in advertising agencies, magazines, television, and so on. Public relations adopted the same mobilization methods as before; their client simply changed from the nation to corporations. Once again, in the postwar democracy, the radio quickened as a medium for the layman’s participation; by contrast, television appeared as a medium that seemed simply to render its viewers passive.

And so we come to the present day.

The “recipients” are once again faced with the choice of whether to take back the initiative from the media. This is discussed in the final chapter. In the 1980s, through the appearance of the first “otaku,” who received subjectively the information available and reorganized it for good or bad, media changed from a tool for unilateral reception of high volumes of information to a device using the information proactively. This is especially notable in smartphones. We find ourselves in a present-day environment where, through these devices, people “contribute” all the time.

Based on the perspectives above, this book is composed of three sections and an epilogue.

The first section addresses the “pre-media” era. Stories were told on the spot through voices and bodies; even when written down, they remained connected to the world of oral transmission. Before printing methods became widely used, even written texts were recreated each time they were copied as errors crept in. These include what we now call the “classics” and “Japanese art.” From the early modern era on, many of the “scenarios” that served as the raw material for the generation of popular culture were formed in this context. The existence of the “creator as crowd” is difficult to record in text in the history of documents, but stories with authors

attached by proper names were, if anything, exceptions.

The second section, with the appearance of print media as its index, addresses the time from the early modern period through the Great Kanto Earthquake as the era of amateurs. It combines the periods conventionally referred to as “early modern” and “(prewar) modern.” From the “creator as crowd,” individuals living out their hobbies came to be, as the times turned toward the modern, individual. Connections can also be made with the reproduction media beginning with early modern woodblock printing. The “populace” is depicted rather positively.

The third section addresses the post-Great Kanto Earthquake era. This is the period of the mobilization of laymen. The full text includes a discussion of the decision to view the earthquake as a turning point. Let me point out in advance, however, that it is not based on the simplistic perspective of disaster history, suggesting that the earthquake shook up the world or so. Here, the “populace” becomes the “laymen” subject to mobilization by the rapidly appearing media such as radio and television. However, this is a “participatory” mobilization, not a passive one. Let us say that the instant they are discovered as targets for mobilization, the “amateur” becomes the “layman.”

The book closes with an epilogue discussing the present day wherein each and every individual has their device.

With the appearance of VCRs and home gaming setups, televisions—once considered equipment for popular mobilization—became monitors connecting to devices, serving as an index for the division of eras. Here, the culture generation system in which culture arises from individual “scenarios” is folded inevitably into “platforms.” This, too, is our present day.

So are we amateurs or laymen? Which potential are we to live out? Or are we to become something else again?

The present day brings us these questions.

The objective of this book is to share questions, more than perspectives, with its readers. The perspective of history not only provides comfort by indicating the attribution of the “I” but also awakens doubt about “now” and the “world,” in its role of shaking the ground under our feet.

Finally, some may criticize this book for its lack of reference to important works, authors, or phenomena, its deviation from accepted discourse, or its brute-force

arguments. Let me note that the responsibility for any and all of these criticisms lies not with the professional historians who checked the entire draft for errors and misunderstandings but with me.

Why I became involved as the storyteller of a “comprehensive history,” even a history of culture, and what my exact role has been is left to the imagination of the reader.

Notes

- *1. Yanagita Kunio, *Kosho bungei shiko (Thoughts on the History of Oral Literature)*, Chuokoronsha, 1947
- *2. *Ibid.*
- *3. Otsuka Eiji, *Mucha kara shojo manga e: Maboroshi no gaka Ichijo Narumi to Meiji no Art Nouveau (From Mucha to Shoji Manga: The Illusive Artist Ichijo Narumi and Meiji-period Art Nouveau)*, Kadokawa Shinsho, 2019
- *4. Yamamoto Kichizo, “Sekkyo-bushi no kataru to kozo (Narrative and structure of sermon ballads),” in Araki Shigeru & Yamamoto Kichizo eds. *Sekkyo-bushi: Sansho-dayu, Oguri Hogan ta (Sermon Ballads: Sansho the Steward, Judge Oguri, etc.)*, Heibonsha, 1973
- *5. Tsuno Kaitaro, “‘Sekai-sadame’ ko (Thoughts on ‘Scenario Selection’),” in *Shingeki (New Theater)* Vol. 23 No. 12, 1976
- *6. Bacon-Smith, Camille, *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, University of Pennsylvania Press, 1991
- *7. Yanagita Kunio, *Meiji Taisho shi Dai-4-kan Sesohen (History of the Meiji-Taisho Period, Vol. 4 Social Conditions)*, Asahi Shimbunsha, 1931

Kindly note that while the classical and other works cited herein may contain language inappropriate by current social standards of human rights, their text has been reproduced as in the original based on their characteristics as primary sources.

A Tentative Theory of the Popular Culture of Epidemics and Natural Disasters

Komatsu Kazuhiko

The Japanese archipelago is often called a “disaster archipelago.” Indeed, looking back through history, Japan has suffered almost every year from heavy rains, earthquakes, and other disasters, as well as epidemics. This volume investigates how people have coped with these disasters and calamities inflicted by nature, with a focus on popular culture.

Certainly, the reaction of the masses assailed by disasters such as epidemics and earthquakes was fear, along with various efforts to escape, as well as the quieting of heightened emotions such as anger and grief. These experiences had a strong impact on the popular imagination, which was eventually expressed in literature, paintings, performing arts and more, and led to the enhancement of disease control and disaster preparedness as well as to the construction of monuments. The term “the popular culture of disasters” used here encompasses all these areas.

The word “popular” in this case is synonymous with the masses, the common people, the populace, citizens, and so on. Obviously, each of these terms has its own definition, with overlaps and differences among them. Nevertheless, the commonality found within these terms lies in the notion of the people as a “crowd,” as demonstrated in the comprehensive overview provided in *A History of Popular Culture in Japan*, published prior to this volume. In other words, the “popular culture” referred to is the culture generated by this “crowd.” The creator of this culture is, of course, the crowd, and its recipient, of course, is also the crowd.

The aforementioned work provides greater detail on this topic, but to briefly summarize the views of the editor of this volume on the “crowd” here: the “creator as crowd” and “recipient as crowd” share a relationship of complicity and cooperation. Furthermore, this relationship is supported by a variety of desires, such as

pleasure and catharsis. These desires are sometimes expressed directly and sometimes conveyed unconsciously. In both cases, however, works that fully satisfy the desires of the “recipient” become firmly established as popular culture. Although appreciation of artistry and high quality may also enter the equation, a higher priority is placed on works that grasp and respond to these desires.

Among the crowd that generates and transmits popular culture, there are obviously many famous authors as well as nameless ones. However, they too sense the desires of the recipient as crowd, and to respond to those desires, they are the ones who, on behalf of the recipient as crowd, provide words and form; whether they succeed or not ultimately decides the course of their lives.

The desires of recipients have been diverse. They have included everything from anti-establishment sentiments to sex (or Eros), from disasters to everyday incidents, as well as fascinations with the strange or the grotesque. They tend to be underestimated, labeled as “sensational,” “vulgar,” or “lowbrow”; however, it is therein that the characteristics of the masses are to be found.

The creators and recipients of popular culture as a crowd share deep ties and overlap, in that they are dominated by the same desires. Mediating between them is the mass media, that is, media that transmits large quantities of information (or cultural representations).

In Japan, these media made their first appearance with the development of woodblock printing as *surimono* prints, widely circulated via bookshops, print shops, and *kawaraban* (single-page newspapers). Thereafter, at the turn of the century, came the printing press; records and radio then enabled aural information, and films and television then conveyed information as images.

Notably, although popular culture took advantage of these media (mediators), a major influence on its development and permeation was that of performances given in theaters and on street corners. There, the recipients and the creators (or their spokespeople) as a crowd faced each other in a relationship of complicity and cooperation, where works that fulfilled both of their desires found a firm place as the “core of popular culture.”

As mentioned above, the desires of recipients are diverse. This means that while some popular culture may satisfy the desires of the many, there is also popular culture that satisfies only the desires of a given part of the crowd. The latter is known as a “subculture.” In other words, although popular culture tends to be lumped together as a single entity, it actually contains a variety of subcultures of different scales and sizes. They may perhaps be called “sub-popular cultures” within popular culture.

It must be noted that those in positions of power or authority may suppress the crowd’s desires to prevent criticism of established systems, or may use popular culture, that is, the crowd’s desires, to steer people in ways suited to the interests of the powerful. In short, the crowd’s desires have a truly troubling aspect as well.

Following on from the above, let us look at some of the features of this volume.

This volume compiles research reports resulting from the project titled “Historical and International Research into Popular Culture to Pursue New Images of Japan” (part of the Popular Culture Research Project), established as part of research enhancement activities at the International Research Center for Japanese Studies (Nichibunken). The project comprises four teams: “Ancient/Medieval,” “Early-modern,” “Modern,” and “Contemporary.” In addition to ongoing research within each team, research output has enabled increasing collaboration among teams with each passing year, which in turn has led to research and international symposia on a range of topics. Further information on the research outcomes achieved thus far can be found on the Nichibunken website.

The editor of this volume is the head of the Early-modern Research Team, which aimed to position the end of the medieval period through the Edo period as the time when Japanese popular or mass culture coalesced and formed, and to understand modern and contemporary popular culture as an extension of mass

culture from that time.

In the later early-modern period (the Edo period), industrial development led to a rise in productivity, and Edo, in particular, became a budding metropolis with a population of one million. The *chōnin* class of merchants and craftsmen, who comprised over half the population, formed the core class of “the people as crowd”; it was here that the market targeting them developed.

The masses of Edo are generally discussed in terms of this one class, which emerged as a result of industrialization. However, the city’s masses were in fact composed of three classes: an upper class, a middle class, and a lower class. The lower class comprised people who lived in the realm of the everyday, that is, the crowd, or laborers. Among the lower-class citizens of Edo, the majority came to the city from farming villages, made their living through manual labor, and were money-poor. They were roughly what folklore studies define as “common people.” They had their own culture as ordinary people, and they created and consumed this culture within the spaces and domains of everyday life. Their culture typically included festivals, music (folk songs, parody songs), games, and so on. However, the transmitters and recipients of the culture alike were ordinary people living in the same environment; thus, life and expression were inextricably linked. This might also be called the culture of *nagaya* (tenement) residents.

Above the lower class was a middle class of people in diverse professions, emerging as a result of industrial development. The middle class was the pool where those falling from above met those rising from below; its members had a reasonable income, were neither very rich nor very poor, and had something set aside in case of an emergency. Edo entertainment culture and popular culture such as kabuki, *jōruri* (puppet theater), vaudeville, freak shows, *yomihon* novels, *nishiki-e* painting, musical performance and more were cultivated mainly by these middle-class city dwellers.

At the apex of Edo popular culture was the upper class, affluent merchants who were labelled wealthy even by the *chōnin*. They established various systems to manage the town of Edo while remaining in line with the wishes of public authorities, and developed industries to increase their fortunes. As these innovations spread and took hold among the Edo *chōnin*, they also became part of the culture. These included, for example, firefighting systems, red-light districts, festivals such as the Kanda Festival, sumo wrestling, healthcare, apparel, *terakoya* (schools for reading and writing), travel including the

Ise Pilgrimage, and more. Edo popular culture thus developed by incorporating and transforming the culture of the upper classes as well as absorbing that of the lower classes.

Thus, Edo popular culture was stratified and diverse, and superimposing upon it the diverse desires of the crowd mentioned above may help to further clarify the characteristics of popular culture.

Among the various forms of popular culture examined by the Early-modern Research Team, publications relating to *yōkai* and horror culture were particularly numerous. In this book, however, owing to space constraints and to the spread of the novel coronavirus pandemic, the theme has been narrowed to focus, as described in the opening paragraph, on natural disasters such as earthquakes and epidemics, centering on the early-modern period, through discussion of the popular culture that emerged in relation to these events.

Today, scientific and technological advancements have allowed us to accurately predict the heavy rains and strong winds caused by weather phenomena such as typhoons. However, we have yet to find a way to prevent these events, which are growing in scale as the global environment continues to change, and cause great damage around the world nearly every year. In the case of earthquakes, even prediction is still an impossibility; today, as in the past, the focus is on how to cope with the damage caused by major earthquakes and tsunamis.

As for epidemics, there has been significant change from premodern to modern times. In premodern times, depending on the symptoms, traditional Chinese medicine showed some success as a fever reducer, but treatments and preventive medicine such as vaccines were virtually non-existent. The modern era has enabled suitable responses to epidemics; however, as with the recent COVID-19 pandemic, there have been cases where neither treatments nor preventive vaccines had yet been developed.

How have people coped when confronted with natural disasters, epidemics, and other events that cause suffering? How have they represented these events? Furthermore, as a result, what popular culture environments did they establish at the time? With these questions in mind, this book aims to elucidate the characteristics of popular culture through a wide variety of materials.

The overall structure of the book is made up primarily of discussions relating to epidemics, given the novel coronavirus crisis. Below is a description of each

chapter, divided into epidemics and natural disasters, with some of the editor's thoughts and comments.

Chapter 1 (Fukuhara Toshio) discusses the wide range of ways people coped with epidemics and “evil spirits”, also known as *yōkai*, in the final years of the Edo period. Its aim is to illustrate views on epidemics at the time, particularly as they pertain to folk religion.

The topics discussed are manifold, from “prophetic beasts” such as the *amabie*, *amabiko*, and *himeuo* aquatic creatures, the two-headed crow of Mount Haku, and the arguably similar *Kitai no dōji*, the boy spirit of Kanda Shrine, to evil spirits such as the *osaki* foxes said, during a cholera outbreak, to have spread the disease in Edo and its nearby farming villages.

Particularly interesting is the “letter of apology from the gods of pestilence,” where the god Susano’o (Gozu Tennō) suppresses the demons of pestilence and forces them to swear off bad behavior. This inspired works by artists such as Chikamatsu Monzaemon and Katsushika Hokusai, and was in turn related to the “letter of apology from the *kappa*” and the “letter of apology from the *namazu*” which inspired woodblock prints of the giant earthquake catfish.

An unusual rite was the “banishing of Otafuku” at the time of an outbreak of mumps (epidemic parotitis). The Japanese term for mumps, *otafuku*, stems from the way in which the lower parts of the face swell and the sufferer comes to resemble the mask of Otafuku, often featured in *kyōgen*. During outbreaks of mumps, people wore this mask and performed the “banishing of Otafuku” to ward off the disease. The *Jinmen-zōshi* (*Book of Faces*) is a popular attraction at the Miyoshi Mononoke Museum, a museum dedicated to Japanese *yōkai* in Miyoshi City, Hiroshima Prefecture. Fukuhara observes that a cute human-faced character depicted in the book, whose face appears to be swollen at the bottom, may be derived from Otafuku.

Chapter 2 (Kagawa Masanobu) looks at a smallpox outbreak in Edo and examines in detail how people at the time coped with the disease. In the Edo period, and especially amid the industrial development of late Edo, an inclination toward “play” (amusement) came to the fore as one of the characteristics of popular culture. *Chōnin* who had some amount of disposable income flocked to the bustling lines for kabuki and *jōruri* theater as well as freak shows and the like, bought *nishiki-e* color prints of popular kabuki actors, and read voraciously, with a preference for light literature such as *sharebon*,

kokkeibon, *kibyōshi*, *gōkan* and other illustrated books, as well as *yomihon* and *ninjōbon* novels. The *chōnin*'s taste for play was apparent even in their manner of coping with smallpox.

Known in ancient times as *wanzukasa* or *mokasa*, smallpox was first recorded as the “great Tenpyō era epidemic” described in the *Shoku Nihongi*. The outbreak caused the death in rapid succession of four brothers of the Fujiwara family, who held power in Heijō-kyō at the time, and decimated the high-ranking nobility, plunging the government into chaos. Repeated outbreaks thereafter meant that smallpox came to be considered as a disease that everyone would catch once in their lifetime. In other words, many would contract smallpox as children and some would die of it, but those who recovered would acquire immunity and be able to live on. Thus, in the Edo period, smallpox was viewed as a rite of passage.

Kagawa focuses on the following two points in particular. First, people at the time believed that the spread of smallpox was caused by evil entities known as “smallpox demons” and that they could alleviate the symptoms of smallpox and escape death by worshipping these demons. “Smallpox demon festivals” were thus held, using the color red in the rituals, including red paper, red figurines, and boiled rice with red azuki beans.

Second is the aspect of “play.” Children sick with smallpox were depicted in color prints and other images known as “smallpox pictures” surrounded by a variety of toys. These were bought for them by family, relatives, and friends, a reflection of the increasingly popular idea that recovering “while playing” would make it easier to get through smallpox. While it was not only smallpox demons which were expelled from everyday life or worshipped therein, the custom of gifting toys and having sick children play to alleviate the disease is particularly striking in this case. Interestingly, the chapter points out that, during the COVID-19 pandemic, the feelings of proponents of the Amabie Challenge, centered on the *amabie* depicted in Edo *kawaraban*, actually shared a deep connection to these ideas of “play” and “diversion.”

Chapter 4 (Takahashi Satoshi) reveals the state of restless confusion of people experiencing the cholera epidemic of 1858, making full use of local historical materials. Near the end of the Edo period, a series of natural disasters and famines caused the price of rice to skyrocket, leading to riots and peasant revolts throughout the country, which could no longer be managed by traditional politics. On the international side as well, contact with Europe and America began to increase, and

the shogunate finally decided to open the country with the Convention of Kanagawa, signed with the American Commodore Perry at Uraga. At that juncture, learning of Japan's opening, many foreign countries sent naval delegations seeking to establish amity and trade. It is believed that their crews brought with them cholera (*korori*), which subsequently began to spread, leading to an outbreak in Edo.

Takahashi depicts, in documentary style, people's fear of the looming danger of cholera and the actions taken to prevent the disease through the full use of varied forms of knowledge such as prayers and medicine, during the turmoil of the epidemic and the surrounding events. In doing so, Takahashi takes cues from *Sode Nikki*, the diary of Yokozeki Yabei, the wealthy ninth-generation owner of a sake brewery in a town named Ōmiya, Suruga Province, Fuji County.

The strategies for coping with cholera that can be inferred from this document include all sorts of religious practices, from the Buddhist methods of chanting the *daimoku* and unveiling mandalas and images of Vairocana, to folk methods such as *dōsojin* festivals, daily and nightly gun shooting, repetition of New Year's rites, and rituals to ward off the gods of pestilence. Takahashi investigates in particular detail the urban legend of “American foxes” which sprang up when other methods proved ineffective. At the time, there somehow came to be a belief in the Kantō and Tōkai regions, including Edo, that cholera was spread by foxes (*kuda* foxes or *osaki* foxes, depending on the area) brought to Japan by Americans (Commodore Perry and his crew). In response, people sought protection from the guardian dogs belonging to Mitsumine Shrine in Bushū (western Kantō), known for their miraculous ability to trap foxes (possessing spirits). The sight of people in search of this protection was astonishing.

This case is not only a powerful depiction of the fear of cholera but also a demonstration of how folk religious rites from ordinary times were repurposed in the extraordinary event of a widespread epidemic; in addition, it illustrates the mentality of the time, which was heavily influenced by rumors tied to the major events of the arrival of ships from abroad and the opening of the country.

Chapter 5 (Takaoka Hiroyuki) focuses on the “banishing of epidemics,” referenced in previous chapters as well; it is characterized by its examination of material sought from the Kamigata *rakugo* titled *Banishing of the Flu God*. In this *rakugo*, a bad cold (influenza) outbreak

is underway; therefore, the citizens hold a ritual for the banishing of the flu god by building a simple altar and setting upon it a figurine representing the god; then, after praying that the god will leave, they carry the figurine to the river and throw it in, accompanied by the music of gongs, drums, and *shamisen*.

Takaoka believes this *rakugo* was created in the Edo period, and expertly deduces that its origin was a person, rather than a figurine, who was used as a proxy for the flu god. This assertion is based on accounts such as the following, found in *Mimibukuro* (*The Earmuffs*): “A *hinin* (person of the untouchable caste) dressed as the flu god was pushed off the bridge, and all returned home roaring with laughter.”

In cities like Edo and Osaka, there were religious people and entertainers positioned among the “lower depths” even within the lower classes, short even of their daily meals. With their simple prayers and performances, they caught the attention of people on the street and made a meager living by exorcizing or assuming the “misfortunes” of the *chōnin*. Thus, there were also cases where they played the role of evil entities such as the flu god.

As Takaoka points out, it should be noted that those who carried out the ritual were roaring with laughter as they threw the person posing as the flu god off the bridge. The banishing of the flu god thus had a dimension of “play” in addition to the religious dimension of warding off disease. Utterly repulsive though it may be, this case conveys the complexities of Edo popular culture.

Chapter 7 (Yokoyama Yasuko) draws on the diary of the popular literature author Okamoto Kidō, who lived from the Meiji through Showa periods and is best known for *Hanshichi Torimonochō* (*The Detective Stories of Inspector Hanshichi*), to understand the common people’s views on epidemics at the time through the eyes of Kidō, who was prone to illness himself. Yokoyama writes: “Kidō’s works do not depict noble images of human beings bravely fighting against illness. Instead, they give a raw, realistic picture of people’s fear of disease. As an author of popular literature, he wrote his works as entertainment. As such, these works were obviously read for amusement; however, readers today may use them to understand how people in past times experienced illness.”

Kidō obviously knew that prevention and treatment were possible through the modern medicine introduced to Japan from the West, and he was quick to be

vaccinated during epidemic outbreaks. However, he was fascinated by the common people’s ways of coping with epidemics, strongly influenced by their premodern, superstitious views on the subject. Kidō referred to numerous primary sources to depict the fear of epidemics felt by common people in the Edo and Meiji periods in the style of ghost stories, in works such as “The Bald Snake” and “The Amazake Shop” from the *Inspector Hanshichi* series, and in “Yellow Paper,” which discusses the cholera epidemic of the Meiji period. These stories also reflect Kidō’s own experience of becoming sick and losing loved ones due to epidemics. Although the details may differ, in Kidō’s diaries and works we may discover situations not so dissimilar from the sudden loss of life caused by the COVID-19 pandemic.

Chapter 8 (Kōzai Toyoko) analyzes a game of *sugoroku* based on the theme of hygiene, called “hygiene *sugoroku*,” to investigate how policymakers conceptualized epidemics in the Meiji period. While Okamoto Kidō’s interest was directed to the common people’s premodern views on epidemics through his works of popular culture as entertainment, Kōzai’s perspective focuses on the Meiji government’s attempt to control various ideas and practices relating to epidemics as part of their efforts toward the creation of a modern nation. To that end, they used *sugoroku*, a game that was popular with the common people at the time. Examples included “Pure Land *sugoroku*,” “travel *sugoroku*,” “success *sugoroku*,” “*yōkai sugoroku*,” and more.

With the introduction of Western medicine to Japan, Japanese views on epidemics underwent a major shift from the late Edo period through the Meiji period, from the understanding of disease as an attack or invasion of the body by outside entities, such as demons and gods of pestilence, to the idea that physical pathogens cause infection and disease through specific mechanisms. Consequently, it was hoped that the former would be set aside as “superstition,” and the latter circulated widely as “correct” knowledge. “Hygiene *sugoroku*” developed these views on epidemics and medicine on the *sugoroku* board. In short, players would roll the dice to get from start to finish while contracting various “illnesses”: their fate would be decided by whether they would land on the “infectious disease hospital” and receive treatment, rely on “medicine sellers,” or take the road of “superstition” along the way. Needless to say, the road of superstition would lead to “death,” and relying on hospitals or medicine sellers would lead to ending the game with “health and longevity.”

When considering popular culture, before entering into matters of right and wrong, it is necessary to closely observe and analyze this kind of approach, that is, the use of popular culture, by those in power.

The above chapters address epidemics, whereas the following three chapters discuss natural disasters.

Chapter 3 (Komatsu Kazuhiko) uses the color-printed *kawaraban* called *namazu-e*, which circulated in large numbers soon after the 1855 Edo earthquake, to examine the popular culture consumed by Edo townspeople at the time through the lens of the conditions from which *namazu-e* emerged and the various themes presented therein. The term *namazu-e* (lit. catfish prints) is derived from the frequent depiction of a great catfish (*namazu*), or an anthropomorphized version thereof, said to cause earthquakes, in the designs.

Why did people flock to buy *namazu-e* despite having suffered damage from the earthquake? This chapter presents multiple reasons: *namazu-e* played the role of conveying the terrible scenes of the earthquake and the lives of survivors; they functioned as “talismans” to alleviate people’s fear of aftershocks; or they were drawn after things had somewhat calmed down to depict the social situation during reconstruction.

Even more fascinating, however, is that comparing various *namazu-e* evinces the stratified internal structure of the Edo masses (the *chōnin* class), as well as the popular culture in demand at the time. The depictions of people struggling with unemployment due to the earthquake, people reaping the benefits of the reconstruction economy, and people from the wealthy class who were forced into almsgiving are sometimes positive, and sometimes negative. Furthermore, the tastes of the time, in terms of social conditions and various trends, are depicted in the designs and captions. In other words, *namazu-e* are, in a sense, a direct reflection of popular culture at the time. Moreover, *namazu-e* were also brimming with the humor and satire sometimes referred to as the “Edokko spirit” (typical of Edo natives).

Chapter 6 (Saitō Jun) is an extensive examination of the folklore shared by multiple regions regarding the “pits” that formed after heavy rains or floods. There was a religious belief dating back to ancient times that floods were caused by “serpents” slithering out from mountain ponds and swamps and into the sea. This is evidenced by the fact that in Nagano Prefecture and Shizuoka Prefecture, among other areas, floods and landslides were called “snake escapes” or “snake crumbling.”

Saitō focuses on the way in which the legend about

floods being caused by great snakes decreased in scale, as it were, as it was passed down, turning into the smaller legend of the “sea snail escape.” The “sea snail escape” is a somewhat strange piece of folklore. Large pits forming in cliffs and the like after heavy rains were viewed as the traces of buried sea snails emerging from the ground.

There were tales of sea snail escapes in Tokyo as well; Saitō presents a *kawaraban* about a sea snail escape in Dōkanyama in 1871. It depicts a creature resembling a dragon or snake in the shell of a sea snail underground, which then sheds the shell and flies to the sky, slithering among black clouds. “*Shussebora* (Appearance of a sea snail)” from *Ehon Hyaku Monogatari* (*Picture Book of a Hundred Stories*), which is introduced as a depiction of the sea snail escape, is also well known to *yōkai* researchers. This folklore is most likely connected to that of the earthquake catfish as well.

Chapter 9 (Kawamura Kiyoshi) discusses monuments (memorials) to the Great East Japan earthquake. Monuments are an attempt to preserve the memory of events and names against the inevitable oblivion of time. Kawamura examines the monuments built in Kesennuma City, aiming to reveal “monuments’ potential to preserve individual memory and practice while also integrating the systems and environments formed through the use of official authority, rather than directly resisting systems and totalization.”

Here Kawamura evokes in discussion two contrasting forms of earthquake monuments. One is prewar earthquake monuments, exemplified by the Earthquake Memorial Hall (now the Tokyo Metropolitan Memorial Hall) built through a public-private partnership to collectively enshrine the victims of the Great Kantō Earthquake of 1923. The other is postwar earthquake monuments, such as the monuments to the Great Hanshin-Awaji Earthquake, created in accordance with individual feelings in multiple locations struck by the disaster in 1995.

The former emphasized the aspects of praying for the repose of victims’ souls and consoling the dead, and official authorities were deeply involved. The “Earthquake Memorial Hall” is the only extant monument to the Great Kantō Earthquake. In contrast, the monuments constructed after the Great Hanshin-Awaji Earthquake did not include a large-scale public memorial that conveys a sense of totalization, such as an earthquake memorial hall. They may be described instead as a mass of small-scale monuments; some are “cenotaphs”

focused on the victims, whereas others emphasize “memorializing” the earthquake in order not to forget. A look at *Visiting Earthquake Monuments* (ed. Mainichi Shimbun Earthquake Media Team), which Kawamura refers to as well, reveals 120 diverse monuments illustrated with photographs.

Through an examination of various monuments built in the Kesennuma City area, Kawamura reveals, in their diversity, similarities with monuments constructed after the Great Hanshin-Awaji Earthquake. Furthermore, through the “chaotic state” of altars and offerings left at the site of the now removed No. 18 Kyōtoku-maru fishing trawler, he attempts to glimpse the diversity and multiplicity of the people within the “crowd” who hope for consolation and remembrance.

Finally, there is Itō Shingo’s “Research Notes: Fires, Humor, and Names.” As in the saying “Fights and fires are the flowers of Edo,” Edo was also known as a “city of fires,” frequently struck by such incidents. Many forms of popular culture relating to fires were therefore created; the one discussed here is the humorous piece *Kanan dehon shōshingura* (*The Blaze of Roasted Retainers*), one of the forms of storytelling, satire and critique circulated after a great fire. The tale follows a fire that actually occurred in 1829, originating on the riverbank of Kanda Sakuma-chō; as the name demonstrates, it is a parody of *Kana dehon chūshingura* (*The Treasury of Loyal Retainers*), while also including descriptions of the fire at the time.

Itō compares the two works in detail, judging the parody as “a word game in the shape of a story that follows the style of a pseudo-author,” as carried on from the medieval period. He concludes that “though fires awakened a desire for creativity, many townspeople did not have anywhere to express that urge, and could only write in the form of rough drafts. Most of these works were lost, with nothing left behind for posterity. This piece is a little story that has barely survived until today.”

In short, in Edo as today, there was a “crowd” of aspiring or would-be authors whose creativity, spurred by fires as well as many other incidents, was never to be realized other than in the form of rough drafts. These people were also responsible for popular culture, although they were incapable of fulfilling the desires of many entertainment consumers.

What, then, is popular culture? Who are the masses? Where are their characteristics to be found? Do they show different images of Japan than those we have known thus far? Bearing these questions in mind, this

book attempts to elucidate these issues using actual source materials and their inspirations. The book examines the early-modern period, when Japanese popular culture coalesced and formed, in a discussion centered on the city of Edo. However, it also considers the necessity to widen the scope beyond Edo to the underlying folk world and to successive eras, so as to provide a more in-depth examination. Nevertheless, the studies collected in this book comprise only ten articles; they cannot be said to fully answer questions like those presented above. Even so, the interconnected nature of these studies means that, by putting them together, readers may be able to understand the state of popular culture relating to disasters of the time, as well as the lives of the masses who consumed this culture.

This International Research on Japanese Popular Culture Series is to include three future volumes, each with a different topic. By placing this book in that context, it will hopefully be possible to further explore Japanese popular culture.

Popular Culture Theories on the Body and Media

Yasui Manami / Álvaro Hernández

1. The Body and Media

Popular Culture and the Body

In everyday life, we use our bodies to comprehend many things. Visual information overwhelmingly assumes a dominant position in the modern era, but it has not always been so. Until now, we have used our hands and feet, moved our bodies, pushed our five senses—vision, hearing, smell, taste, and touch—as far as they will go to comprehend the world around us. Moreover, we have made use of that elusive “sixth sense” to feel the invisible, expressing ourselves through pictures, song, dance, costume, and more. At the same time as we use our bodies, we have refined various tools and technologies as extensions of the body; we might call these media, the objects mediating between the body and the world.

This book explores the way people have used their physicality to express the world around them, from the perspective of popular culture.

As shown in the first book of this series, *A History of Popular Culture in Japan*, the act of telling a story—of producing language—is by no means the prerogative only of those with titles like experts or writers; the “people,” as subjects producing language, have likewise been deeply involved in creating culture. Here, “the people” can be understood as “the crowd as creators.”^{*1}

Similarly, in the second book of the series (*The Popular Culture of Calamity: Natural Disasters, Epidemics, and Oddities*), the “crowd” are considered to be collaborators and conspirators as both “creators” and “enjoyers” of popular culture, a connection supported by various desires, such as pleasure and catharsis. The crowd as “creators” and “enjoyers” are deeply bound together through their domination by the same desires, mediated by the mass media, which produces vast amounts of information (cultural representations).^{*2}

Media as an Extension of the Body

First, in the discussion of popular culture, we hope to emphasize the approach of conceptualizing the body in a larger context. Tools and technologies can be viewed as “the body” in a broad sense, an idea that is linked to McLuhan’s theory of civilization, with its focus on how technology extends, and even replaces, the capacity of human organs. He stated that media were extensions of the human body, arguing that changes in media would change the way we are connected to the world and also the way we view the world—that bodies and media, as well as worldviews, were in an inseparable relationship.^{*3} This approach suggests that we can be liberated from the restrictions of the bodies we are born with, expanding our “physical” potential through media, such as tools and technologies.

Looking at modern popular culture from this perspective, we hardly need to point out that, for instance, social media has changed the way we are connected with the world and allowed us to realize new possibilities with our bodies, hence the overwhelming influence it possesses.

Amid the current COVID-19 pandemic, where our physical movements are being restricted, we maintain social behavior by resorting to remote working arrangements and so on. In the current situation, we allow our bodies to be taken over more than ever by the media, or should we say that we have no choice but to allow our bodies to be taken over by the media. We must now, more than ever, reconsider the relationship between media and the body, as well as the notion of the body itself.

2. Anxieties of the Body and Digital Platforms

The Politics of Anxiety

In the current COVID-19 crisis, as social and economic activities shrink because of the declaration of

states of emergency, as economic restructuring and bankruptcies arise, and as the medical system is put under strain, anxieties of the body are constantly on the rise. Furthermore, the economic disparities and gender inequality already inherent in society are becoming ever more obvious. Volume 2 of this series reveals the specific methods used by the people of early modern Japan to cope with disasters and calamities brought about by nature.

A reconsideration of the anxieties of the body of today brings to mind the “politics of anxiety” described some thirty years ago by Bryan S. Turner. He describes the 1980s as a period of increasing social fear and anxiety based on environmental destruction, chemical warfare, the HIV/AIDS epidemic, and the declining birth rate, leading, in turn, to the planning and execution of policies and support for medical technology concerning the body. ^{*4}

This kind of “politics of anxiety” can be overlaid on the arguments here about the body in popular culture—how we imagine the body—in other words, what kind of technology we use to imagine its connections with society and the world. Worthy of emphasis here is that this anxiety is about the living body. The important point is how we bring to light once again the tension in the relationship between “the living body” and “the body as a tool,” where the body is being used as a means to an end of some kind. This point overlaps as well, for example, with Turner’s argument that Romanticism and late Baroque culture, which exerted broad influence on the formation of expression in European popular culture, were related to anxiety concerning bodies and machines in the late nineteenth century and to the sense of crisis at the time regarding industrialism. ^{*5}

Just as Turner, in his discussion of the body, suggested similarities in the mentalities of European Baroque culture and of the modern (post-modern) era, here we use the concept in media technology called the “digital platform”, with its tremendous influence on modern society, to discuss popular culture in Japan from the early modern to the modern and contemporary eras. While it may be considered an unusual approach to analysis, this change in perspective can expand our imaginative potential.

Digital Platforms

Digital platforms use user networks, including social media, such as Twitter or Facebook, as well as the linking technologies enabled by online conferencing services

provided by IT companies (Zoom, Meet, Teams, and so on), as platforms to provide content and services, and are currently used in many fields. After YouTube achieved huge success in 2006, there has been a dramatic escalation in terms of our society’s familiarity with such platforms. These platforms have become integrated into every part of our daily lives, yet we cannot say with certainty that everyone has an accurate understanding of the social contexts now actually referred to as platforms. ^{*6} However, the popularity of digital platforms reminds us of how anxieties of the body are increasing in popular culture through technology.

The services known as digital platforms, along with the IT companies supporting them, have expanded tremendously during the COVID-19 crisis. These vastly enlarged platform services are gradually replacing public “spaces of interchange (spaces for connection and communication).” In this sense, digital platforms are a form of media (technology) that enables work, education, and entertainment while preserving social distance.

Digital platforms make safe interactions possible even in contexts where the other person in the communication is unfamiliar or untrusted. Trust here is guaranteed not by the other person but by the medium provider, based on the assumption that users can safely and smoothly connect with others through the digital platform. Incidentally, anxieties and distrust about direct connection with others are also thought to have promoted the expansion of digital platforms. ^{*7}

Connection with Others

It is conceivable that the tendency of the last twenty years or so, wherein the desire to “connect” with others has been related to fear of relationships themselves or to distrust of others ^{*8}, overlaps with anxiety towards others’ bodies due to the risk of infection brought about by the current pandemic. Governmental and social calls for social distancing as well as digital platform technologies have been accepted as safety devices of sorts, accelerating the general acceptance of connections that can be cut off at any time. We might say, in other words, that digital platform media call for a form of the body that can be freed from the constraints of connection at any time, that is, a virtual body.

As noted above, perceiving danger in the very act of connecting with others may also be included among the anxieties of the body. What is it that we demand from the media (digital platforms) that set us free from this

danger? The following sections explain the content of this book from this perspective.

3. Freedom of the Body and Popular Culture

Two Movements

Based on the discussion above, let us organize our approaches to the discussion of popular culture. First, in the history of popular culture, we focus on two readily identifiable movements concerning the body. The first is the exploration of new physical possibilities with technological and media expressions as intermediaries. This movement is treated here as the “search for freedom from [of] the body,” as it represents the constant attempt to overcome the limits of the body. The second is based on the limited nature of the body itself, concerning the body that is born and later dies, the conditional body, the days of which are numbered. Here it is treated as the “search for freedom through the body.” From the perspective of the body and media, popular culture can be considered to operate constantly in these two directions.

Here, these two movements—the search for freedom from [of] the body, and the search for freedom through the body—are applied to the history of popular culture, and based on this fundamental idea, this book has been divided into three parts: Expressing the Body, Transposing the Body, and Returning to the Body.

Part 1, Expressing the Body, is composed of chapters that demonstrate the characteristics of the search for freedom from [of] the body. Making use of the concept of expression, the emphasis is on the notion of imagining new physical possibilities, a form of popular culture that can also be expressed as “moving away from the body.” Part 2, Transposing the Body, contains chapters that fall on the borderline between Parts 1 and 3. Part 3, Returning to the Body, contains chapters on the search for freedom through the body, which may also be called “expression through physicalization.” This structure, where Part 2 covers topics at the borders of the discussion, was used to demonstrate more clearly movement away from the body followed by a return. Below is an overview of each chapter.

4. Moving Away from the Body/Returning to the Body

Expressing the Body

Part 1, Expressing the Body, is a collection of papers

on the process within the history of popular culture wherein the body itself is objectified through the use of tools, technologies, and so forth.

In Chapter 1, Kimata Satoshi focuses on the large number of *e-iribon* (illustrated books) containing many images that were published from the late Meiji through the early Taisho periods, examining the nature of perception and knowledge in the prewar era. While the early modern era saw the development of woodblock printing that integrated text and images on a single woodblock, prewar letterpress printing separated the printing of pictures and text into two distinct processes. The manual nature of expression through woodblock and lithograph printing methods, that is, the physicality of the creator embedded in the print expression, was lost in the mechanization of bulk printing and transformed into the reproduction of symbols and signs. In the context of this loss of the creator’s physicality, the issue of the modernization of printing technology, based on the letterpress technique, had a significant impact. The transformation of the body–media relationship through the evolution of technology becomes clear through the printing of pictures.

In Chapter 2, Yamamoto Yukari focuses on *shunga* erotic pictures to explore the physicality not of the creator but of the reader savoring these pictures, along with the human physical sensations related to *shunga*. In the Edo period, attitudes towards sexual matters from men and women of all ages were open and positive. *Shunga* in the early modern period, depicting sexual relations, were arguably among the forms of expression most intimate with the body. However, after being banned by the early Meiji government as a sign of a backward civilization, people began to hide these *shunga* and peek at them discreetly, creating a distance between readers and the objects of their interest. This overlaps as well with the process wherein the object becomes entertainment. In other words, *shunga* can be positioned within the process of the expansion of visual culture entertainment, wherein sex is enjoyed not as a physical experience, but as something to see.

Yamamoto notes that even in modern-day Japan, holding *shunga* exhibitions can be difficult because of the mindset, ingrained since the Meiji period, that *shunga* are shameful, and people show resistance and self-restraint toward such exhibitions out of uncertainty over how they will be perceived. However, her analysis shows that at the same time, modern-day sensibilities also enable the discovery of new interest and value in

shunga.

A similar framing can be found in Chapter 3, in which Kiba Takatoshi addresses the culture of “pleasantly scary” things in the early modern period. Kiba’s analysis suggests that from the mid-Edo period on, the peaceful environment untouched by warfare may have in fact driven people to desire to feel fear. He focuses on the gruesome visual culture to which people from the mid-Edo period onward were drawn; more specifically, the public punishments, such as crucifixion and the parading of prisoners to be executed. Kiba points out that in the mentality of the spectators at these events, there was a clear differentiation between themselves and the criminals condemned to die. Here too we find a framework wherein hideous punishments, such as crucifixion, were viewed from afar, without direct involvement. The process of enjoying gruesome fear from a place of safety expanded as well into the world of fiction, such as plays and haunted houses. This culture of the “pleasantly scary” continues to exist today; according to Kiba, modern examples include the works of Umezu Kazuo, which offer unique expressions of the strange and fear-some in the form of horror comics.

When it comes to considering expressions of physical sensation and fear, the perspective of Itō Ryōhei in Chapter 4 is important as well. According to Itō, the *yōkai* (monsters) in modern popular culture are understood through visual expression as “non-human characters in strange forms.” The origins of these images are *yōkai* pictures by Edo painters, including Toriyama Sekien (1712–1788), creator of *Gazu hyakki yagyō* (*Illustrated Pandemonium*) (1776), and in the *yōkai* passed down in folk tradition as described in reports from folklore studies. Moreover, an important role in the transformation of *yōkai* into the commonplace *yōkai* of popular culture was played by the manga creator Mizuki Shigeru (1922–2015). While Sekien, the Edo painter, depicted “fantasy” *yōkai*, Mizuki—arguing for the importance of the sense of hearing—created his *yōkai* by capturing them visually, while infusing them with his characteristic “depiction of invisible sound.” These *yōkai* in popular culture moved beyond the “pleasantly scary,” blossoming as a visual expression of popular culture in a context separated from human physicality. Itō argues that while the one-time *yōkai* of folklore were visible and audible to anyone, modern creative works operate on the assumption that *yōkai* are invisible and inaudible. This point is also of interest when considering the relationship between media and the body.

Transposing the Body

Part 1 traced various forms of expression that were established in the early modern period through their transformations in the prewar era as the body was objectified. Part 2, Transposing the Body, comprises two chapters specifically addressing the transition between moving away from the body (Part 1) and returning to it once again (Part 3).

In Chapter 5, Yokota Naomi shows with copious examples how clothing, the thing thought to be the most deeply involved with the body, has gradually moved away from the body. Yokota provides an overview that shows that before readymade clothing became widespread in the 1960s and 1970s, there was a clothing-related life that was based on values distinct from fashion (trends). Yokota focuses on examples such as working attire of the past, where traces of use remained, and repairs, such as patches, were constantly being made. Elsewhere, she introduces a number of familiar modern phenomena, such as buying clothes online without checking the actual products, ignoring materials while paying attention to shapes and patterns alone, or putting on underclothes without knowing one’s own body size. Clothing, an essential aspect of daily life, is shown, ironically enough, to be moving further away from the real-life body. Yokota sees the long-awaited introduction of trousers as part of school uniforms for girls as a change that has greater implications in terms of universal fashion, rather than in terms of eliminating the gender gap. These phenomena show that within the two movements concerning the body in popular culture, the search for freedom from [of] the body is taking place in the fashion world as well, and can be viewed as the process of transposing the body.

In Chapter 6, Álvaro Hernández addresses cosplay, a kind of dress-up “play” wherein people take on aspects of characters from manga, anime, and games. Cosplayers form communities and networks in which to play, which are closed spaces. According to Hernández, one of the attractions of cosplay is the chance to move away from the world of real life, one’s own body, and one’s own identity and to play as a character, with others doing the same. With regard to the approaches of this book, these activities can be understood as acts in the transition stage of popular culture, moving away from and transposing the individual body. What, then, does the imagination produce after this transposition is complete? While Hernández’s article does not touch upon

this point, after having “played dress-up” within the community, the possibility of acquiring a new identity with a new body even in the world outside this closed community—that is, returning to the body—may be ready and waiting.

Returning to the Body

Bearing this context in mind, Part 3, Returning to the Body, is composed of chapters that explore the possibilities of destinations for the transposed body.

In Chapter 7, Yasui Manami examines the custom of writing prayers on *ema* (small wooden plaques) and hanging them up at shrines or temples, focusing on the mechanisms that make it possible to create hand-drawn pictures on these boards. She also analyzes interpersonal communication that takes place via these *ema* boards. From the early modern era through the prewar period and up to the modern day, those with and without artistic talent alike have been able to express their wishes on *ema* through drawing by hand. Such expression is made possible by mechanisms that enable the populace to become involved with *ema* board creation by imitating existing drawings or adding to already existing drawings. This applies as well to modern *itaema* (painful *ema*, referring to extremely ostentatious and fanciful *ema* drawings that can cause “pain” to others looking at them), which feature drawings of anime characters and are dedicated to the “sacred places” that appeared in, or temples or shrines in the vicinity of locations from, the anime. In the present day, with communication now possible through social media, it can be said that there is appeal and value in the time-consuming, physical practice of actually visiting a temple or shrine, writing an *ema*, and hanging it up.

In Chapter 8, Kinoshita Tomotake outlines the historical birth of the wheelchair in the prewar era, providing a detailed discussion of the process through which the *izari-guruma*, an early modern assistive device like a cart propelled by sticks, was transformed into the modern wheelchair during the prewar era alongside the progress of various technologies. Kinoshita also illuminates the various forms of expression used to depict the *izari-guruma* in early modern literature. Conversely, modern wheelchairs continue to evolve as an extension of the body rather than as a physical assistive device. Considering the relationship between expression and the body in the media, the wheelchair can be considered a medium that has contributed greatly to consideration or visualization of disability. This chapter also offers the

opportunity to reconsider the disabled body: if the body is considered to have been extended by media (technologies and tools), at what point do we define the limits of the body as “disability”? This calls for a reconsideration of understandings of the discriminated-against disabled body.

In Chapter 9, Wajima Yūsuke provides a detailed overview of the history of popular music in prewar Japan using “record songs” (Japanese songs recorded on phonograph records), with a focus on practices involving the body. Wajima points out the particularly strong tendency in Japan to view music captured on phonograph records as “music itself,” whereas live performances are understood as reproductions of this music. While critically discussing the significance and influence of how “the genre of these ‘record songs’ was made possible only through foreign recording companies”, Wajima elucidates the process through which “songs as voice alone,” disconnected from the context of live performance, became once again connected to the physical body. Examples include using a song popular in the early Showa period called “*Tokyo ondo*” for the creation of a *bon odori* (lit. bon dance) that involves dancing around a central turret to the tune of the song, as well as the broadcasting of singers’ physical performances with the advent of television. It is also shown that karaoke, in fulfilling the popular desire to sing solo with a microphone with the same accompaniment as the record, became popular as a musical practice involving the body. Within the history of popular music, we can clearly see the ways in which the body, once disconnected from recording technology, becomes once again involved in physical practices, that is, in the process of returning to the body. This chapter also provides an opportunity for a reconsideration of the relationship between the new medium of television and the participating audience, for example the returning to the body in idol culture.

In Chapter 10, Edmond Ernest dit Alban analyzes manga and anime, which can be considered representative of Japanese popular culture, through the lens of queer theory, attempting to break down the persistent attachment of identity to the body. Queer theory is an approach, based on research on the experiences of LGBT people and other sexual minorities, which deconstructs the values that determine what “ordinary lifestyles” are as expected by society, criticizes the mechanisms that create societal rules, and examines “transgressive lives”. Ernest dit Alban argues that within “queer expressions” in Japanese subcultures, the most important element is

the body that works to break down stereotypes of gender and sexuality.

With regard to the preface's theme of media and the body, Ernest dit Alban makes the significant point that to make queer theory in manga possible, the discussion must move away from the stereotyped bodies of the characters and address the expression of "subjectivity" itself. This argument overlaps with the analytical perspective of this book with regards to popular culture: moving away from and then returning to the body. And, upon this return to the body, various options for diversely discovered identities involving the body—"the queer body and the subjectivity created therefrom"—are suggested. The point that queer manga, as a form of expression derived from the clashes of women and LGBT people with society, cannot be disconnected from the social movements that have provided support is related to important points regarding social change brought about by media expression. This chapter provides us with hints on the possibilities of a popular culture open to the future.

5. Toward Resolving the Anxieties of the Body: Future Developments

Relations Between Modern Media and the Body

Thus far, based on the "digital platform" keyword introduced in the first section, we have discussed Japanese popular culture from the early modern era through the prewar and up to the modern day, focusing on the body-media relationship. While the genres of popular culture addressed may be limited, it is clear that new discussions on modern digital platforms and their structures can illuminate changes in media and the body within Japanese popular culture of the past. That is to say, as our methods of expression and the frameworks of our imaginative worlds change, it becomes possible to elucidate the specifics of the involvement of the "body" with media. To reiterate, the body in a broad sense includes the tools and technologies we use as well, and thus, the anxieties of the body have expanded in keeping with the evolution of technologies and tools. The points made here can contribute significantly to the consideration of culturally creative behavior, the relationship between bodies and technology, and the formation of new media.

This preface opened with a discussion on the heightened anxieties of the body, of which far more people have become aware in the current COVID-19 crisis. In

the future, how are we to handle these anxieties?

First, based on the discussion in this book, let us raise once again the need to rethink the relationship between modern media and the body. The day has already come when, without the digital platforms provided by IT companies such as Google, we would have great trouble leading the lives we do now. It is thus important to take stock of the advantages and disadvantages therein. The greatest advantage of using these platforms is convenience, while the disadvantages include being subject to control and the mismanagement of personal information.

Can these disadvantages be alleviated by, for instance, improved media literacy? Unfortunately, the answer is no. We have already been co-opted into, unknowingly, the profit-making mechanisms of these gigantic platforms in a global society. Moreover, in return for the conveniences of life, we face dangers, such as entrusting all our personal information to third-party corporations for control and monitoring. Naturally, it is thus becoming ever more important to repeat the process of deciding for oneself and choosing for oneself through the individual body.

Second is the issue of returning to the body, as discussed in Part 3. So far, we have indicated the possibilities of expressing the body, transposing the body, and returning to the body through an examination of popular culture from the perspective of the body-media relationship. The transitional nature of this process has been presented through the example of cosplay, where participants delight in a different identity by dressing up as a character other than themselves.

Here we view identity from the perspective of the "living body". A living body is a body that gains new identities throughout life, including the imagining body, the expressing body, the body participating in social activities, and so on. This perspective resonates with the discussion on the "potential of the queer body" in Chapter 10 by Ernest dit Alban. Identity here is not in the sense of a story alone: having confronted our own bodies once again and coming to an agreement with ourselves, we transpose and rewrite our identities along with the body. This is the process of gaining a queer body beyond the existing categories of male and female, a body which is not simply an expression but an individual body living in society.

Toward Imagining the Future

We are facing the imminent recreation of the

body–media relationship, a situation not unrelated to the anxieties of the body discussed earlier. We might, then, find ourselves coming to a halt or failing to think because of these anxieties. However, in order to move forward through relativizing these anxieties and develop future-facing imaginative capacity, it is important to emphasize the approach of reflecting on and learning from the past.

In addition, let us point out here the efficacy of considering these matters in the locus of Japan. This book has examined Japanese popular culture from diverse perspectives, but there is no intention to suggest that we should be confined by the boundaries of Japan. It is also important to consider how, within the modern global society, various societies transcend their borders and respond to the actions of the rest of the world. That is to say, we see “Japan” as an open field that can be used to consider multifarious issues as we discuss the body–media relationship in modern global society.

This preface has discussed popular culture from the perspective of the “body” in the broader sense, utilizing the phrase “digital platforms” from modern media theory. Chapter by chapter, this book provides a clear view of the body–media relationship in Japanese popular culture from the early modern era through the prewar period. The next task will be trying to understand the future transformations of this popular culture and how it will engage with popular culture worldwide. This book should provide a range of hints for the consideration of these issues as well.

Notes

- *1 Ōtsuka, Eiji. “Jo: *Nihon taishū bunkashi wa kanō nano ka* (Preface: Can a History of Japanese Popular Culture Exist?).” *Nihon Taishū Bunkashi* (A History of Popular Culture in Japan), edited by the Japanese Popular Culture Research Project., Kadokawa, 2020, p. 14.
- *2 Komatsu, Kazuhiko. “Jo: *Yakubyō to tensai wo meguru taishū bunkaron no kokoromi* (Preface: A Tentative Theory of the Popular Culture of Epidemics and Natural Disasters).” *Wazawai no taishū bunka: Tensai/yakubyō/kaii* (The Popular Culture of Calamity: Natural Disasters, Epidemics, and Oddities), edited by Komatsu Kazuhiko, Kadokawa, 2021, pp. 8-9.
- *3 McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Translated by Kurihara Yutaka and Kōmoto Nakakiyo, Gingko Press, 1964/2013, pp.45-52.
- *4 Turner, Bryan S. “Recent developments in the theory of the body.” *The Body: Social Process and Cultural Theory*, edited by Featherstone, Mike, Mike Hepworth and Bryan S. Turner, Sage Publications, 1991, pp.1-35.
- *5 Regarding the Baroque, see Turner, Bryan S. “Recent developments in the theory of the body.” *The Body: Social Process and Cultural Theory*, edited by Featherstone, Mike, Mike Hepworth and Bryan S. Turner, Sage Publications, 1991, pp. 24-30. Regarding Romanticism, see, for instance, Touraine, Alain.

Critique of Modernity. Wiley-Blackwell, 1995.

- *6 For historical research on platforms, the work of Marc Steinberg, who has studied the contributions of Japan’s digital culture to platforms, is particularly interesting, including: *The Platform Economy: How Japan Transformed the Consumer Internet*. University of Minnesota Press, 2019.
- *7 Hernández, Álvaro. “Jōhō, shumi to hyōgen katsudō: Jōhō purattofōm no shakaigaku (Information, preferences, and activities of expression: The sociology of information platforms).” *Shakaigaku* (Sociology), edited by Yui Kiyomitsu, Shiratori Yoshihiko and Umemura Mugio, Shōwadō, 2020, pp. 167-178.
- *8 In the case of Japan, this situation has been discussed by Ōsawa Masachi in *Fukanōsei no jidai* (The Age of Impossibility). Iwanami Shinsho, 2008.

The Popular Culture History of “Characters” and “Worlds”

Araki Hiroshi

1. Composite Characters

“My characters are mere composites.” This was Margaret Mitchell’s reply regarding the discussion on the fascinating characters of *Gone with the Wind* (published in 1936), showing her awareness of the positioning of models and of readers probing into her methods for shaping characters.

“People have already started trying to find the real-life models of the characters in my work. [...] People are picking out Rhett Butlers to such an extent that I may have a lawsuit on my hands yet for using the grandfathers of certain people who must remain nameless. And I have never heard of their darned grandfather. And Melanie has been fitted to a number of people, last of all me.” (from a letter “to Gilbert Govan, historian and director of the Chattanooga University Library,” in Konosu Yukiko, *Nazo Toki Kaze to Tomo ni Sarinu--Mujun to Kattou ni Michita Sekai Bungaku* [Mysterious *Gone With the Wind*--Contradictory and Conflicting World Literature] [Shincho Sensho 2018]). This letter was dated July 8, 1936. The first edition of *Gone with the Wind* was published in May of that year, with full-scale sales starting on June 30, so this letter substantiates the tremendous circulation and huge sensation surrounding the book.

Gone with the Wind, which achieved explosive sales as a work of American popular fiction, garnered talks of film adaptations when it was still in proofs. Mitchell won the Pulitzer Prize the following year, and two years later, in 1939, the feature film version became a major hit. It won many awards. For discussion on this process and the “character” theory of the original novel, differing from the film, see Konosu’s work above. This beautiful technicolor film was released in Japan after the Occupation, in September 1952. ^{*1}

The year of the novel coronavirus, 2020, is 80-odd years since the film’s production, but it brought events

surrounding this film that caused quite a stir. In June, complaints about the depiction of slavery in the film arose, and the US video streaming service HBO Max took it off its platform (June 9). On June 24, “it was returned to the streaming platform in the original production format, with the addition of a video commentary of about 4.5 minutes by African-American film critic and University of Chicago professor Jacqueline Stewart.” The stated intention was the “need to recognize and understand history in order to build a more just and inclusive future.” (See *Asahi Shimbun* article, June 26, 2020).

In July 2020, the last major actor in the film passed away, news of which filled the pages of the newspapers.

The *Asahi Shimbun* wrote, for instance, “Olivia de Havilland, who played the role of Melanie Hamilton in the American film *Gone With the Wind*, passed away on the 26th in her home city of Paris, at the age of 104, as reported by the US media. She died of natural causes...” The article continued, “Born in Tokyo in 1916 to British parents, she moved with her family to California in 1919. She was nominated for an Academy Award five times, including for *Gone with the Wind* (1939), winning the award for Best Actress twice, for *To Each His Own* (1946) and *The Heiress* (1949)” (July 27, 2020). Other papers ran similar articles. Beyond the feat of winning two Oscars, she was Melanie first and foremost. This composite character, possessing the image created by the author and brought to life on the new complex stage of color film, ended up overshadowing the life of a major actress. These characters may expand the world of the novel, or distort it; they construct vast story worlds and connect them to the present day.

2. The “Characters” and “World” of the *Tale of Genji*

Now, to invert space–time for a moment, let us

consider what is commonly known as the world's oldest novel, the *Tale of Genji*.

The British classic *Hydrotaphia* (Sir Thomas Browne, 1658), an important symbol in Natsume Soseki's *Sanshirō* and likewise cited (in the English original) in Benedict Anderson's *Imagined Communities*, notes that in order to depict a single image of Venus, goddess of the ideal of beauty, beautiful women were assembled from around Greece. The characters of *Genji* are also composites. The protagonist, Hikaru Genji, is born shining with ideal beauty, the son of a monarch. He has long been compared to the noble youth of the Imperial Family, such as Ariwara no Narihira, Minamoto no Toru, and Minamoto no Takaakira. However, it seems to me that the models for his father and mother are projections of the Chinese Tang Dynasty Emperor Xuanzong and his wives (Consort Wu and Yang Guifei) and that the models for Hikaru Genji included the Prince of Shou (son of Consort Wu) and An Lushan (the adopted son and rumored lover of Yang Guifei), an unusual Sogdian. To add another personal opinion, Hikaru Genji may also have been modeled after the Buddha, if the latter had never been permitted to enter the priesthood.

The Buddha was also born a shining prince and just like Hikaru Genji, never became king. As well as the early deaths of their mothers and the love and attachment of their stepmothers (Mahapajapati Gotami and Lady Fujitsubo), they were both also burdened with poor relationships with their wives (Yasodhara and Lady Aoi), fated from their previous lives. Before entering the priesthood, the Buddha had three wives. Hikaru Genji was also surrounded by many women, for each of whom he built "four-season" mansions (called "three ages" in India and interpreted as "four seasons" in China) of residence. Featured in multiple plots including the fulfillment of prophecies, the composite Hikaru Genji is diversely colorful, possessing as well the potential for global development. *2

Characters created in this way work to compose the *Tale of Genji* within a historically factual worldview that scholars of the medieval period call *junkyo* or historical context. The *Kakaishō*, a voluminous, authoritative annotated 14th-century exegesis of the *Tale of Genji*, starts with an explanation of the theory that Genji was modeled on Minamoto no Takaakira, son of Emperor Daigo, noting, "Does not the period of the tale follow the three generations of Emperors Daigo, Suzaku, and Murakami?" (*Shimeisho Kakaisho*, Kadokawa Shoten). The interpretation applies the "world rules" of kabuki

to this purely fictional work.

To make a guess as a classical scholar, I would say that an origin of the concepts of "character" and "world" as discussed in this paper can be found around here. *3 However, the *Tale of Genji* had already proved its resilience at that point, far from becoming outdated.

For example, the character of Hikaru Genji was also a trickster. After giving birth to Genji, the excellent second son to Emperor Kiritsubo, his mother was subject to envy in the women's quarters of the palace due to the emperor's excessive love for her: "There was someone of not a particularly high rank, who was the conspicuous recipient of a great deal of the emperor's affection," and "there were grudges held against her" (*Japanese Classics Collection*). Her health suffered, and she passed away when Hikaru Genji was three years old.

Under pressure from Lady Kokiden, the mother of Genji's older brother, as well as a prophecy, his father, the emperor, dismisses Genji from the Imperial family. However, later on, Genji has an affair with his father's new wife Fujitsubo, which results in a child. The emperor is none the wiser, while Fujitsubo suffers with worry, but the child—whose parentage goes undiscovered—later rules as Emperor Reizei. Hikaru Genji becomes a hidden disturbance to the order of the nation, bringing the story into an unheard-of world.

Omitting the intermediate sections, this unprecedented masterpiece introduces in the 10 Uji chapters, as its last protagonist, the ultimate anti-heroine Ukifune, thus conducting its readers into an unresolved dystopia.

Of distant and humbly noble birth (born the child of the Eighth Prince of Uji, Hikaru Genji's younger brother, and the younger half-sister of Oigimi and Nakanokimi, she is raised in eastern Japan after her mother remarries), she appears as a composite in the story, as the beloved of Kaoru and a representation of Oigimi. Then, in a kind of composite destiny, she is torn between the sincere loves of Kaoru and Prince Niou, two descendants of Hikaru Genji, and throws herself into the Uji River... A funeral service and 49-day memorial are held after her assumed death, even though her remains had not been found. In reality, she has been rescued and revived, becoming a Buddhist nun at the foot of Mt. Hiei, owing to the Buddhist priest who saved her.

However, toward the end of the story, Kaoru learns of Ukifune's survival and takes action: she is given a letter via her master saying that she should return to secular life and make amends with Kaoru. Even as fate toys with her life, nothing is settled with Ukifune. A story that

began with the birth, adultery, and the conception of a child of one protagonist abandons another protagonist in midstream, unwed and childless. The composite of Ukifune was an experiment in the history of storytelling that the *Tale of Genji* presented to the future.

The story ends abruptly with a focus on the foolish Kaoru, dumbstruck in his total bewilderment in front of the woman protagonist who has rejected him.

On the contrary, *Gone with the Wind* closes with the (shall we say optimistic?) murmuring of Scarlett, “After all, tomorrow is another day,” as she is ultimately left behind by her husband. Nearly 1,000 years separate these two masterpieces, but both use the technique of leaving the story open-ended. The *Tale of Genji* had an almost impossibly early maturity as a novel.

While Margaret Mitchell’s novel was a runaway success, she was worn out by much criticism and the widespread pirating of her work, dying relatively young in a traffic accident. No sequels or new works were ever released. Similarly, the author of the *Tale of Genji* was highly praised by Emperor Ichijō, whose praise and her colleagues’ envy bestowed on her the nickname “the well-read court lady,” which quickly spread.

She also wrote the *Diary of Lady Murasaki*, which includes, in the drunken banter of Fujiwara no Kintō, the first reference to the *Tale of Genji*, on which the declaration of the date of Classics Day is based. Thereafter, however, no new stories from her brush have been found. However, recognition of her work only increased after her death. The author of the *Tale of Genji* ^{*4}, with its long history of varied and rich reception that extends to the present day, was early given mystic status like that of a fictional character, including praise elevating her to otherworldly status and legends that she was a bodhisattva. In the early 13th century, about 200 years after her work was completed, the author’s image appeared as a ghost “in someone’s dream,” saying “I am Murasaki Shikibu. Assembling nothing but falsehoods and disturbing people’s minds (referring to the excellence of the fictional *Tale of Genji*), I have fallen into hell and am suffering unbearably” (*Ima Monogatari*, Kodansha Gakujutsu Bunko). This tale of hell thus led to “Genji memorial service” literature and rituals. ^{*5}

3. The World of the *Tale of the Heike*

Around the time that the story was told about the ghost of Murasaki Shikibu, author of the *Tale of Genji*, another important narrative world was coming into

existence. It was called the *Tale of the Heike*.

While this was also called a tale, it was not a fictional composite. The sources for this tale were the historical facts of the Genji and Heike clan conflict during the late 12th century. However, the development of the story and the modeling of the characters included a substantial number of fictional elements.

Depictions of history in the form of pseudonymous tales had already been achieved by this time, in works such as *The Great Mirror* and *Eiga Monogatari*, but given its influence, the creation of the narrative world of the *Heike* amounted to a major milestone.

The *Tale of the Heike* has continued to provide raw material and topics for various kinds of literature, performing arts, and even fine arts and crafts, right up to the present day; “there are probably no other “classics” as fully a part of Japanese culture. Of course, the *Tale of Genji* is also a highly influential classic, but in terms of its scope of influence and the volume of works created as a result, I think the *Tale of the Heike* surpasses it,” says war chronicle researcher Ohtsu Yuichi. ^{*6}

We have, then, the *Tale of Genji*, which dons a historically factual “world of fictional characters,” and the *Heike*, which develops a characterized “world of the tale of the Genji and Heike clans ^{*7}” within the historical reality of the clan conflict.

The narrative worlds of these two grand classics are unified in the same topos, as physically reproducible plays, in the performing art format of *noh* theater.

The role of the *Tale of the Heike* is especially striking. It has been said that “There is an incredibly large number of *noh* plays sourced from the narrative family of the *Tale of the Heike*, including 86 of the roughly 550 *noh* compositions with known titles from the Muromachi period (including lost works). The *Tale of the Heike* itself is the largest source of *noh* plays.” ^{*8} Zeami defined the three body types as that of an old person, a woman, and a soldier, and wrote: “The *noh* form of the soldier’s body. Should the source of the character central to the play be a famous Heike or Genji warrior, the play should be always composed in accord with the accounts given in the *Tale of the Heike*” (*Sando*, Survey of Japanese Thought).

On the contrary, the *Tale of Genji* serves as a source only a fraction as many times. There are several examples of “Genji *noh* play” ^{*9} characters based on the *Tale of Genji* or taking source material from the same, including “*Utsusemi* (*Utsusemi*) (*Go*),” “*Yūgao* (*Hashitomi*),” “*Lady Rokujō* (*Aoi no ue*) (*Nonomiya*),” “*Akashi no ue*

(*Sumiyoshimōde*),” “*Asagao saiin (Asagao)*,” “*Tamakazura (Tamakazura)*,” “*Ochiba no miya (Kyō no ochiba) (Darani ochiba)*,” “*Ukifune (Ukifune) (Kodama Ukifune)*,” and “*Hikaru Genji (Suma Genji) (Sumiyoshimōde)*.” *10 According to Yamanaka Reiko’s detailed chronological analysis, related works include *Genji Kuyō*, as well as “*Aoi no ue*,” “*Ukifune*,” “*Suma Genji*,” “*Nonomiya*,” “*Tamazakura*,” and “*Yūgao*” from the eras of Zeami, Zenchiku, and Onnami, with the rest created “during and after the late Muromachi period.” *11

For example, in the above-mentioned Zeami’s *Sandō*, “the male bodies include Narihira, Kuronushi, Genji, and Yūshi” as “the various body types being mimicked,” and as such the real-life poets Ariwara no Narihira and Otomo no Kuronushi are juxtaposed with Hikaru Genji. According to *noh* researcher Amano Fumio, “if we include lost compositions, there are about 10 *noh* plays which present fantastical versions of the Genji,” in which “characters from the tale appear as ghosts. [...] Basically, this was probably accepted as the characters were considered to be real people at the time.” *12 This is a suggestive reference to the form of the character of Genji in the *noh* theater space.

4. The *Taiheiki* and *Sekai kōmoku*

The *Taiheiki* appeared in the mid-14th century, concurrently with *noh* theater. According to early modern literature scholar Ōhashi Tadayoshi, given the constraints of the era, “compared with the *Tale of the Heike*, *Genpei jōsuiki*, *Soga monogatari*, *Gikeiki*, and other *Genpei/Soga* works, very few compositions drew on the *Taiheiki* as a theme for classical works. The two works showing a direct relationship to the *Taiheiki* are ‘*Tanpu*’ and ‘*Shirahige*.’ Additionally, there are ‘*Hachinoki*’ and ‘*Tōei*,’ which are thought to have used source material from the legend of Hōjō Tokiyori’s journey as well. Sanari Kentarō also points out that ‘*Arashiyama*,’ ‘*Shari*,’ and ‘*Utaura*’ are related to the *Taiheiki*.” However, the situation changed greatly with the dawn of the early modern era. “In *Shinyōkyoku hyakuban*, an early Edo period collection bearing the bookplate of Naitō Yoshimune (1619–1685), Lord of Iwakitaira, we find that the most central events and characters of the *Taiheiki* are taken up and converted into *noh* songs different from older classical music.” *13

In the words of Torii Fumiko, who picked up the discussion where Ōhashi left off, “the *Taiheiki* was popular reading material among samurai families from the

Muromachi era on; at the beginning of the early modern era, it is reported to have been widely read among commoners as well as samurai. By the Muromachi period, the *Taiheiki* had already had several different editions, with even more different versions appearing in the early modern period.”

“In this way, the beloved *Taiheiki* provided themes for literature at the start of the early modern period, influencing many works, including children’s books and popular literature. In this context of the general popularity of the *Taiheiki*, it was also frequently adapted for the stage in *noh*, puppet theater, and *kabuki*” *14 during this period.

As *kabuki* began to flourish thereafter, the term “world” became important.

The concept of “worlds” is at the root of *kabuki* theater. To put it simply, “worlds” were incorporated into *kabuki* as the multitude of beloved stories handed down through the ages, from ancient times to the medieval period and then to the Edo period. [...] The plots and characters of these stories were all well known by people in the Edo period, a knowledge base on which *kyōgen* playwrights would build to incorporate new plots and thereby create new scripts. The *Kezairoku*, published in 1801, states that “the vertical line is the world and the horizontal line is the plot.”

(“*Kabuki Yogo Annai*” [Introduction to *Kabuki Terminology*] Asahara Tsuneo, “What Are Worlds?” *15)

First, in building the outline, since the world is at work here, *kyōgen* makes no changes to the ordinary world. We call it the vertical line and the horizontal line as a method of constructing the storyline. For example, we could add Ishikawa Goemon as the horizontal line to the vertical line of the *Taikōki*. [...] The vertical line is the world, and the horizontal line is the plot. (*Kezairoku* “Tatesuji Yokosuji no Koto” [On Vertical and Horizontal Lines] Iwanami Bunko)

According to *Sekai kōmoku* (Rare Book Publication Society Series, Volume 9, 1916; viewable in the National Diet Library digital collection), a collection created in the Edo period, the historical “worlds” began with Yamato Takeru and continued through the eras of Empress Jingū, Emperor Nintoku, Princess Sotoori, Urashima, Princess Matsuura Sayo, Prince Shōtoku, the

Taishokan, Emperor Tenji, and so on. This is where the “60 Chapters of Genji” appear. Interesting is the note that states, “this is the period of Emperor Suzakuin, but Genji can be added to the story anywhere.” However, the “roles” are limited to the so-called main part of the book. The characters from the 10 Uji chapters are not listed, and Ukifune’s name does not appear. This omission is interesting as corroboration for her status as an anti-heroine. Regarding the *Tale of the Heike*, it is accompanied by “Yorimasa,” “Kiso,” and “Genpei ikusa,” as well as “Gikeiki” among other related worlds. Of the “*Izu nikki*,” which mentions Yoritomo, it says that “the roles in this world should be combined with the character names from the *Tale of the Heike*.” “Soga” of the *Soga monogatari* also occupies an important position, while in relation to the *Taiheiki*, works listed include “Taiheiki” as well as the *yōkyoku* piece “Hachinoki”.

5. Intent and Overview of This Book

The previous sections gave a brief historical discussion of the premodern era regarding “characters” and “worlds,” two key terms in this book. Here, granting some inconsistencies in the order of the explanations, the origins of this book are described.

This book is the fourth installment in a research series on Japanese popular culture, planned as part of the outcomes of the NIHU transdisciplinary project titled Historical and International Research into Popular Culture to Pursue New Images of Japan (2016–2022). The topic of “characters and worlds” was also a proposal from the project ^{*16}; and while previous activities and discussions from the project are used as references, there were no limits placed on the incorporation of new discussions. This author then asked two pivotal members of the project, Assistant Professor Maekawa Shiori and (then) project researcher Kiba Takatoshi, to participate in the editing process. They readily agreed, helping to move the planning of this project forward.

In preparing this book, I wrote my own purpose statement based on the editorial meeting, and then on behalf of all the editors, wrote to potential contributors to request their participation. The following is an extract of that personal request, organized and expanded for this preface.

*

In thinking about the development of popular Japanese culture, the existence of “characters” and their expansion or convergence is an important research topic that cannot be overlooked.

Even an ordinary bird’s-eye view shows us that from the ancient examples listed in the *kabuki* handbook *Sekai kōmoku*, like Yamato Takeru and Prince Shōtoku, to the current pop scene; in history and in fiction; in the classics, and in contemporary works and phenomena of literature; as well as in fine art, the performing arts, manga, film, music, anime, and video games, an innumerable wealth of characters has arrived, taken shape, and faded away.

Some of these characters have taken on new traits that fit, in the literal sense, with the media and tastes of the times and are “passed on with the era” (Shinoyama Kishin), only to be given variations or revivals, coming alive when mixed with international elements, and repeating over and over a rather carefree process of recreation and resurgence in popularity.

This installment focuses on another important term: “worlds.” This term, of course, means “the world” (the globe), but more specifically, in *kabuki* and other settings, it has been invoked to refer to the world and the plot of a play. More broadly, the term has been given a range of meanings, including “worldview,” which is often mentioned in discussions about anime and other modern works.

Various characters and worldviews have accumulated as common property in Japanese culture. They have either become a part of the commons, creating space for creative works, or they are integrated into composite “replacements” (Michael Emmerich’s term ^{*17}), giving birth to new groups of works and generating a rich popular culture. In the future, for better or worse, yet-unknown cultural phenomena will be created.

In this series, which examines pop culture’s historical continuation (intermittence) and development, these complementary terms “character” and “world” are the essential core of the discussion.

We hope to grasp these subjects in a diverse and flexible way. With a firm footing in each of the authors’ areas of expertise, the text discusses various cultural phenomena from ancient to modern times from diverse points of view, using a common basis for understanding the history of pop culture in order to open new horizons and create a space for interdisciplinary discussion in the present day.

This work is based on our aim to deliver a space for the knowledge gained in our Popular Culture Research Project not only to other researchers, but also to a broader general audience (including those who work with or consume current popular culture).

Up to this point, the text of the preface itself has been essentially a composite of citations, but the real substance of this volume is to come, in each of the compositions that unfold in the coming sections. Along with a guide for reading this book, this section provides a simple overview of the content of the book, as assembled under the title *The Popular Culture of 'Characters'--Tradition, Performing Arts, Worlds*.

Below, the book is divided into five sections; the central scope of the study starts from an analysis of "character" itself, and then covers beauty, tradition, paintings/performing arts, and the projection of character onto modern culture.

As a general discussion, Section 1 asks what "character" is. Linguist Kinsui Satoshi takes up the issue of "Character and Personality," while English literature scholar Ashizu Kaori's piece is entitled "Yamato Hamlet Kabuki" (Koizumi Kyōko!); each discusses the topic in their own way. The American scholar of Japanese literature, Michael Emmerich, brings a new perspective to the discussion with his article "Character and the Possibilities of Translation."

The subject of Section 2 is "The Beautiful Woman Character." Inoue Shōichi, a historian of manners and customs, examines the realism of the beauty of form, tracing the differences between eastern and western traditions and their commonalities with the present day, in a piece entitled "The History of Beauty and the History of Fine Art." Next, art historian Nagai Kumiko discusses postwar Japan's view of female beauty and its awareness of the West and the US in "Discourse on 'The World's Three Most Beautiful Women' and Postwar Japan's View of Female Beauty: Considering the Shift from Komachi to Helen." Finally, from the point of view of modern Japanese art history and the history of design, Maekawa Shiori examines the development of the "beautiful woman" character of Reiko in a piece titled "Reiko as a 'Character': A Series of 'Reiko Portraits' by Painter Kishida Ryūsei."

Section 3 is "Character and the World of Tradition." Historian and cultural geographer Sasaki Takahiro discusses "The Worldview of 'Shin Godzilla': Characterized 'Malevolent Gods' and the World of Legends." From the field of early modern Japanese history and the history of thought, Kiba Takatoshi traces the representation of thunder in "A Beast Fell from the Sky: Thoughts on Raijū." Next, visual culture theorist Sano

Akiko discusses "Tanuki and War: The Development of the World of Tradition in Japanese Anime Culture." Scholar of Japanese classical literature and traditions, Kurushima Hajime, writes a sidebar on "The Early Modern Reception of Zegaibō: A Reincarnation of the Tengu Tale."

Section 4 analyzes "Character, Pictures, and the Performing Arts." Modern historian Aoki Zen considers "Qing Dynasty Figures in Kobayashi Kiyochika's *Hyakusen hyakushō*." Long-time Tōei film industry professional Yamaguchi Norihiro takes a retrospective look at the continuity of "The Performing Arts History of Hero Characters in Period Dramas", from modern-day heroes to period dramas, *kabuki*, and *noh*. Historian of early modern literature and performing arts, Fukaya Dai, focuses on "Kabuki and Johnny's: Shape-Shifting, Surviving Cultural Traditions" to compare and contrast these performing arts in detail.

Section 5, titled "Modern Culture Projection" using this author's neologism, delves into the big-picture view of the projection/production of "characters" and "worlds" onto modern culture. The section starts with media critic Kondō Kazuto discussing the development of memory media and the magazine culture that supports it, in "Media History from 'Yamato' to 'Gundam': 'Things to Be Remembered' and 'People Who Remember' in Anime." Eguchi Kumi, who has a background in a wide range of specialized fields including climatology, urban planning history, and urban engineering, analyzes trends in the reception of idols while also touching on *kabuki* in "Sharing and Supplementing the Worldview of Group Idols: Examining BiS and BiSH." Matsui Hiroshi, who studies media and society, rethinks characters and worlds from the perspective of game analysis in a piece titled "Characters and Worlds in Video Games: Discussing the 'Super Robot Wars' and 'Saga' Series."

It is hoped that readers will explore the specific points of each essay and savor the focused analyses and heightened discourse therein.

6. Modern "Characters" and "Worlds": Concluding the Preface

Way back in the summer of 2020, I came across a somewhat unusual novel. Finding this book an apt example of the comprehension (using Paul Ricoeur's hermeneutics' version of the term) of "character" and "world" in the "here and now," allow me to close the

preface by introducing it here. The novel is French author Laurent Binet's *The Seventh Function of Language* (Japanese translation by Takahashi Kei, Tokyo Sogensha, 2020). Although the original was released in 2015 and the English translation came out the following year, the Japanese translation took five years. This work features appearances by French philosophers under their actual names and uses quotations from their actual discourses, but the world that unfolds is a fictional one.

No wonder it has been a struggle to translate. The title itself, *The Seventh Function of Language*, does not quite sound like the title of a novel. In fact, it derives from the book *Fundamentals of Language* by Russian-born linguist Roman Jakobson. However, Jakobson lists only six functions of language. The seventh function does not exist as a category. In other words, the "seventh function of language" only exists in the imagination of the novelist. This novel is one of suspense that follows an unpublished manuscript that Jakobson wrote about the seventh function.

However, the issues have only just started here. In the novel, Roland Barthes is the one who acquired Jakobson's "seventh function" document. The novel's "hypothesis" is that Barthes' death was not caused by a random traffic accident, but was instead a carefully planned murder carried out in order to steal the "seventh function" [...]

Roland Barthes was a real person who really died in a traffic accident. The novel opens with this event, using mostly real people as its characters. Prominent writers and philosophers, modern French thought leaders who kept the world of ideas turning in the late 20th century, are mentioned in the novel by their real names—Michel Foucault, Jacques Derrida, Philippe Sollers, Julia Kristeva, Bernard-Henri Lévy or BHL, Althusser, Deleuze, Guattari, Lacan, the list goes on. Figures from the political world also make an appearance—François Mitterand, the 21st president of the Republic of France, as well as his original inner circle of cabinet ministers, and his political opponent and 20th president, Valéry Giscard d'Estaing.

However, while this work is not a "historical novel," it is not non-fiction either. It is simply a novel.

("Translator's Afterword" from the book)

This avant-garde, ultra-historical novel may not be

so disconcerting for those of us who are already familiar with "characters" and "worlds" through *kabuki*. The book provides the rather specious enjoyment of seeing the thinkers I had loved to read during my graduate school days as three-dimensional characters, almost like watching *The Forty-Seven Rōnin*. The narrative also has a mystery element. The settings flit across space-time, from Paris, Bologna, Ithaca, Venice, and Naples in Europe to the US, even including historical academic conferences. Unfamiliar names and ideologies are also no big deal. By referring to Wikipedia or other online information sources, it is not a terribly difficult read. Filling out the worldview is easy.

While not mentioned above, one more important (?) role is played by Judith Butler. In fact ... According to the translator, "How should we view the occasionally unflattering, cringe-worthy depictions of these modern French philosophy stars? Toronto-based arts and literature journalist Lydia Perovic put this question straight to the author himself." "Did you ever worry that somebody would sue you? I think that would be the first thing English-language publishers would worry about," she said.

"The author replied", "I didn't, but to be honest, the possibility did occur to my publisher too. Nobody has the slightest reason to believe that Barthes was really murdered. The events I created are so unbelievable that nobody can take them as even remotely true. So I went into it quite confidently." (from the above-mentioned "Translator's Afterword.") Undoubtedly, this has to do with "plot." Even compared with Murasaki Shikibu or Margaret Mitchell, this kind of productively ingenious sense of adventure stands out.

As the Japanese edition's book jacket mentions, the real key person in this book is Umberto Eco. Regarding the question of "What is a writer?"^{*18}, an issue for today as well, Eco is still an important protagonist and character. Having discussed semiotics via the concept of the "model reader," Eco became a provocative bestseller with his difficult novel *The Name of the Rose* (1980) and faced readers as an author himself. When his original novel was made into a film, he then confronted audiences as part of the film-making team.

He had some interesting experiences in his exchanges with the readers gained with the publication of another book, *Foucault's Pendulum* (1988). These experiences served as the content for a unique lecture, which provides a record of his discussion on using the neologisms of the "model reader" and "model author" while

comparing literary analysis to a walk in the woods. *19 There is a twist at the end of this lecture recording. It's the elegant glimmering of a planetarium that recreates a day in Eco's life. If I go into detail, I'll spoil the story. I'll leave the pleasure of this anecdote to those who finish reading this great work.

On the contrary, I wonder how the forest of pop culture creation and reception will look to those of you who finish reading this book and this entire series. As one of the editors of this series, I am proud of our workmanship but also simultaneously a little fearful of your response.

Notes

- *1 Araki Hiroshi, "Spiral na Chronicle: Setsuwa Bungaku Kenkyu to 1950-nendai no Shikaku Bunka" [Spiraling Chronicles--Narrative Literary Studies and 1950s Visual Culture] (*Nihon Kenkyu Saiko: Hokuo no Jissen Kara* [Reconsidering 'Japan Studies': From a Scandinavian Praxis], International Research Center for Japanese Studies, March 2014, open access). This piece takes another perspective in reference to this film.
- *2 See Araki Hiroshi, *Kakushite Genji Monogatari ga Tanjo Suru* [Thus the Tale of Genji Is Created] (Kasama Shoin, 2014).
- *3 Research project results on the broader topic of "classical characters" include the *Ajia Yugaku* [Intriguing Asia] (Bensei Shuppan) special features "Koten Character no Kanousei" [The Possibilities of Classical Characters] (108, 2008), "Koten Character no Tenkai" [The Development of Classical Characters] (118, 2009), and "Kotenka suru Character" [Characters Made Classic] (130, 2010). See the above as well.
- *4 For a simple reference, see Thomas Harper and Haruo Shirane, ed., *Reading The Tale of Genji: Sources from the First Millennium* (Columbia University Press, 2015). For more on this content, see Araki "Shohyo Thomas Harper, Haruo Shirane hen Genji Monogatari o Yomu--Jusseiki Kara no Bunkengun" [Book Review: Thomas Harper and Haruo Shirane, ed., *Reading The Tale of Genji: Sources from the First Millennium*] (*Nihon Kenkyu* [Review of Japanese Studies] 57, 2018, open access), as well as Sukegawa et al. ed. *Shin Jidai e no Genjigaku 10 Media/Bunka no Kaikyū Toso* [Genji Studies for a New Era 10: Class Warfare in Media and Culture] (Chikurinsha, 2017).
- *5 For example, see Araki Hiroshi, *Nihon Bungaku Niju no Kao: 'Naru' Koto no Shigaku e* [Japanese Literature, Two-Faced: Toward a Poetics of 'Becoming'] (Osaka University Press, 2007), and "Kikyū sareru Sakushasei: Monogatari to iu Sanbun Seiritsu o Megutte" [The Desired Nature of Authorship: On Forming Narrative Prose] (Shirane et al., ed. *'Sakusha' to wa Nani ka--Keisho, Sen'yu, Kyodosei* [What is an Author?--Inheritance, Possession, Community], Iwanami Shoten, 2021).
- *6 Ohtsu Yuichi, *Heike Monogatari no Saitan: Tsukurareta Kokumin Jojishi* [The Rebirth of the 'Tale of the Heike'--A Constructed National Epic Poem] (NHK Books, 2013)
- *7 Note 6, op.cit.
- *8 Ohtsu Yuichi et al., ed. *Heike Monogatari Daijiten* [Encyclopedia of the Tale of the Heike] (Tokyo Shoseki, 2010), "Noh theater" entry (Takemoto Mikio).
- *9 This definition of "Genji Noh" is from Yamanaka Reiko, "Genji Monogatari to Nogaku Kenkyū" [The Tale of Genji and Noh Theater Studies] (*Noh to Kyogen* [Noh and Kyogen] 15, Pelican, July 2017).
- *10 Ishii Tomoko, "Noh no Genji Monogatari: 'Genji Noh' to wa Nani o Egaku no ka" [The Tale of Genji in Noh: What Does "Genji Noh" Depict?] (*Hikaku Nihongaku Kyoiku Kenku Bumon Kenkyū Nenpo* [Comparative Japanese Studies Annual Bulletin] 14, 2018). Yamanaka's paper mentioned in Note 9 above adds "Miotsukushi," "also known as 'Sumiyoshimode.'" It states, "The noh performance record includes another 'Sumiyoshimode,' difficult to differentiate from that in Note 4 op. cit. Sukegawa et al ed." (Yamanaka Reiko, "Genji Monogatari to Noh: Nenpu to Kaidai" [The Tale of Genji and Noh Theater: Timeline and Synopsis]).
- *11 Note 10, ibid., Yamanaka. For an English-language work, see Janet Goff, *Noh Drama and The Tale of Genji: The Art of Allusion in Fifteen Classical Plays* (Princeton University Press, 1991).
- *12 Amano Fumio, "Genji Monogatari no Mugen Noh de wa Naze Monogatarichu no Jinbutsu ga Borei toshite Tojo Suru no ka" [Why Do Characters in the Story Appear as Ghosts in Tale of Genji Fantastical Noh?] (*Noh'en Shoyo (Chu): Noh to iu Engeki o Aruku* [A Walk in the Garden of Noh (Vol. 2): Strolling Through the Drama of Noh], Osaka University Press, 2009).
- *13 Ohashi Tadayoshi, *Kinsei Engeki no Kyoju to Shuppan* [The Reception and Publication of Early Modern Theater] (Yagi Shoten, 2019).
- *14 Torii Fumiko, *Kinsei Geino no Kenkyū: Tosa Joruri no Sekai* [Early Modern Performing Arts Research: The World of Tosa Puppet Theater] Chapter 3 Section 3 (Musashino Shoin, 1989). The same work lists the names of specific compositions drawing on the *Taiheiki*. On the reception of the *Taiheiki*, see Hiromi Hyodo *Taiheiki 'Yomi' no Kanousei* [Taiheiki Reading Potentials] (Kodansha Gakujutsu Bunko, 2005), and Wakao Masaki, *'Taiheiki Yomi' no Jidai: Kinsei Seiji Shisoshi no Koso* [The Era of 'Reading the Taiheiki': Concepts in the History of Early Modern Political Thought] (Heibonsha Library, 2012) et cetera.
- *15 "What are worlds?" ("Guide to Kabuki Terminology")http://enmokudb.kabuki.ne.jp/phraseology/phraseology_category/sekai
- *16 The precursor volume is *Dotai toshite no 'Nihon' Taishu Bunkashi: Character to Sekai* [The History of 'Japanese' Popular Culture as a Dynamics: Characters and Worlds] (International Research Center for Japanese Studies Project Promotion Office October 2018, second edition January 2019). On the use of the terms "world" and "plot," Otsuka Eiji has a historical discussion of "big narratives" in *Monogatari Shohiron: 'Bikkuriman' no Shinwagaku* [Studies in the Consumption of Narratives--The Mythology of Bikkuriman] (Shin-yo-sha, 1989. Reprinted by Seikaisha Shinsho in 2021.)
- *17 See Michael Emmerich, *The Tale of Genji: Translation, Canonization, and World Literature* (Columbia University Press, 2015).
- *18 In Note 5 op. cit., Haruo Shirane and Suzuki Tomi, "Hajime ni: 'Sakusha' wo Saiko Suru Koto, Sakushasei Kenkyū no Kanousei" [Introduction: The Possibilities of Rethinking 'Authors' and Studying the Nature of Authorship], et cetera.
- *19 Umberto Eco, "Six Walks in the Fictional Woods," *The Charles Eliot Norton Lectures*, 1993 (Harvard University Press, 1994). New Japanese translation, Umberto Eco, *Shosetsu no Mori Sansaku* [A Walk in the Forest of Fiction] (translated by Wada Tadahiko, Iwanami Shoten, 2013). Eco's last collection of literary criticism was also published in Japanese last year as *Bungaku ni Tsuite* [On Literature] (translated by Tadahiko Wada, Iwanami Shoten, 2020).

Control and Expansion: The Dynamics of Japanese Popular Culture in Wartime

Liu Jianhui

Introduction: An Invitation to Readers

The conventional image of Japanese wartime culture has been one in which strict control over speech was universally enforced by the government, with harsh punishments awaiting any transgressors. Certainly, after the Manchurian Incident, Japan was shaken to its roots by major incidents such as the attempted coups d'état of May 15, 1932, and February 26, 1936, which involved multiple assassinations; in addition, cases of international unrest included the Shanghai Incident of 1932, the First Battle of Hebei in 1933, and the Marco Polo Bridge Incident of 1937, expanding the Chinese front. To control the populace in accordance with the situation at home and overseas, various laws and regulations controlling speech were enacted and enforced (including the Act on Protective Observation of Ideological Criminals [1936]; the Revised Military Secrets Protection Act [1937]; the National Mobilization Act [1938]; the Film Act [1939]; the Ordinance Restricting Publication in Newspapers and the Like; the Act on National Defense and Security; the Revised Peace Preservation Act; the Act on Emergency Regulation of Speech, Publication, Assembly, Organization, and the Like [all 1941]; the Ordinance on Publishers [1943], and so on), suggesting that media such as news, publishing, and film were left to cower under absolute governmental monitoring.

However, over the span of numerous years, this author and the International Research Center for Japanese Studies, which is where this author is employed, have collected more than 30,000 wartime publications, literary works, items of reportage, photographs, travel guides, records, and so on. These documents—despite possibly being in line with “national policy” in the broadest sense—suggest, if anything, an unprecedented flourishing in publishing. In particular, the number of publications related to the “Territories,” especially China, increased exponentially to a peak in 1940

because of consistent popular interest in the current and wartime situations, as evinced by the lists of “Books Concerning Wartime Mainland China” and “Songs Concerning Wartime China” at the back of this volume.

In this sense, when reflecting on wartime culture, it is incumbent upon us to amend the gaze thus far turned only on Japan proper and consider the entire so-called “Imperial” scope, including, in its wider range, the newly occupied territories. Without such a consideration, as detailed below, we will ultimately relegate the cultural phenomena developed in the “Territories” across various genres, including literature, painting, manga, film, song, and sports, to oblivion, and thus find ourselves unable not only to grasp the entirety of Japanese wartime culture but also unable to achieve a true reflection that allows us to learn from what occurred.

Over the 15 years of its duration, as symbolized by the expression “total war,” the war shattered the conventional order of life in Japan; it was an unprecedented event in which the entire citizenry became embroiled. In addition, because the theater of the war was centered on the Territories, the cultural acts taking place during the period naturally converged to a great extent on the “populace” and the “Territories.” While the topics of each chapter in the present volume have been determined by their authors, the fact that nearly all the chapters concern the Territories is a testament to the deep connection therewith of wartime culture.

Therefore, although this book constitutes the final volume of the International Research on Japanese Popular Culture Series (which reports on the Japanese Popular Culture Research Project: Historical and International Research into Popular Culture to Pursue New Images of Japan at the International Research Center for Japanese Studies), it differs somewhat from the previous four volumes, and from conventional popular culture research, in its main focus on the Territories. This book is thus characterized in part by

its examination of the following topics, as developed mainly in the Territories: literature (Chapter 1); songs (Chapter 2); film (Chapter 4, Conclusion); manga (Chapter 5); commercial advertising (Chapter 6); architecture (Chapter 7); travel (Chapter 9); and fashion (Chapter 10). Naturally, this volume also addresses the film (Chapter 3) and sports (Chapter 8) of “homeland” Japan; however, even these phenomena arose in tandem with the wartime situation and are thus by no means unrelated to the Territories. Rather, such phenomena are to be understood as embodying the unity of the two regions.

Leaving aside these somewhat bold words of inducement offered above, an explanation has yet to be provided for why the Territories took the cultural lead in wartime or why this circumstance became inevitable. Below, to fulfill this obligation, is a brief discussion of the reasons thereof, focusing on the overseas movements of Japanese citizens, in particular, to mainland China, and on examples of cultural aspects, including literature, painting, and travel.

1. Citizens on the Move

When considering cultural trends in wartime, the most important element is the movement of citizens into outer territories. This includes three aspects, of which the first is the beginning of the large-scale relocations to “new paradises” that occurred with the expansion of the areas being occupied by the Japanese Army. The second is the large number of travelers to the Territories for observation or sightseeing purposes in keeping with the development of tourism. The third is the movement of the military itself to various battlefields, bringing with it many military reporters, writers, painters, priests, and others to the front lines. Leaving the military aspect for later discussion, let us briefly consider the immigrants and travelers to these “new paradises.”

Immigrants to Manchuria, the largest group of all

It is widely known that upon assuming the administration of Manchuria, including the southern (Changchun–Lüshun) branch line of the China Eastern Railway, after the Russo-Japanese War, Japan was quick to establish the South Manchuria Railway Company (Mantetsu) as a special corporation in 1906, beginning its Manchurian operations. Accordingly, the Japanese population (previously limited to a mere 5,000 or so

in open ports) boomed in Mantetsu areas such as the Kwantung Leased Territory, the location of Dalian and Lüshun, and Mukden, rising to almost 60,000 people in only two years. Subsequently, while the pace of the rise slowed somewhat, the average increase still remained at some 8,000 people per year, with approximately 240,000 civilian residents alone by 1930. However, at this stage, over 90% of the Japanese immigrants were urban residents of Dalian, Mukden, and so on, with the agricultural immigrants, later to have a great impact, only numbering around 1,000.

However, the situation changed after the Manchurian Incident. As the war situation settled down, Manchukuo was established in the following year, and there was an explosion of new agricultural immigrants in addition to the existing urban residents. Naturally, the immigration policies of the Japanese and Manchukuo governments also played an essential role therein, particularly the Immigration Bill from the Ministry of Colonial Affairs, which was approved at an extraordinary Diet session in August 1932; the Draft Guidelines for Japanese Immigration, which were established by the Immigration Department in April 1933; the Basic Guidelines for Agricultural Immigration to Manchuria, as announced by the Kwantung Army Command in December 1934; the Million-Household Agricultural Immigration to Manchuria Plan that was approved by the Cabinet in August 1936; the Manchuria Youth Immigration Guidelines that were created by the Ministry for Colonial Affairs and Ministry of the Army in December 1937; and the Basic Guidelines for Manchurian Pioneer Policy that were announced by the Japanese and Manchukuo governments in December 1939 and, likewise, the Second Five-Year Pioneer Plan for Manchuria that was announced in January 1942. The implementation of these policies brought 14 waves of pioneer groups and youth corps to Manchuria, resulting in yearly increases of the Japanese population throughout Manchuria, including the so-called Kwantung Leased Territory. Ultimately, the population reached 1.66 million (excluding military and military-affiliated Japanese) by the end of World War II.

Immigration to Shanghai and other regions

Japanese immigration to Shanghai began much earlier than in the case of Manchuria—as early as the beginning of the Meiji era (1868–1912). Initially, however, the immigrants consisted almost entirely of traders and female sex workers known as *karayuki-san* in addition to

extremely few diplomats and shipping company officials. The situation changed upon China's defeat in the First Sino-Japanese War, after which Article 6 of the Treaty of Shimonoseki stated that "Japanese subjects shall be free to engage in all kinds of manufacturing industries in all the open cities, towns, and ports of China," subsequently bringing hordes of companies of all sizes and industries to Shanghai. In particular, textile companies such as the Shanghai Cotton Spinning Company (Mitsui Bussan) developed locally at an extraordinary rate through the acquisition and construction of local factories. In accordance with the increase in these types of major corporations along with independent businesses such as inns, photography studios, clinics, pharmacies, and print shops, the Japanese population of Shanghai increased with thousands of people each year, reaching around 35,000 by 1938, when the Second Sino-Japanese War began. Population growth was, of course, further accelerated by the Japanese Army's takeover of the International Settlement in 1941 and surpassed 100,000 by 1943.

Other areas with high populations of Japanese individuals during the war included Tianjin and Qingdao. In Tianjin, Japanese immigrants had gradually increased from the signing of the Tianjin Protocol on the Japanese Concessions of 1897, largely within the Japanese Concession, numbering approximately 17,000 when hostilities between China and Japan began in 1937. As with Shanghai, the population increased extremely rapidly; there were around 50,000 Japanese residents by 1940 and approximately 73,000 by 1943. As for Qingdao, the Japanese population increased gradually from the post-World War I transfer of administration from Germany to Japan through the Treaty of Versailles; while numbers fell in the interim, the population increased sharply during the Second Sino-Japanese War from around 15,000 in 1937 to 38,000 in 1943.

Toward the Empire's "new paradise"

In this manner, over the 15 years of wartime and through various disturbances, nonmilitary immigration to mainland China continued to increase annually, reaching a peak population of over two million people in early 1945. Given the over one million military and quasi-military personnel along with transient travelers as well, of the roughly 70 million Japanese citizens at the time, around one person in 20 had experience in traveling to China. This number is roughly equivalent to the number of Japanese individuals who had traveled

abroad in the late 1980s, during the bubble economy, albeit in an entirely different context.

Incidentally, with respect to the second aspect of movement mentioned above, travelers to the Territories, since the modern Japanese tourism that began in the Meiji era largely targeted foreign visitors from its inception, it focused on contact with abroad, in particular, Manchuria and Korea, which were the link to the Trans-Siberian Railway, from the beginning. The Japan Tourist Bureau (JTB), founded in 1912 with investments from Mantetsu among others, had a branch in Dalian as early as the following year, beginning travel services to the Territories. Elsewhere, the Japan Culture and Tour Association, which was launched in 1924, announced the "introduction of the ethos and customs of Korea, Manchuria, Mongolia, and China" as one of its goals in its founding statement; the magazine *Tabi* (*Travel*), which began publication at the same time and was effectively the official organ of the association, ran Mantetsu advertisements in its first issue, with blaring headlines directly calling on tourists: "Travel season is here! To Korea! To Manchuria! To China!"

In response to the founding of JTB and other similar policies, there was a travel boom not only among ordinary tourists but also, unexpectedly enough, in the form of junior and senior high school trips to the mainland. As part of "patriotic education" in the form of trips to Sino- and Russo-Japanese War battlefields, this practice continued into the Taishō (1912–1926) and Shōwa (1926–1989) eras; by the early 1940s, a large number of youth had visited mainland China and experienced it for themselves on their prescribed tours. Naturally, as the occupied areas began to settle down after the Manchurian Incident kicked off the Second Sino-Japanese War, railway and other transport infrastructure was further developed, and travelers began to visit the Imperial "new paradises." For further details on these tours, see Chapter 9 (Gao Yuan) of this volume, which discusses the example of Nippon Travel Agency's Manchurian tours.

2. The Expanding Literary Scene

Beginning from Dalian

A rough accounting of the overseas Japanese population as of the end of World War II comes to some 6.6 million, including military and military-affiliated personnel. As noted earlier, around half of these

people were scattered throughout China, particularly Manchuria. Naturally, with such a massive number of people, various activities thrived locally, along with frequent coming and going between the countries. The example of literature and the literary scene shows that active literary work and interaction with “homeland” writers were taking place in Dalian, Changchun, Beijing, Shanghai, and elsewhere to varying degrees even before the Second Sino-Japanese War broke out.

Conventionally, when discussing the connections between modern Japanese literature and the Territories, there is a tendency to raise examples including the Akutagawa Prize recipients Tada Yūkei (*Chōkō Delta/Yangtze Delta*, 13th Prize, 1941 first half), Ishizuka Kikuzō (*Tensoku no koro/The Time of Bound Feet*, 17th Prize, 1943 first half), Yagi Yoshinori (*Liu Guangfu*, 19th Prize, 1944 first half) and so on, in order to discuss the adoption of current elements into existing literature and the literary scene, as well as the expansion thereof overseas. The selection of these works as prizewinners certainly carries its own symbolic significance in the literary scene; however, as research has already amply shown, the “mutual permeation” of the two countries had begun from far earlier on. While the selection committee was likely feeling their way based on the situation at the time, the awards given to these works were no more than one outcome along this extended historical line.

Japanese literary activity in Manchuria began from Dalian. The rush of immigration in accordance with the full-fledged start of “Manchurian management” became the basis for the birth and development of Japanese-language literary work in Dalian. The earliest work of Japanese writers there focused on poetry, such as *haiku*, *tanka*, and *renga*, and developed in a salon-like manner. Subsequently, some groups began creating modern poetry; among these, the experimental short poems and prose poems published in *A (Asia)* (founded 1924) by Anzai Fuyue, Kitagawa Fuyuhiko, and their colleagues had a major influence on “homeland” poetry as well, serving as a catalyst for the Shōwa Modernist poetry movement.

Although *Asia* ran for only three years, it was succeeded by magazines such as *Junk* [as in the Chinese ship] (founded 1929) and *Enjingai (Swallow Street)* (founded 1930), produced jointly by Shimazaki Kyōji, Katō Ikuya, Inaba Kyōji, Furukawa Kenichirō, and others becoming active in poetry, who likewise published brilliant collections such as *Saigai shishū (Poetry Beyond the Walls)*, 1930). Simultaneously, traditional

Japanese poetry activities included the founding of the Manchuria *Tanka* Association, the Manchuria Folk Art Association, the Dalian *Haiku* Association, and the Dalian *Senryū* Group, causing the “Japanese literary scene” in Dalian to flourish.

Following the Manchurian Incident, various creative activities continued in Dalian, centered on the *Sakubun (Writing)* group (founded 1932), but the heart of the literary scene shifted to the new “capital” of Manchukuo, Shinkyō (modern-day Changchun). Here, the first countrywide literary organization, the Manchuria Literary Association, was founded in 1936, followed by *Manshū rōman (Manchurian Romanticism)* in 1938 and *Manshū bungaku (Manchukuo Literature)* in 1939. In Harbin, likewise, the general literary arts journal *Hokusō (Northern Window)* was founded in 1939.

Manshū rōman, according to its editor Kitamura Kenjirō, was founded along with coeditor Yahara Reizaburō of the Manchukuo Film Association (better known as *Man'ei*) as “the first general literary arts journal in Manchuria.” To obtain the cooperation of the authorities, the two founders called on Sugimura Yūzō, then a trustee of the Manchuria-Japan Culture Association (which was established in 1933, and the first president was Prime Minister Zheng Xiaoxu) and received a prompt promise of support, leading to publication. The two editors invited Midorikawa Mitsugu and Yokota Fumiko, members of the Japanese Romantics (a literary group to which Kitamura had once belonged as well) to join the group; later writers for the magazine included fellow former Japanese Romantic Dan Kazuo; *Sakubun* members Aoki Minoru, Hasegawa Shun, Hinata Nobuo, Sakai Enshi, Yoshino Haruo, and Takeuchi Shōichi; other Japanese writers in Manchuria including Henmi Yūkichi, Hasegawa Shirō, Ushijima Haruko, Ōtaki Shigenao, and Ōuchi Takao; and Chinese authors such as Gu Ding, Xiao Song, and Yi Chi. While the magazine struggled financially, it was at one time a flourishing part of the literary scene.

The last publication of *Manshū rōman* was its seventh volume, the first in the “Manchurian Romanticism Series,” “*Hekido zanka*” (“Traces of Song in Remote Lands”), issued in May 1941. It was replaced in January 1942 by the large-scale general cultural monthly magazine *Geibun (Arts and Literature)*, founded by the *Geibunsha*, a group of influential cultural personages from various fields in Manchuria. After issuing 23 volumes through October 1943, *Geibun* shifted its publisher to the Manchurian Arts and Literature League, appearing

again in January 1944 as the institutional publication of the League and issuing 16 volumes through May 1945 (published by the Manshū Bungei Shunjūsha from July 1944). After handing over its magazine name to the League, the *Geibunsha* became the *Manshū kōronsha* in November 1943, and continued the *Geibun* volume numbers with the launch of *Manshu kōron*. Seventeen issues appeared through March 1945.

Control of the literary scene and the founding of *Geibun* magazine

Among the various background factors in the founding of *Geibun*, the most significant was the intervention of the authorities in the relatively grass-roots literary activity of the time. Namely, the Manchukuo government's objective was to control the literary scene in response to its rapid development, in accordance with the "New Order movement" then being promoted within Japan: the first step was the release of the Manchukuo Guidelines on the Guidance of the Arts and Literature in March 1941. In prompt response to these guidelines, Mutō Tomio, the founder and director of the Public Relations Bureau of the General Affairs Agency, established the Manchurian Writers' Association in July 1941 as well as the Manchurian Band Association and Manchurian Artists' Association in August of the same year, finally merging them all into the new Manchurian Arts and Literature League. *Geibun* later merged with the League's first institutional publication, the *Manshū geibun tsūshin* (*Manchuria Arts and Literature Newsletter*), to be reissued as the League's official institutional publication in January 1944; this suggests that it had been under the supervision of the Public Relations Bureau and the League from the start, consistently in receipt of their directions and support.

In addition to Mutō of the Public Relations Bureau, Yamada Seizaburō and Obara Katsumi also played a part in the founding of *Geibun*. Upon coming to Manchuria in 1939, Yamada joined the *Manshū shimbun* newspaper, and was not only appointed chair of the Writers' Association when it was established, but also served as an editor of the reissued *Geibun*. Obara, who organized the *Geibunsha* and became its first publisher, had been involved in issuing the *Modern Manshū* magazine (later *Manshū*) in Shinkyō from an early stage, offering Manshūsha as a publisher when the *Geibunsha* was founded.

Geibun was founded based on the Arts and Literature Guidelines to bring about the "rise of the arts and

literature" on a wide scale in Manchuria and focused on "comprehensiveness" and "localization" from its inception. However, the Pacific War broke out during preparations for the first issue, forcing the magazine to rush a "Special Expanded Volume: Greater East Asia War Edition" into print; from then on, while following the original policy, they were gradually compelled to address the circumstances of the time more often, for example, by printing round-table discussions on various wartime issues. As the situation became more severe, the magazine grew slimmer with each change of publisher: by the time it reached the Bungei Shunjūsha, the original 250 pages had fallen to under 100, and it gradually lost its "comprehensiveness."

Nevertheless, the impact of publishing a total of 56 issues, including *Manshū kōron*, over three and a half years, was great. Specifically, while the magazine also ran many works by "homeland" writers, including Yokomitsu Riichi and Yasuda Yojūrō, its policy of "localization" to Manchuria also drew in not only Japanese writers in Manchuria but also Chinese writers such as Gu Ding and Jue Qing and even Russians like Nikolai Baikov, making it highly significant in terms of its true blending of the two literary scenes.

Although on a smaller scale than Manchuria, other regions likewise accrued, with the expansion of the areas occupied by the Japanese Army during the war, large numbers of Japanese authors who strongly influenced the local literary scenes. For example, the existing literary scene in Beijing was temporarily all but destroyed by the collapse of the Concessions and the mass exodus of Chinese writers after the Marco Polo Bridge Incident. Some remaining writers began creative work once again, including the founding of the general literary journal *Shuofeng*; in parallel, Japanese writers in Beijing were active in the Japanese-language literary journal *Enkyō bungaku* (*Yanjing Literature*). Developed from the pre-Incident group magazine *Kidosō* (*Loess Layers*), the founders included Ezaki Bantarō, a reporter for the Japanese *Peking shimbun* newspaper, and Hikita Harumi, a former international student, with up to 30-odd participants. While strongly conscious of the "homeland" literary scene, these participants were eager to "discover a foundation for the creation of Northern Chinese culture along with the Chinese" (Editor's Notes, Vol. 9) in their creative work. As reflected in works such as Ezaki's *Fūdo ni yamu ie* (*A House Sick of the Climate*) and Nakazono Eisuke's *Dai-ikkai kōen* (*First Lecture*), this created unique standpoints and characteristics among

the *Enkyō bungaku* members, who straddled Japan and China.

Cooperation and interference with the Beijing literary scene

Elsewhere, the existing writers remaining in Beijing—particularly the Beijing University group centered on Zhou Zuoren—followed up *Shuofeng* with the large-scale literary journal *Zhongguo Wenyi* (*Chinese Literature*), gradually recovering their pace. However, much of the content therein consisted of *belles lettres* or classical studies indifferent to the times, far removed from the “constructive literature” promoted and desired by the authorities. Their stance struck the Japanese literary scene, in part, as “extremely passive in expression and thought,” while Zhou Zuoren was criticized as a “reactionary old grandee” by Kataoka Teppei.

In response to Zhou Zuoren’s attitude, the avant-garde writers of the North China Writers’ Association (backed by the Butoku News, founded by the North China Garrison Army Public Relations Section) chose a somewhat different path. This group centered on Liu Longguang, the editor-in-chief of the Butoku News and secretary general of the Association, who had studied in Japan, along with Shen Qiwu, a former student of Zhou Zuoren. Liu Longguang, in particular, cooperated actively with the holding of the Greater East Asia Literary Conferences and the founding of a unified Chinese literary organization, sponsored by the Patriotic Association for Japanese Literature; his promotion of “literary patriotism” in accordance with the intent of the authorities had a major influence on the North China literary scene of the time.

The Patriotic Association for Japanese Literature cooperated and, indeed, interfered with consistent enthusiasm to develop this somewhat divided Beijing literary scene. The Association even boasted that the greatest focus at the Greater East Asia Literary Conferences and so on was on (North) China. The Patriotic Association’s stationing of writers in Beijing as “cultural ambassadors” and the dispatch of a succession of literary giants from the first Conference onward suggests that this was accurate to some extent. This context may also be reflected in the efforts of Hayashi Fusao and Kobayashi Hideo to negotiate with and involve local writers in preparation for the establishment of a Chinese unified literary organization.

Here, we have touched only on the examples of Manchuria and Beijing; naturally, the advance of

Japanese writers and the Japanese literary scene into the Territories far exceeded these areas alone. Along with the activities on the ground in other regions such as Shanghai and Zhangjiakou, it is hardly imaginable how many writers must have made their way to the Chinese front or how many works on the Territories these writers must have created, from soldiers such as Hino Ashihei and his bestselling *Mugi to heitai* (*Barley and Soldiers*) (1938) to special correspondents from newspapers and publishing houses or the later “pen corps” of camp-follower writers. There is no way to introduce the whole of this virtual mountain range of writers and works here; fortunately, however, Chapter 1 (Ishikawa Hajime) of this volume addresses the issue from a different angle than that of existing research and clarifies the history therein. Nevertheless, while still representing just the tip of the iceberg, the list of “Books Concerning Wartime Mainland China” at the end of this volume reflects the situation of the time in part and should also serve as a useful reference.

3. The Art Scene Mobilized

Everyday landscapes painted in the Territories

Similar to how many writers were sent to the front lines, once the Second Sino-Japanese War began in 1937, the Ministry of the Army and the Ministry of the Navy dispatched large numbers of artists to the battlefield to kindle fighting spirit and document the war, with the number said to total over 1,000 by the time the war ended in 1945. Their war documentary paintings were later exhibited in the “Holy War Art Exhibit” and elsewhere in homeland Japan, fulfilling an important function as devices to enhance morale on the home front.

However, only a tiny fraction of all the paintings produced were shown at these exhibitions; most of the works produced were printed on military picture postcards and distributed to soldiers in the field and military staff at home. These postcards became an important tool for connecting the front lines and the home front. The military post is said to have handled an average of 400 million items yearly from 1937 to 1941, of which a sizable portion was likely composed of these postcards.

As battlefield documents painted by camp-follower artists, who were called the “paintbrush corps” to go along with the “pen corps,” these paintings are often assumed to primarily comprise scenes of fighting.

However, paintings of this kind, along with those of soldiers' lives in camp and their interaction with local residents, consist of only around 40% of the whole; the overall trend was toward Chinese customs and landscapes.

Upon fulfilling the objective to bring peace of mind to the home front and completing their assigned quota, the painters, in keeping with their usual professional practices, depicted on canvas the lives of the Chinese people around them and the natural scenery of this new country. This output is perhaps unprecedented in that a massive group of painters painted and recorded foreign scenery en masse; thus, the value of their work is overdue for reassessment in other contexts.

Categories of military postcards and the significance of camp-follower painters

The 3,000-odd military postcards made from these paintings that this author has collected can be categorized by painting genre as follows: "battlefields and fighting," "camp life," "pacification work," and "scenery and customs." With an eye to brevity, here is a brief introduction of each genre.

(1) Battlefields and fighting

The camp-follower painters' major mission was to keep the home front posted on the status of the front lines, painting battlefields and fighting scenes for the purpose of propaganda or documentation. Therefore, every painter produced a certain number of canvases showing troops going into battle or attacking, vividly portraying the tension of the battlefield. Compared to the paintings displayed at exhibitions within Japan, however, the battlefield and fighting scenes used for postcards avoid images of horror, using a composition that emphasizes only the heroic figures of the soldiers.

(2) Camp life

Because civilians, especially soldiers' relatives, were interested in information about soldiers' everyday life in camp while deployed in the field, the painters made active efforts to depict these aspects as well. Postcard after postcard shows the soldiers engaged in bathing, barbering, cooking, leisure activities, and so on, cleverly captured and functioning as a propaganda medium of sorts to set the home front civilians' minds at ease.

(3) Pacification work

Pacification is a conciliation measure that is taken

in occupied territories to encourage local residents to show cooperation rather than engaging in hostile action. While the major duties of pacification in this context concerned the protection of refugees and the maintenance of peace and good order, it also inevitably included an aspect of hearts-and-minds propaganda with respect to the residents of the occupied territories. To show off the results of such work to audiences in Japan and elsewhere, the painters created numerous images of these "friendly" relations.

(4) Scenery and customs

The camp-follower painters also turned their professional gaze on the magnificent nature and lifestyle customs that surrounded them in foreign countries. This apparently appealed to them more than battlefields, resulting in paintings of scenery around China that were created with an irresistible touch of curiosity. These works perfectly demonstrate that the creators were painters first and camp-followers second.

In this manner, while the works of camp-follower painters may appear at a glance to fall within the scope of the modern Japanese art of the period and to have functioned as so-called wartime propaganda, when this mass movement is regarded as the advance of the Japanese art scene into the Territories, and/or a collective form of documentation and expression, the work that these artists produced may be understood in different senses with regard to the Japanese and Chinese art scenes.

First, with respect to the Japanese art scene, this was—as noted previously—an unprecedented event and most likely a tremendously valuable experience for the individual artists as well. Setting the battle scenes aside, with the landscapes of China in their original colors in front of them, each artist discovered their own "landscape" and transferred that moment of emotion to the canvas. In particular, the encounter with the vast plains of northern China and the strong light falling on them might have enabled the artists to put into practice pictorial effects that would never have been realized in the "homeland." This experience must have been deeply significant not only at the level of individual artists but also for the Japanese art scene as a whole. In this sense, while these paintings are a form of propaganda, in a broader sense, they can also be considered a treasure trove of modern Japanese art, with their unique aspects serving as a lesson for future painters.

Next, regarding the Chinese art scene, when we take into account, for example, a full view of the modern East Asian space of expression developed from the Meiji era onward, its deep relationship with modern Chinese art can be confirmed in many aspects. The exaggerated expressions of paintings depicting battles and the home front, meant to encourage fighting spirit, fundamentally have a great deal in common with the anti-Japanese propaganda paintings of Chinese artists who had studied in Japan around that time. In addition, because the occupied territories were depicted in every detail by skilled artists mobilized in every genre from Western paintings to *Nihonga* Japanese paintings, woodcuts, manga, and so on, through the special exhibits and individual showings involving Japanese artists that were frequently held in Shanghai and elsewhere, their works are likely to have had a significant impact on the Chinese artists who encountered them. In particular, the vast number of artworks on the theme of “landscape and customs” must have not only represented the “discovery” of these landscapes by the Japanese artists themselves but also encouraged the Chinese artists to “rediscover” the landscapes of their own country.

Conclusion: Revisiting the Meaning of 1940

Here, we have touched on literature, painting, and travel, but in terms of connections to the Territories, similar structures can likewise be found in various fields, including photography, songs, film, manga, advertising, architecture, sports, and fashion. At the risk of repetition, further details on fields other than photography can be found in the following sections and have thus been omitted herein: songs in Chapter 2 (Hosokawa Shūhei); film in Chapter 3 (Yamaguchi Norihiro), Chapter 4 (Qin Gang), and the Conclusion (Ōtsuka Eiji); advertising in Chapter 6 (Maekawa Shiori); architecture in Chapter 7 (Inoue Shōichi); sports in Chapter 8 (Suzuki Fūta); and fashion in Chapter 10 (Wang Zhisong).

Instead of discussion of the aforementioned fields, this author would like to present a long-term issue of great concern that has only become more pronounced through the editing of this volume: the problem of how to address the turning point in time that is represented by the year 1940. Traditionally, many commentators have noted the various commemorative events, projects, and publications sponsored by the Japanese government in this year, including the so-called “2600th anniversary

of the founding of Japan” ceremonies, as well as the Imperial perspective on history therein and its relationship to the unification of the populace. Few take a positive view of these events. In political terms, of course, such views are unquestionable. However, when we reflect on the meaning of 1940 amid the cultural history accumulated from the Meiji era onward, temporarily set apart from the political elements, a different significance comes to light. For this author, who has had the opportunity to examine roughly 10,000 items of war-time material from every genre, the level of the cultural achievement of such works—albeit within the scope of “representation”—is invariably stunning. It seems as if all the cultural resources developed within the modern period have converged on this point, even appearing to form a single great peak.

At the time of writing, this author has reached no conclusion on the question of how to relativize the year 1940, torn as it was between political “retreat” and cultural “advance.” Therefore, instead, this author ventures to present this confusion to the readers of this volume, in the hope of finding companions with whom to grapple with this dilemma, and perhaps eventually reach a conclusion.

Finally, allow me to express my apologies for the delays in publication caused by procrastination and indolence on my part as the editor of this volume, as well as my gratitude for the invaluable help I received from Inoue Naoya in regard to editing, and from Ishikawa Hajime, Inagaki Tomoe, and Satō Noriko of the Nichibunken Project.

機関拠点型基幹研究プロジェクト 「大衆文化の通時的・国際的研究による新しい日本像の創出」 (略称：大衆文化研究プロジェクト) について

国際日本文化研究センターが、2016年度から2021年度にかけて人間文化研究機構・機関拠点型基幹研究プロジェクトとして取り組んでいるプロジェクトである（略称：大衆文化研究プロジェクト）。このプロジェクトは、日本文化全体を構造的・総合的に捉え直すため、大衆文化の通時的・国際的考察に取り組み、新しい日本像と文化観の創出に貢献することを目的とする。

本報告書は、人間文化研究機構機関拠点型基幹研究プロジェクト「大衆文化の通時的・国際的研究による新しい日本像の創出」の成果である。

2022年3月17日 発行

発行：国際日本文化研究センター・プロジェクト推進室

京都市西京区御陵大枝山町3丁目2番地

印刷：株式会社グラフィック

About the NIHU transdisciplinary project “Historical and International Research into Popular Culture to Pursue New Images of Japan” (abbreviated to “Popular Culture Research Project”)

The International Research Center for Japanese Studies has been working over the academic years 2016 to 2021 on this National Institutes for the Humanities' transdisciplinary project (abbreviated to “Popular Culture Research Project”). The aim of the project is to conduct historical and international research into popular culture with the aim of gaining a comprehensive, structural understanding of Japanese culture as a whole, contributing to the creation of new images of Japan and new perspectives on Japanese culture.

This report is an outcome of the NIHU transdisciplinary project “Historical and International Research into Popular Culture to Pursue New Images of Japan.”

Issued March 17, 2022

Publisher: Project Promotion Office, International Research Center for Japanese Studies

3-2 Goryo Oeyama-cho, Nishikyo-ku, Kyoto

Printer: GRAPHIC Corporation

