

模型文化の歴史社会学

——戦前期における記号・物質・記憶——

大阪市立大学 松井 広志

1. 目的

現代社会の特徴のひとつとして「モノから情報へ」という流れが指摘されて久しい。しかし、現在でも「作る」という物質性を前提とする営みが日常的に行われている。その典型が「模型」の製作である。本研究では、「モノを作る」ことを重要な構成要素として含む「模型」をめぐる文化実践を「模型文化」と定義して議論していく。しかし、これまで模型は、現代の消費社会的な「オタク文化」として語られることが多かった。本報告では、このような位置づけを相対化することを目指し、模型文化を歴史的に遡って、しかも複数の視点から捉えることを目指す。

2. 方法

そもそも日本社会においては「模型」は西洋からの輸入物としてはじまった。鉄道文化についての研究（辻 2008）で指摘されるように、先に「模型」があつて後に「本物」がやってきた。ただ、これは鉄道に特有な前後関係ではなく、航空機などでも見られる。このようなダイナミズムを的確に捉えるため、記号・物質・記憶という3つの視点から検討を加えた。これは、モノとしてのポピュラー文化を捉える枠組（松井 2013）を応用したものである。

まず、戦前～戦中期の複数の模型雑誌（『科学と模型』『模型』『航空模型』）における「模型」の定義を捉えた（①記号）。次に「模型」の素材自体や、その背景となる制度についての変遷を整理した（②物質）。さらに、時間的な厚みをもって模型の意味を捉えるために、ドキュメント分析や聞き取りによって後の時代から振り返った模型の思い出について探った（③記憶）。

3. 結果

戦前期には、「動かない」模型は登場しているものの、中心はフリーランスと呼ばれる「動く」模型であった。分析対象である模型雑誌では、例えば、模型飛行機の外見的な製作だけではなく、航空機が飛行する原理や、エンジンの構造、模型航空機を飛ばすときの姿勢など、模型が「作って動かすモノ」であることを前提に記事が構成されていた。なかには直接的に、模型の機能や原理の、形状に対する優位を強調する記事もみられた。また、模型の素材や統計資料からは、戦前期には木製や金属製が主流であったことが確認できた。これは、戦後の1960年代以降におけるスケールモデル中心の時代にプラスチック製模型が多くなってくることと対比される。さらに、戦前期の模型の思い出としては、作ることに加えて飛ばすことの楽しさが「夢」という言葉とともに語られた。同様のことが、物資統制の時代である戦中期に関して語られる声もあった。

これらを総合的に考察することで、さまざまな領域で指摘されてきた「戦前から戦後へのメディア文化の持続と変容」について、「模型」の製作という現在まで続き、しかも「モノ」を中心的な構成要素とする文化実践から新たな知見を提示できると思われる。

[文献]

松井広志, 2013, 「ポピュラーカルチャーにおけるモノ——記号・物質・記憶」『社会学評論』, 63(4), 503-518.

辻泉, 2008, 『鉄道の意味論と＜少年文化＞の変遷——日本社会の近代化とその過去・現在・未来』, 東京都立大学博士学位請求論文.