

日本における遊戯的戦争文化の様相—ミリタリー・ゲームにおける“ハーブリアル”—

福元政文

戦争文化論、兵器、ミリタリー・ゲーム、フィクション、現実世界

要旨

本研究は、日本の戦争文化研究において看過されてきた「ビデオゲーム」という領域に焦点を当て、「遊戯的戦争文化 (Ludic War Culture)」の様相を記述・分析することを目的とする。国内研究では「戦争記憶」や「戦争遺跡」を中心とした先の大戦に重きを置いた研究が主流であったが、本論では現代の「娯楽としての戦争 (Militainment)」の実態を明らかにすることで、既存研究の欠落を埋めることを目指した。

調査対象として、高度な物理演算と史実性を特徴とする『War Thunder』を選定し、Discord や YouTube を拠点とする日本のプレイヤー・コミュニティに対するオンライン・エスノグラフィーを実施した。調査の結果、プレイヤーはゲームシステムが提供する枠組みを超え、二次創作による独自の「ナラティブ生成」や、競技志向 (アゴン) とシミュレーション志向 (ミミクリ) が交錯する活発なコミュニティ活動を展開していることが明らかになった。

分析においては、ゲーム内で兵器が「技術的・歴史的価値」として消費される一方で、人間的な「死」や「加害」が捨象されている構造に着目した。これを塚原真理佳の「継承と断絶の二重の論理」を用いて説明し、戦争のリアリティが技術中心的な目線に依存していることを指摘した。さらに、シェフェールの「共有された遊戯的偽装」の概念を導入し、ウクライナ侵攻などの現実の事象によって、ゲームというフィクション (偽装) がいかに政治的文脈の侵入を受け、その脆弱性を露呈するかを論じた。

結論として、現代の遊戯的戦争文化は、テクノロジーによる戦争の再現と死の透明化という危ういバランスの上に成立しており、現実の戦争との境界が揺らぎ続ける動的な文化であることを提示した。