

方東南を叫く
火情
暴風

東山香
上野
大曾
川井

志平 河宝
田内 村
桃昭 明
彦喬 子明

栗上 左平
本敏 冬
田畠 夏
本留 夏
田畠 夏
川井 清一
武豊 国
堂虎 之

高恩 林俊
田菅 神山
馬鈴 森村
野都 村上
都留 上
田畠 川井
畠留 川井
敏 勉
冬 勉

脚本 田中
木多 中
猪四 武
友雄 豊
幸 勉
尚智 夫
夫郎 留
雄幸 勉

照明 音樂
特殊技術

ON THE BATTLEFIELD OF “SUPERFLAT” SUBCULTURE AND ART IN POSTWAR JAPAN

スーパーフラットという戦場で
戦後、日本のサブカルチャーと美術

Noi Sawaragi

(Translated by Linda Hoaglund)

榎木野衣

Japanese Neo Pop is a distinctively Japanese form of artistic expression dating from the 1990s, rooted in Japanese subculture and perfectly exemplified by the work of Takashi Murakami. The term “subculture” here refers to widespread elements of Japanese popular culture including manga, anime, and *tokusatsu* (special effects).² Upon hearing these terms, readers more or less familiar with Japanese popular culture may think of *Astro Boy* (*Tetsujin Atom*), Hayao Miyazaki, and *Godzilla* (fig. 3.1). But Japanese Neo Pop is not a mere appropriation of the imagery of subculture—anime, manga, and *tokusatsu*—into the realm of fine art. Such a simplistic interpretation unduly consigns this Japanese phenomenon to a subcategory of Pop Art as its East Asian variation. I hope my discussion here will help clarify the cultural and critical meaning of Japanese Neo Pop and place it properly within the historical and social contexts of postwar Japan.³

Let us begin by examining Japan’s situation in the 1960s, when the subculture that Japanese Neo Pop has mined so productively first arose. The early 1960s saw Japan struggle back to its economic and political feet after the chaotic postwar years, with the nation’s goal shifting from recovery to rapid growth. In

日本のネオポップは、サブカルチャー^①に多くの負った日本の90年代以降のポップな美術表現であり、その代表はほかでもない村上隆である。ここで「サブカルチャー」というとき、それは「マンガ」「アニメ」「特撮」^②といった、日本のサブカルチャー全般のことを指している。少し詳しい人なら、鉄腕アトムや宮崎駿やゴジラを思い出すかもしれない(fig. 3.1)。しかしながら、日本のネオポップは単に、これら和製サブカルチャーのイメージをファイン・アートの世界に持ち込んだだけの表現ではない。このような単純な解釈は、日本のネオポップを極東から出てきたポップ・アートの亞種と考えるような不当な類型化に他ならない。したがって本論では、第二次世界大戦後^③の日本が辿った歴史的、社会的な経緯を念頭に入れながら、日本のネオポップの文化的、批評的意義を明らかにすることを試みたい。

まず、日本のネオポップに多くのイメージを供給している和製サブカルチャーが芽吹いた、1960年代日本の状況を見ることから始めよう。1960年代初頭は、日本が敗戦後の混乱から政治的にも経済的にもひとまず立

Figure 3.1

Godzilla

ゴジラ

1954

Film poster

Approx. 72 x 51 cm

© 1954 Toho Co., Ltd. All Rights Reserved.

Used courtesy of Toho Co., Ltd.

this respect, the Olympic Games held in Tokyo in 1964 were a significant event, at once symbolizing the country's renewed economic strength and bringing to fruition its prewar ambition of hosting the games.⁴ As part of this national project, Tokyo received a huge infusion of redevelopment funds and was linked by super-high-speed "bullet" train to such major cities as Nagoya and Osaka. Individual families, eager to see live telecasts of the Olympic Games, rushed to acquire television sets. This turned the whole nation into a network of households sharing an influx of identical information. Japan's local traditions and customs, long handed down from one generation to the next within each region, gradually lost currency under the homogenizing effect of the popular media images transmitted by the entertainment industry. At the same time, the age-old information divide between urban and rural areas was rapidly closing. As a result, children throughout Japan were enthralled by the same subculture events. Notably, this phenomenon transcended class and economic differences, in part due to the closing gaps in income among the Japanese people, which resulted from the democratization policies instituted by the American occupation forces in the late 1940s. Such policies included the disbandment of the *zaibatsu* (financial conglomerates), which were the major culprits of war profiteering; farm land reform; and the introduction of the Labor Standards Act. This was the key historical condition that set the stage for the uniquely Japanese aesthetic of Superflat, which has dismantled the hierarchy of high art and subculture and leveled the playing field for all kinds of expression.

While Japanese children bonded with each other on an unparalleled scale by means of the homogenizing and homogenized media environment, the generation gap between them and their parents proved to be far more profound—and far less bridgeable—than that experienced by any previous generation. In the 1980s, as these children (that is, the "subculture generation") reached adulthood and became active members of society, mainstream Japanese society, through the curious eye of the mass media, began to scrutinize and criticize their appearances, behaviors, and values, which varied widely from the established norm. The word *otaku*⁵ came to epitomize this conflict. *Otaku*—literally, "your home"—is derived from a habit of the subculture crowd,

ち直り、それにあわせて国家としての目標が「復興」から「高度成長」に転じた時期にあたっている。とりわけ1964年に、戦前からの国家的念願であったオリンピックが東京で開催されたことは大きな意味を持つ⁶。この国家事業を機に、首都東京は大規模な予算を投じて再開発され、東京と名古屋、大阪といった主要都市は超特急列車によって結び付けられた。また、オリンピックの中継放送を視聴するため、この頃、各家庭には急速にテレビが普及し、国民は家庭にいながらにして、全く同じ情報によって結び付けられるようになった。世代ごとに受け継がれる地域ごとの伝統や慣習は、これら均質な娯楽産業が発信するメディア・イメージの普及によって、ゆるやかに弱体化した。同時に、都市と地方とのあいだの情報格差は、急速に失われていった。その結果、日本中の子供たちが、同一のサブカルチャーに熱狂したのだ。付け加えておけば、これは階級差や貧富の差を超えた現象だった。敗戦直後、アメリカGHQによる占領政策によって、戦前の戦争資本の温床となった財閥は解体され、続く農地改革の実施や労働基準法の制定などによって、日本国民の所得間差が急速に縮められていたことも、一つの理由だろう。そしてこれこそが、後に「スーパーフラット」と呼ばれることになる日本のハイ・アート=サブカルチャーの脱ヒエラルキー・フィールドを生み出すことになる、一つの歴史的条件であった。

このように、日本国内の子供たちがかつてない規模で均質なイメージによって結び付けられた反面、前世代との断絶は、いわゆるジェネレーション・ギャップよりもずっと大きく、また埋め難いものとなつた。彼らが成長し、80年代になって次第に社会的な活動を始めると、旧世代との風貌や言動、価値観の違いに対して、既成社会を代表するマスメディアは一齊に好奇の眼を向け、さかんに反発し始めた。それを象徴する言葉が、「おたく」である。この言葉は、これらのサブカルチャーや一世代が、おたがいを呼び合う際に、その人の名前を使わず、「おたく」と呼び掛け合った事に由来している。しかしながら、たがいのことを「おたく」と呼び合うのは、日本の社会において、まったく新しい慣習ではなかった。「おたく」は、もともとは「家(お宅)」を意味する。

whose members called each other by this generic pronoun instead of using their individual names. "Home" in the literal sense of *otaku* implies neither family lineage nor blood ties, but more accurately points to the physical structure or place of the "house." The use of *otaku*, however, was not exclusive to the subculture generation, according to Mari Kotani, a critic of science-fiction and fantasy literature:

This is merely speculation, but I think that children began to use the word *otaku* because it was already being used in their nuclear families, in particular by their mothers during the era of rapid growth.... If these children began using the word under the influence of their mothers, they also assumed their mothers' shadowy identity as possessions of the home, or even identical to it.⁶

In other words, the word *otaku* entered the vocabulary of the maturing subculture generation out of the vocabulary of their mothers, fulltime homemakers whose existence was defined solely by their roles as wives and mothers. Certainly, Kotani's observation is compelling, and I would like to expand further on her idea. Beginning in the 1960s, the Japanese government promoted rapid economic growth over the preservation of national culture and tradition. This policy prompted the dissolution of community life, separating individuals from their extended families, which consisted of many relatives and were rooted in local customs and traditions. Individuals moved to large cities in search of jobs and rapidly formed nuclear families, whose smallest unit was the triangle of "Dad, Mom, and me." Given the inhospitable urban environment of Japan, where land was scarce and expensive, nuclear families had only two housing options: to purchase land in the suburbs where they could afford a small house, or to live in *danchi*, or "housing complexes," usually consisting of modest apartment buildings in which dwellings are partitioned along a grid. Families that chose the first option caused the explosive increase in the postwar population of Tokyo's greater metropolitan area. In these households, husbands rose early to commute great distances into the city center on packed commuter trains. Trapped by high mortgage payments stretching decades into the future, they stayed late to work overtime, leaving

もっとも、「家」といっても、それは「家系」のような血縁的つながりを示す抽象的な概念ではない。むしろ、建造物としての「家」そのものを指す言葉と考えた方が正確だろう。これに関しては、日本のSF&ファンタジー評論家、小谷真理が興味深い観察を行なっている。

これはわたしの推測なんですが、子供たちが「お宅さあ」という言い方をしていた背景には、「お宅」という言い方がすでに上の世代の人々によって頻繁に使われていたという背景があるのではないかでしょうか。特に、高度成長期の「核家族」の母親たちによって。(中略)おたくということばを使い始めた人たちには、だから、家に属して家と同一化していた母親の影が子供に憑依していたのではないかなと思ったのです⁷。

つまり、サブカルチャー世代が成長するにつれ、さかんに使うようになった「おたく」という言葉は、彼らの母親が使っていた言葉が、二次的に刷り込まれた、妻であり母であるところの「専業主婦」の言葉だったというわけだ。小谷の指摘には、確かに頗るされるものがある。これを私なりに解釈し敷衍してみたい。1960年代に始まる、文化や伝統の存続よりも経済面での高度成長を優先した国家政策による共同体の解体によって、日本人は、地域ごとの伝統や慣習に基づき、たくさんの親族が共存するかつての大家族制から分割されて、新たな職を求めて都市部に送り出され、そこで急速に「核家族」化した。核家族の最小単位は「パパ・ママ・ボク」のトライアングルで、彼らは、土地に乏しく地価の高い日本のような都市環境下では、近郊外に土地を見つけて小さな住宅を建てて住むか、あるいはさして大きくない建物を細かくグリッド状に分割した集合住宅「団地」—「文化住宅」とも呼ばれた一に住むしかなかった。東京近郊での戦後の爆発的人口増加を支えた前者のような家庭の夫は、都心までの遠距離を早朝から満員電車で通勤し、数十年におよぶ高い住宅ローンの返済に追われて、夜は深夜まで残業で会社に残ったため、家には妻と子供が取り残された。夫のいない家に残された妻は、子供が学校に出かけてよいよ一人になると、同じような環境に置かれた近所の新興住宅地

their wives and children alone at home.

In the suburban housing tracts and *danchi* complexes, wives were abandoned to husbandless households, where they were completely alone once their children started school; they then initiated extensive relationships with other similarly situated women. The word they popularized through their frequent interactions was *otaku*. Clustered in parks within *danchi* and other gathering places, they engaged in conversation.

"Otaku recently bought a color TV, isn't that so?"

"Taku is considering buying a refrigerator soon."

Here *otaku* refers to another's household (with the *o* being an honorific prefix), and *taku* refers to one's own. By using this amorphous pronoun that referred to no one in particular, women boasted obliquely to one another of their nuclear families' growing material wealth, while preserving their fragile ties. Mirroring the isolation of wives from absent husbands, children interacted less with their mothers than with other children growing up in a comparable environment and attending the same public schools, and shared similar interests stimulated by television and youth magazines. Their small rooms were filled with the paraphernalia of manga, *tokusatsu*, and anime, all of which embodied the sensibility of the subculture generation, utterly alien to that of their parents. No doubt their rooms appeared inexplicable—even creepy—to the eyes of the previous generations, which had little passion for these subculture phenomena. It is ironic that the mass media, which branded these youth as *otaku* and reported negatively on them, mainly comprised the very men who spent most of their waking hours at work and abandoned their wives at home. If *otaku* represented a transference of the isolated communication among abandoned housewives to their children, enthusiastic for the subculture that emerged in the postwar era of high economic growth, then the men who found *otaku* so creepy were in fact unnerved by their very own wives and children.

In 1995, the vague sense of repulsion toward *otaku* felt by mainstream society was validated by the Sarin gas attack on the Tokyo subway, in which a chemical weapon was released on trains crowded one morning with rush-hour commuters. This extraordinary attempt

や団地の専業主婦同士で、さかんに交流するようになる。そのとき、盛んに使われた言葉が「おたく」であった。

彼女たちは、しばしば団地の公園などに集まつて、「おたく、このあいだカラーテレビ買ったでしょう?」「たくでは今度、冷蔵庫買おうかと思って」というふうに語り合つた。この場合、「おたく」は相手の家を指し、「たく」は自分の家を指す。彼女たちは、直接には「誰」も指し示さないこの代名詞を使って、特に親しくもない関係を壊すことなく、核家族同士の富の蓄積の度合いを、さりげなく自慢しあつた。これと並行して子供たちは、家庭内で不在の夫とコミュニケーションを取ることができない彼らの母親がそうであったように、彼らの母親とではなく、その地域の学校に通う、同じような環境に育ち、テレビや雑誌によって共有された趣味を持つもの同士でコミュニケーションするようになった。こうして、サブカルチャー世代の子供たちの小さな部屋は、親との感性的断絶に基づくマンガやアニメ、特撮によって埋め尽くされていった。その風景は確かに、同じサブカルチャーに熱狂した体験のない前世代にとっては、理解し難く、不気味なものに感じられたに違いない。しかし、彼らに「おたく」というレッテルを貼り、不気味がっていたマスメディアの送り手の大半が、家に妻を残して会社から帰ろうとしない当の男たちであったことは、たいへん皮肉な話だった。もしも「おたく」が、彼ら夫が「家」に取り残してきた妻の孤独なコミュニケーションが、戦後高度成長期のサブカルチャーを吸収するかたちで子供に転写された結果でもあったとしたら、彼らが不気味がっていたのは、彼らの妻であり子供そのものであったのだから。

ところで、1995年に起こった地下鉄サリン事件は、既存の社会が「おたく」たちに対して漠然と感じていた不気味の念を、一気に具體化することになった。この事件は、サリンという化学兵器が早朝、満員の通勤列車の中で、無差別殺人を目的に撒かれるという前代未聞の事件であったため、世間を震え上がらせた。ところが、犯行を行なつたのが特定の政治的主張を持ったイデオロギー集団ではなく、1960年代生まれのサブカルチャー世代—しかもその多くは日本での最高学歴者

at indiscriminate mass murder terrified the public. Terror turned to shock when the perpetrators turned out to be not a politically driven group but a new religious cult called Aum Shinrikyō (Aum Supreme Truth), which attracted young men and women of the subculture generation born in the 1960s, many of whom were distinguished by elite academic credentials. Aum Shinrikyō, founded in the early 1980s, initially had been a relatively moderate group that adhered to an early form of Buddhism with emphasis on physical discipline (such as yoga practice). But when the Cold War ended and the military weaponry of the former Soviets entered international circulation, Aum soon transformed itself into an armed organization. Aum opened international branches in Russia and elsewhere, acquiring everything from automatic rifles to production manuals for chemical weapons; in Japan it established new headquarters at the base of Mt. Fuji and began construction of a secret Sarin factory. All of Aum's activities were guided by founder Shōkō Asahara's prophesy that Armageddon would bring humanity to the brink of extinction in 1999. Asahara further prophesied that his cult would survive the Armageddon to lead the world into a new era. In his doomsday scenario, the final global conflict, a prelude to the Armageddon, had already begun, with American intelligence agencies and heathens mounting daily chemical and germ attacks against Aum; it was time for Aum followers to unite and fight as saviors to overcome the greatest challenge humanity had ever faced.

In this context, Aum's Sarin attack was at once a self-fulfilling prophecy and a punishment on the Japanese populace, which went peacefully about the business of life, oblivious to these (imagined) foreign infiltrations. After the Sarin attack, the police conducted an exhaustive search of Aum's headquarters near Mt. Fuji, which comprised several buildings called *satyam* (derived from the Sanskrit *satya*, or "truth"), and arrested many followers and suspected perpetrators. The police uncovered a vast Sarin refinery located within the ostensible *dōjō* (training site for spiritual and physical practices, such as meditation and yoga). In addition, they exposed a plot devised by the sect's radical wing to mass produce Sarin and spray it from a remote-controlled helicopter in order to massacre morally corrupt Tokyo residents.

たちであった一を信者として大量に抱え込んでいた、オウム真理教と名乗る新興宗教の教団であったことがわかると、世間の驚きはさらに増した。80年代初頭に活動を開始したこの教団は、最初、原始仏教を信仰し、主にヨガの実践に代表される身体訓練に明け暮れる、比較的穏健な集団であった。しかしながら、冷戦の終結とともに大量の武装兵器が世界中で流通するようになると、急速に武装集団化し、ロシアをはじめとする世界の各所に支部を構え、自動小銃から化学兵器の作成マニュアルまで入手し、富士山の麓に拠点を構えて、秘密のサリン工場建造に着手した。そして、その行動の指針には、教祖である麻原彰考による予言があった。世界は1999年に起こる「ハルマゲドン」によって、人類滅亡の危機に瀕するだろう。そして、ハルマゲドンを生き延び、次の時代の導き手となるのは、オウム真理教にほかならない。しかし、その前段階としての世界最終戦争はすでに始まっており、敵であるアメリカ諜報機関や異教徒たちによるオウム真理教への攻撃は、スペイ戦や毒ガス・細菌兵器の散布というかたちで日々、行なわれている。信者は今こそ結束して、世紀末のハルマゲドンを救済者の側に立って闘い、この人類最大の試練を乗り越えなければならない、と。

地下鉄でのサリン散布は、このような予言を成就するための自作自演と、同時に、他国からの攻撃を理解せず安穩と日々を暮す国民に対する一種の制裁として仕掛けられたものであると思われる。この事件以後、富士山の麓にある「サティアン」と呼ばれる教団の総本部に警察による徹底捜査が加えられ、教祖と実行犯の多くは逮捕された。そして、表向きは道場とされていたこの本部に、巨大なサリンの精製工場があったことも発覚した。教団内部の過激派が、大量生産したサリンを、リモートコントロールのヘリコプターを使って首都上空から散布し、墮落した市民の大規模殺戮を計画していたことも。

ここで注意しなければならないのは、こうした教義を広めるためにオウム真理教が使った雑誌やビデオには、漫画やアニメに親しみ込んだサブカルチャー世代にとって、たいへん親しみやすい「おたく」の要素が、ふんだんに盛り込まれていたということだろう。事実、

What interests us here is the fact that the magazines and videos Aum followers produced to proselytize their dogma were rife with *otaku* references, readily accessible to a subculture generation fond of manga and anime. In fact, their preposterous vision of using their supposed supernatural capabilities—as well as the power of science and technology—to guide humanity toward salvation in the aftermath of Armageddon was cobbled together from various conventions of post-1960s subculture. Such conventions were entirely familiar and appealing to a generation once preoccupied with similar narratives. As individual converts rose through the ranks of Aum, they were bestowed with "holy names" as Aum's warriors and donned color-coded uniforms befitting their roles, the better to immerse themselves in the coming Apocalypse.

Inevitably we arrive at the question: exactly when and how did this Armageddon fantasy invade both Japanese society, buoyed by the miraculous economic growth of the late 1960s, and the generation poised to lead the country into the rosy future? In reality, in 1970, the year when *Expo '70* (Asia's first World's Fair) was held in Osaka under the banner, "Progress and Harmony for Mankind," Japanese society stood at a crucial turning point. As *Expo '70* was underway, a radical New Left group hijacked a domestic aircraft, and the novelist Yukio Mishima staged his suicide by traditional disembowelment. In the next few years, a series of terrorist bombings hit downtown Tokyo, President Nixon's suspension of the gold standard and introduction of fluctuating currency exchange rates provoked the "dollar shock," and the international oil crisis precipitated the "oil shock," which in turn caused spiraling inflation.⁷ These events spurred a national doubt that the promised bright future would ever arrive. These years also saw environmental crises plague the whole nation, with city children regularly advised against outdoor exercise because of air pollution. A new kind of pessimism was pervasive, even among children.

In 1973, as Japanese society foundered in widespread despondence, the science-fiction writer Sakyō Komatsu published the novel *Japan Sinks* (*Nihon chinbotsu*). In this novel, far from achieving a bright future, the entire Japanese archipelago sinks to the bottom of the sea in the wake of mammoth earthquakes, and

来るべき「ハルマゲドン」を、人類を救済へと導くために、超能力や科学技術を駆使しながら世紀末を闘うという荒唐無稽な物語は、60年代以降のサブカルチャーの設定を断片的につなぎ合わせることによって、パッチワーク的に生み出されたものだ。そしてそれは、そのような物語に没入した経験を持った世代にとっては、充分に懐かしく、また魅力的な設定であった。彼らは、教団での位を上昇するに連れ、本名のほかに戦士としての名前(ホーリー・ネーム)を与えられ、役割によって色分けされたコスチュームを着て、一層、これらの「黙示録」へと没入していった。

それにしても、60年代末までには飛躍的な経済成長を遂げ、明るい未来を約束されていたはずの日本社会と、その未来の担い手である新世代に、一体いつ、どのようななかたちで、このようなハルマゲドン幻想が侵入したのだろうか。それまで着実に高度成長を遂げて来た戦後の日本社会も、21世紀の「人類の進歩と調和」を謳った万国博覧会「EXPO'70」の開催年である。1970年を境に、実は大きな曲り角に来ていた。万博開催中から、三島由紀夫の割腹自殺事件や、国内の新左翼勢力によるハイジャック事件が起り、数年の間に市心での連続ビル爆破といったテロ事件が相繼ぎ、加えてニクソン大統領による金本位制の停止と為替における変動相場制の導入によるドルショックと、それに追い討ちをかけるように起こった国際的石油危機が引き金となったオイルショックによる物価高騰は、国民に「明るい未来などやってこない」という失望感を強く抱かせる結果となった。併せて日本各地で深刻な公害被害が頻発し、都市部の児童は大気汚染によって屋外での運動を制限され、子供たちの間にも、かつてない厭世感が広がるようになった。

日本社会を覆った悲観的な世論形成の中で、1973年、作家の小松左京は小説『日本沈没』を発表した。この小説の中で日本は、明るい未来を迎えるどころか、連鎖的に起こった巨大地震によって、まるごと海中に沈んでしまう母なる島を失った日本人は、難民となって世界各地に離散するが、物語は、日本列島という恵まれた環境に守られて育って来た日本人の行く末を悲観し、これといって明確な展望のないまま、唐突に中断されてしまう。い

stateless Japanese people scatter to the four corners of the world. The novel shocked the Japanese, long accustomed to living in their comfortably insulated island nation, and presented an abrupt end with no clear future in sight. Despite the pessimistic prospects it envisioned, the novel became a record-breaking best-seller, selling more than four million copies and leaving no Japanese unexposed to the phrase "Japan Sinks," an emblem of Japanese society's fundamental collapse. These collective disheartening events rendered *Expo '70*, the national project that once excited all of Japan with dreams of the future, a distant memory.

During this time, a wave of fads trafficking in the surreal and the gloomy consumed the country. In 1974, performances by the visiting "supernaturalist" Uri Geller, who claimed to bend spoons with the force of his will alone, provoked an explosive boom in all things supernatural, especially among young people. The Japanese release in the same year of the American film *The Exorcist* (1973) triggered an occult boom, particularly among schoolchildren, whose enthusiasm led to the revival of various spiritualist practices long ridiculed as unscientific, including a divination game called *Kokkuri-san* (literally, "Mr. Nodding"). Most influential of all in this occult boom was Ben Götö's book, *Prophecy of Nostradamus* (*Nosutoradamusu no dai-yogen*), published as an inexpensive paperback in 1973. Especially in magazines for children and teens, the writings of the sixteenth-century French astrologist were adapted to incorporate elements of science fiction and mystery, and became widely popular. His prophecy, "In the seventh month of the year 1999, the Great King of Fright will come from the sky and humanity will perish," was entirely without scientific basis. Yet given the tenor of the time, elementary- and middle-school children secretly began anticipating that the world would end during their lifetimes, and lived in terror of this apparent fate.

Against this historical and social backdrop, a subculture landmark emerged: *Space Battleship Yamato*, first broadcast in 1974 (and broadcast in the U.S. as *Star Blazers*; fig. 3.2, pl. 27). This televised anime series gained the overwhelming endorsement of what would be called the subculture generation. It is almost

もかわらざ、この作品は、当時で400万部を売る記録的なベストセラーとなり、「日本」社会の根柢的な崩壊を象徴するかの「日本沈没」という言葉は、誰一人知らぬものになくなった。数年前には国民規模で「EXPO'70」が仕掛けた未来の夢に熱狂したとは思えない、激しい振り返しであった。

この時期は「日本沈没」のほかにも、超現実的で厭世的なブームが次々と世を席巻させた。1974年には、スプーンを自在に曲げるとされた「超能力者」ユリ・グラーの来日は若年層を中心に爆発的な超能力ブームを引き起こしたし、アメリカ映画『エクソシスト』の公開をきっかけに、「こっくりさん」をはじめとする非科学的な迷信的心靈術が息を吹き返し、「オカルト・ブーム」となって小学生を中心で大変な流行となった。なかでも、最も大きな影響力を持ったのが、五島勉が1973年に発表した『ノストラダムスの大予言』である。ノストラダムスはもと、16世紀フランスに実在した占星術師だが、日本では、これにSFミステリー的な翻案が加えられ、おもに少年少女雑誌を中心に大々的な特集が組まれて、大変な話題となった。その予言「1999年の7の月に空から恐怖の大王が降ってきて、人類は滅亡する」との言辞は、まったく科学的根拠のないものだったが、当時の世相も相まって、中小学生は自分たちの未来を待ち受ける運命に恐れおののくとともに、次第に自分たちの存命中に世界の終わりがやって来ることに密かな期待を抱くようになった。



Figure 3.2
Space Battleship Yamato
宇宙戦艦ヤマト
1977
Film poster
73 x 51.6 cm
© 1987 Tohokeisha Film Corporation

このような世相を背景に、彼らの世代によって圧倒的な支持を受ける事になるサブカルチャーの一大原点が誕生する。1974年に初放映されたテレビアニメ『宇宙戦艦ヤマト』である(fig. 3.2, pl. 27)。日本のネオポップの世代にあっても、このアニメを見ていよいものは、おそらくいないだろう。そして、このアニメにひときわ熱中した人たちによって、その後の「おたく」カルチャーの主たる流れが作られていくことになるのである。

簡単にストーリーを説明しておこう。舞台設定は未来の地球。地球人は異星人からの侵略攻撃にさらされるが、兵器力の違いによっ



Figure 3.3
Downtown Tokyo after the U.S. firebombing
of March 10, 1945
アメリカによる大空襲(1945年3月10日)後の東京
Courtesy U.S. National Archives and Records Administration

impossible to find anybody in Japan's Neo Pop generation who has not seen *Yamato*, and those who most enthusiastically embraced it went on to form the defining currents of *otaku* culture.

Briefly, the story of *Space Battleship Yamato* unfolds in the future on planet Earth. Under violent alien attack, earthlings find themselves at a profound disadvantage because of inferior weaponry. A constant barrage of "planetary bombs" (nuclear weapons) has contaminated the entire surface of the planet with radiation; the earth has become a planet of death. Human survivors flee underground, where they find temporary protection from the encroaching radiation, but their extinction is inevitable. A timely message from friendly aliens inspires the Earth Defense Forces to convert the mammoth battleship *Yamato*, the pride of Japan's naval fleet before it sank in World War II, into a spaceship and embark on a journey to the distant planet Iscandar, where

て倒壊的な劣勢に立たされ、日没落とされる遊星爆弾＝核兵器によって地球全体が放射能で汚染され、地表は死の世界となっていた。生き残った人類は地下に籠り、迨り繰る放射能汚染から身を守るが、滅亡は時間の問題であった。そんなおり、地球を救おうとする別の異星人からのメッセージに基づき、地球防衛軍は、第二次世界大戦のとき海中に沈んだ、旧・日本海軍の巨大戦艦「ヤマト」を宇宙戦艦に改造し、放射能で汚染された地球を浄化し復活させるために、宇宙の彼方「イスカンダル」への旅に出る。

荒唐無稽といえばそれまでだが、私たちがここで考えるべきなのは、そのファンタジーと現実離れの度合いの方ではない。まったく反対に、その設定のSF的空想性にもかかわらず、それはどこかで、見るものに、かつての日米戦争の記憶を呼び覚まさざにはおかない。実際、《ヤマト》で劣勢に立たされた人々が地



Earth's survivors hope to plan for the purification and recovery of their radiation-polluted planet.

In all its absurdity, what is significant about *Yamato* is not so much the unreal fantasy it paints in typical science-fiction fashion, but the setting inescapably reminiscent of the Pacific War between Japan and the U.S. Beleaguered survivors eking out their existence in an underground metropolis conjures up a picture of Japanese citizens crouched in bomb shelters, desperately waiting for air raids to end. Aboveground, a civilization burned to ashes closely resembles the image of Tokyo after the massive firebombing by American B-29s (fig. 3.3). An earth transformed into uninhabitable ruins by nuclear weapons dropped by an alien race directly points to Hiroshima and Nagasaki (fig. 3.4, pl. 6). And throughout the story, characters who are driven into life-or-death predicaments often abruptly carry out suicidal attacks. Furthermore, endangered earthlings

下に都市を作り、かろうじて生き延びようと
する様は、防空壕に身を潜めて空爆が終わる
のをひたすら待つ、かつての市民の様を思わ
せる。その頭上で一面の焼け野原となった地
表の様子は、アメリカの戦闘爆撃機B29によ
って徹底的に焼き払われた首都＝東京の記
憶を喚起するし(fig. 3.3)、次々に投下される
未知の放射能兵器によって廢墟となった地
球は、ほかでもないヒロシマ・ナガサキを直接、
想起させる(fig. 3.4, pl. 6)。また、物語の隨所
で、絶体絶命の状況に追いやられた人物は、
しばしば唐突に自爆攻撃を敢行する。そもそも
地球人たちが生存を掛けて銀河へと送り
出す宇宙戦艦が、かつて日本海軍の最後の希
望と呼ばれた戦艦大和の改造に基づくとな
ると、事は偶然ではない。明らかにこの
物語は、かつての日米戦争を下敷きにして
いるのだ。

少し遡って考えてみよう。日本の戦後サブ

Figure 3.4
Urakami Cathedral, Nagasaki, destroyed by
the atomic bomb, late 1945
原爆で破壊された長崎・浦上天主堂、1945年秋頃
73 x 56.1 cm
Photo: H.J. Peterson; collection of Nagasaki Atomic Bomb Museum

find their only hope for survival in the battleship *Yamato*—once considered Japan's last hope—now retrofitted for space travel. All of these elements cannot be mere coincidences. Obviously, this story is rooted in the Japan–U.S. war.

Actually, *Yamato*'s references to history were hardly unique within the tradition of subculture in postwar Japan. In the paradigmatic *tokusatsu* movie, *Godzilla*, the title character is a prehistoric creature awakened from his ancient slumber by hydrogen bomb tests in the Pacific, and "monsterized" through radiation exposure (fig. 3.1, pl. 7). In 1954, the year the film was released, the Japanese fishing vessel *Fifth Lucky Dragon* (*Daigo Fukuryū-maru*) and its entire crew were

カルチャーの流れにあって、こうした事例は、実は《ヤマト》に特別なことではない。例えば、特撮怪獣映画の原点といえる《ゴジラ》は、太平洋での水爆実験によって太古の眠りを醒まされた古代生物が被爆の影響で放射能怪獣化したものだが(fig. 3.1, pl. 7)、この映画が公開された1954年は、太平洋ビキニ環礁でのアメリカによる水爆「プラボー」による実験によって、日本の漁船、第五福竜丸が乗組員もろとも被爆し、直後から日本全域に降り注いだ死の灰混じりの雨によって、国民のあいだに大規模な反核運動が盛り上がった時期にあたっている。また、同じく日本のネオポップ世代の作家がしばしば参照する特撮

Figure 3.5

Tohi (Tōru) Narita

Keronia

ケロニア

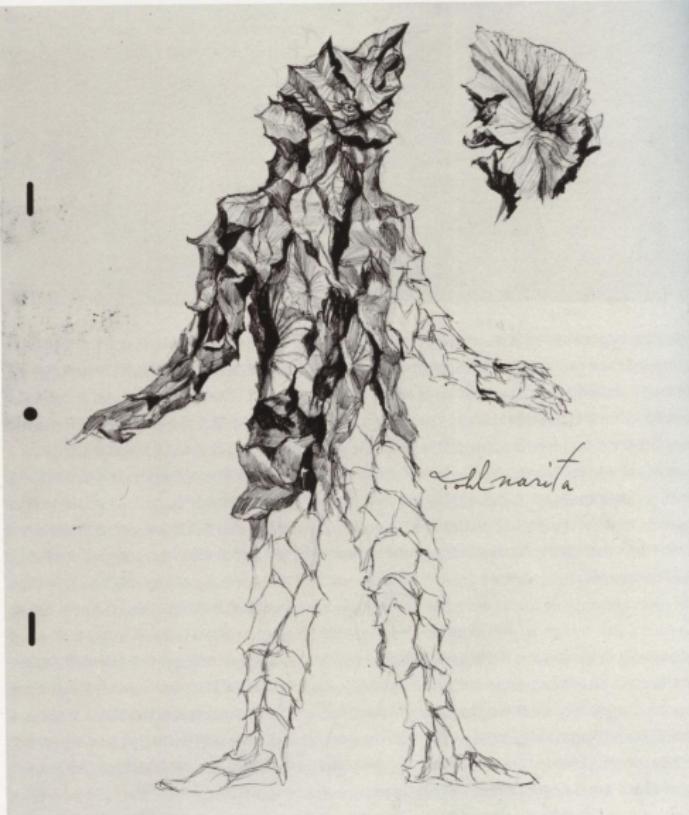
1966

Drawing for *Ultraman* series; ink on paper

39.3 x 26.2 cm

Collection of Aomori Prefecture

Reproduced with permission of all concerned parties



irradiated off Bikini Atoll when the U.S. tested the Bravo hydrogen bomb; immediately afterward, rain riddled with "death ashes" fell across the country. In response, a massive antinuclear movement arose. Japanese Neo Pop artists also frequently reference the TV series *Ultra Q* (1966), *Ultraman* (1966–67), and *Ultraseven* (1967–68; pl. 9), whose antagonist monsters were designed primarily by the sculptor Tohru (Tōru) Narita, who had worked in the *tokusatsu* department on *Godzilla*. In his monster designs, Narita often appropriated images of military weaponry or alluded to radiation-induced mutations (fig. 3.5). As he later recalled in his 1996 book, *Special Effects and Monsters* (*Tokusatsu to kaijū*), Narita himself was a victim of the American air raids; as an artist, he made it his lifelong mission to paint the moment that the atomic bomb "Little Boy" exploded over Hiroshima at the end of the Japan-U.S. war.

After Japan's defeat, the survivors of the war imbued a subculture aimed at children with a latent antagonism toward the U.S., an antagonism that formed the legacy of the Pacific War. This persisted as a potent subtext when a new generation of creators entered the field, and anime replaced the monster-driven *tokusatsu*. For example, Katsuhiro Ōtomo's animated film *Akira* (1988) depicts a future war of survival, fought by teenagers with supernatural powers in a Tokyo apparently ravaged by nuclear weapons (fig. 3.6, pl. 18). Another memorable example is the TV anime series *Neon Genesis Evangelion*, introduced in 1995, the year of Aum's Sarin attack, which went on to become a record-breaking hit in the anime world (fig. 3.7, pl. 33). In *Evangelion*, the fourteen-year-old protagonists, endowed with unique powers, are called into duty—much like schoolchildren mobilized to labor at factories during World War II—and forced into nearly suicidal attacks against the unidentified invading enemies called Shito (or "Apostles") in Japanese (and Angels in English). The list of examples goes on and on, but the important point is that while the postwar subculture that proliferated from the 1960s onward drew its narrative inspiration from the Pacific War, Japanese art from the same period rarely addressed this topic. Not that Japanese art never tackled the subject of war. Quite the contrary: during the Pacific War, the ongoing conflict was made an explicit theme of painting. This epoch-making genre

テレビ映画『ウルトラQ』(1966年)『ウルトラマン』(1966–67年)『ウルトラセブン』(1967–68年; pl. 9)で、おもな怪獣の造形を担当した彫刻家、成田亨は、映画『ゴジラ』の特撮美術に参加した経験を持つが、彼が構想した怪獣の造形には、しばしば、軍事兵器からのイメージ上での転用や、放射能による突然変異を思わせる造形が登場する(fig. 3.5)。後に自著『特撮と怪獣』(1996年)で述懐しているように、成田は、日米戦争における実際の空爆体験者であり、広島に投下された原子爆弾「リトルボーイ」の炸裂の瞬間を描くことを生涯の目標とする美術家でもあった。

かつての戦争体験者たちによって、敗戦後の子供向けサブカルチャーに込められた、これら日米戦争一日米関係の構図はその後、媒体の主流が特撮からアニメに移行し、製作人たちの世代が交替しても、伏線として強く維持され続ける。たとえば、1988年にアニメ映画化された大友克洋の『アキラ』では、未来的超能力少年たちによるサバイバル戦争によって、首都はまるで核兵器を投下されたかのように破壊され尽くされる(fig. 3.6, pl. 18)。また、地下鉄サリン事件が起きた1995年は、アニメ界で空前のヒット作となる『新世紀エヴァンゲリオン』によっても記憶されるべき年だが(fig. 3.7, pl. 33)、このテレビアニメの主人公は、正体不明の「使徒」の侵略に対抗するために、「学徒動員」によって「特攻」を強制される、特殊能力を持った14歳の少年少女たちだった。このような例は、数え上げたら切りがないのだが、ここで注目すべきなのは、こうして、かつての「日米戦争」を連想させる物語的設定が、敗戦後も日本のサブカルチャーの基調であり続けたものに対し、そうしたサブカルチャーが一齊に芽吹いた1960年代以降の日本の現代美術が、同様の主題をほとんど扱って来なかっただということだろう。いうのも、日本の美術は過去にも戦争を扱ったことが皆無であるわけではなく、それどころか、アジア太平洋戦争が日本の美術史において一時代を画す主題とされた時期が存在しているからである。戦中に、日本の軍部の要請によってさかんに描かれた「戦争記録画」がこれにあたる(fig. 3.8)。

戦争記録画は、第二次世界大戦中、当時の日本がそう称していた「聖戦=大東亜戦争」



Figure 3.6

Akira

アキラ

1988

Film poster

Approx. 72 x 51 cm

Based on the graphic novel "Akira" by Katsuhiro Ōtomo.
First published by "Young Magazine", Kadokawa Ltd.
© 1987 Akira Committee



Figure 3.7

Neon Genesis Evangelion: Death and Rebirth

新世紀エヴァンゲリオン劇場版・シト新生

1997

Film poster

72.5 x 51.5 cm

© 1997 GAINAX/Project Eve. M

Figure 3.8

Kei Satō

Deadly Battle in New Guinea

ニューギニア戦線—密林の死闘

1943

Oil on canvas, framed

182 x 259.5 cm

The National Museum of Modern Art, Tokyo

(Indefinite Loan)

© Mayumi Kishii



was called "war record painting" (*sensō kiroku-ga*), produced primarily for the military by commission (fig. 3.8).

These oil paintings—a subcategory in the larger genre of "war painting"—depict scenes of Imperial Japan's "Holy War" (or "Greater East Asian War," as it was called by the Japanese government), and functioned as propaganda directed at Japanese civilians. What made these war record paintings unique is that the Japanese military had no staff artists who specialized in the genre. Instead, the military recruited practically every famous artist of the time to serve the nation with his paintbrush: some willingly painted combat scenes while others did so reluctantly, but virtually no painter resisted. These painters included such luminaries as Tsuguharu Fujita, who had won a glowing reputation in Paris in the 1920s, and Ichirō Fukuzawa, who had pioneered Japanese Surrealism in the 1930s. Especially important is Fujita, who shocked his audiences with his portrayal of Japanese soldiers sacrificing themselves in battles, rendering his subjects with a merciless verisimilitude unimaginable from his previous paintings of cats and nudes. These war record paintings were confiscated by the American occupation forces and eventually returned to Japan in 1970, under the bizarre terms of "indefinite loan." To

の様子を、油彩画で記録し、国民に向けてプロパガンダするために描かれた広義の「戦争画」なのだが、日本のそれの特徴の一つは、専門のスタッフがいたわけではないということだろう。それどころか、当時、名を成していた画家たちにはこそって声が掛けられ、あるものは進んで、あるものは仕方なく、これを描いた。抵抗するものは事実上、存在していなかった。そのなかには、1920年代にパリで大成功を収めた藤田嗣治や、30年代に日本でシュールレアリズムの実験を行なっていた福沢一郎といった高名な画家も含まれた。とりわけ藤田は、以前は猫や裸婦を描いていたとは思えない迫真的かつ慈悲的な描写で、各地での日本軍の玉碎図を書き、見るものを震撼させた。「戦争記録画」は戦後、1970年にアメリカからの「無期限貸与」という奇妙ななかで日本に返還された。が、その後も、かつてそれを描いた画家たちやその遺族が存命中であることや、アジア諸国との外交上の関係を配慮してか、まとめて公開される機会がないまま今日に至っている。その間、「戦争記録画」は研究者すら資料として自由に見ることは不可能で、第二次世界大戦期における日本の美術に関する歴史研究は、著しく遅れてしまった。そのため、日本の近代美術史はこれに



Figure 3.9
Shigeru Komatsuzaki
The End of Battleship Yamato
戦艦大和の最終
1988
Oil on canvas
130.3 x 162.1 cm
Private collection
Courtesy Keisuke Nenoto

this day, the paintings have never been collectively exhibited in Japan, possibly out of consideration for the painters still alive (and the heirs of the deceased), or due to the delicate diplomatic relationship Japan maintains with other Asian nations. Not even scholars have been given much access to the paintings, and an important chapter of Japanese modern art history thus remains unwritten.

In the world of subculture, however, things were entirely different. Most notably, the illustrator Shigeru Komatsuzaki was renowned in postwar years for his drawings related to World War II, which embellished the boxes of model kits. His depictions of battle scenes as well as weaponry, battleships, and tanks established a visual vocabulary of war among children (fig. 3.9, pl. 26). Prior to the defeat, Komatsuzaki was the best-selling illustrator of his time, contributing his powerful war images to such magazines as *Shonen kurabu* (Boys club) and *Kikaika* (Mechanization). Throughout his life, he proudly remembered the praise heaped upon his painting, *This One Blow*, by none other than Fujita, the foremost master of the genre. This painting, which depicted Zeros in an air battle, was included in an Army's Art Exhibition in 1942. Leiji (Reiji) Matsumoto, the creator of *Yamato*, was greatly influenced by Komatsuzaki's

該当する部分が、ほとんど空白に近い状態のまま、残されている。

ところが、サブカルチャーの世界では事情が違っていた。戦後、プラモデルの箱絵で第二次世界大戦の戦闘場面や戦車や軍艦をはじめとする兵器を描いて人気を得、子供たちに戦争に対するイメージを定着させた小松崎茂は、戦前、雑誌『少年俱楽部』や『機械化』を舞台に「戦争」を精力的に描いた、当ときっての売れっ子挿絵画家で、第二次世界大戦中にはゼロ戦による空中戦の場面を描いた『ただ一撃』を1942年の陸軍美術展に出品して、藤田嗣治に絶賛されたことを生涯、誇りにしていた(fig. 3.9, pl. 26)。また、先に触れた『ヤマト』の作者である松本零士は、幼い頃、その小松崎の作品に触れて大きな影響を受けて以来、今なお小松崎の弟子を自認している。宇宙戦艦「ヤマト」を描く際に、小松崎の画風が参照されたことは容易に想像できる。また、先にふれたテレビ特撮映画『ウルトラ・シリーズ』で事実上の美術監督を担当した成田亨による怪獣造形や兵器デザイン、また戦闘シーンの特撮美術には、幼い頃に藤田に代表される「戦争記録画」に感動した成田の記憶が確実に反映されている(fig. 3.10)。

このように、戦後日本の現代美術において、



Figure 3.10
Tohi (Tōru) Narita
Study for *Ultraman*
ウルトラマン劇場
1966
Ink and watercolor on paper
36.1 x 25.2 cm
Collection of Aomori Prefecture
Reproduced with permission of all concerned parties



Figure 3.11
Kenji Yanobe
Atom Suit Project: Tank, Chernobyl
1997
Light box
120 x 120 x 21 cm
Courtesy Yanobe Genda, Tokyo/Artgenwerke, Tokyo

drawings as a child, and considers himself a Komatsuzaki disciple. It is easy to imagine that Matsumoto may well have created scenes for *Yamato* in reference to his predecessor's work. Tohi Narita, who served as a de facto art director of the famed *tokusatsu* series *Ultra*, was deeply influenced by powerful childhood memories of the war record paintings by Fujita and others, as clearly demonstrated by his monster models, weaponry designs, and art direction of combat scenes (fig. 3.10).

While postwar Japanese art exorcised the raw experience of the past war and the repugnant memories of war record painting, some artists once inspired by this genre reinvented themselves as commercial artists. Accordingly, the theme of the Japan-U.S. war was uprooted from high art and transplanted into subculture. In the early 1990s, when the artists of Japanese Neo Pop emerged, they willingly—and quite openly, for that matter—addressed the issue of war, long considered taboo in the art world, precisely because they had been sensitized to it in the context of subculture. In other words, today's Japanese Neo Pop—exemplified by the work of Takashi Murakami, Kenji Yanobe, Makoto Aida, Yukinori Yanagi, and Katsuhige Nakahashi—is profoundly informed by this lineage of imagery that surrounds the memory of the war and of war record painting, and that underwent what may be called a Superflat crossover from the realm of high art, consisting of painting and sculpture, to subculture, consisting of manga, anime, and *tokusatsu* (figs. 3.11, 3.12, 3.13, 7.2).

Some may argue that Murakami has made no direct reference to war. His well-known sculpture *Second Mission Project ko²* (*S.M.Pko²*, 1998–99), however, represents a female cyborg whose body incorporates a fighter jet (fig. 3.14). Careful scrutiny reveals the term "Air Self Defense Forces" (*Kōkū Jieitai*) imprinted on the thigh of this *bishōjo* (beautiful young girl). Even more direct is *Time Bokan* (2001), which depicts a skull-shaped mushroom cloud (fig. 3.15). The work borrows its title and iconography from a TV anime series that ran from 1975 to 1983, each episode of which ended with its protagonists' miserable defeat, always accompanied by a mushroom cloud reminiscent of the A-bomb in the background (pl. 3). (*Bokan* is an onomatopoeic word signifying the sound of an explosion.) Although *Time Bokan*

かつての戦争という生き生きした体験が、戦争記録画の忌々しい記憶とともに、表現の主題から後退して行く一方で、かつて戦争記録画に感銘を受けた美術家たちが戦後、商業美術の領域に転身する過程で、日米戦争という主題は、一転してハイ・アートの文脈からサブカルチャーの領域に移し変えられていった。つまり、日本のネオポップの世代が1990年代初頭に登場した時、美術界では永くタブー視されていた戦争の問題を進んで取り上げ、屈託なく表現できたのは、彼らの感性のベースが、すでに半ば以上、ハイ・アートというよりも、こうしたサブカルチャーに置かれていたからにはほかならない。言ひ換えれば、絵画や彫刻といったハイ・アートの領域と、マンガやアニメ、特撮に代表されるサブカルチャーワークの領域を横断して、スーパーフラットに展開された戦争の記憶と戦争記録画をめぐるイメージの変遷こそが、その後、村上隆やヤノケンジ、会田誠、柳幸典や中ハシ克シゲらを輩出した、今日の日本のネオポップの強力な源泉の一つなのだが(figs. 3.11, 3.12, 3.13, 7.2)。

村上隆は直接、戦争を描いていないのではないかといわれるかもしれない。しかし、彼の立体作品の代表例である《S.M.Pko²} (1998–99年)の三態は、戦闘機と合体した美少女サイボーグで、よく見ると太ももの部分には日本の「航空自衛隊」の文字が記されている(fig. 3.14)。ドクロをかたどったキノコ雲の作品《タイムボカン》(2001年)は一層直接的だ(fig. 3.15)。これは、1975年から83年にかけて放映された同名の連作アニメのなかで、番組の終わりに主人公たちが惨めに敗北すると、そこで必ず原爆を思わせるキノコ雲があがるという、唯一の被爆国が作った子供番組とは思えない描写を扱ったもので、にもかかわらず当時の子供たちは毎週、これを見るのを楽しみにしていた(pl. 3)。村上の試みは、これら、まっとうな歴史観を失って、ハイ・アートとサブカルチャーとが複雑に絡み合い、両者の垣根も定かではない、まさしくスーパーフラットと化した戦後日本を揶揄するための一種の「敗戦記録画」と言うことができる。

こうして考えてみたとき、「おたく」の嗜好する共通の物語の主題の背景には、いかにそれが荒唐無稽に見えたとしても、変形された過去の歴史が、断片と化し随所にちりばめら



Figure 3.14

Takashi Murakami
Second Mission Project *ko!* (Human Type)

1999

Oil paint, acrylic, synthetic resins,
fiberglass, iron
275 x 252 x 140 cm

Original plan: Takashi Murakami
Produced by Takashi Murakami and Blum & Poe
1/1 Master model: Fuyuki Shinada (Vi-Shop)
1/3.5 Master model: Maehiko Asano
(Studio Cubics) + MA Modeling Laboratory
1/3.5 Scale model: Bome (Kaiyōdō)
S.M.P.Ko! supporter: Miyawaki Shūichi (Kaiyōdō)
Mechanical design supporter:
Item Entertainment
Finishing of work: Kaiaku Kiki Co., Ltd.
Copyright © 1999 Takashi Murakami/Kaiaku Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

extend (though in transmuted forms) the legacy of "war art," which has been preserved in the circuit of subculture that exists outside the domain of fine art.

If this is the case, we must ask the question: why and how did the memory of war end up being confined to the utterly depthless, sleek, and Superflat space of manga and anime, deprived of any historical perspective? This is not an easy question to answer, but I would like to make a few points fundamental to a discussion of this issue.

Article 9 of the postwar Japanese Constitution, which came into effect in 1947, unequivocally declares that "the Japanese people forever renounce war as a sovereign right of the nation and the threat or use of force as means of settling international disputes"; it further states, "In order to accomplish [this] aim... land, sea, and air forces, as well as other war potential, will never be maintained" (pl. 8). Nevertheless, Japan in reality maintains the Self-Defense Forces (Jieitai), whose powerful armaments rank among the best held by Asian nations. Their contradictory existence—indeed their very constitutionality—is a matter of ongoing debate.

Rooted in bitter reflection on Japan's wartime militarist invasion of Asian nations, Article 9 was intended to prevent similar events. But once the country was incorporated into the Western bloc during the Cold War, it was assigned the role of bulwark against Communism in the Far East, which necessitated its rearm. Yet under the constitution, Japan could not have any military forces of its own. This legal conundrum was resolved by allowing the U.S. to establish military bases throughout the nation (the largest being those in Okinawa) under the U.S.-Japan Security Treaty of 1951. The treaty in effect made the Japanese forces—by definition limited to self defense—auxiliary to the American forces, which, unconstrained by the Japanese constitution, would defend the archipelago in the event of international conflicts in East Asia that involved Japan.

The Cold War arrangement thus put in place in East Asia had a direct bearing on the political order of postwar Japan, as exemplified by the so-called 1955 regime maintained by the conservative Liberal Democratic Party, which in practical terms has stayed in power ever since, keeping the liberal opposition, represented by the Socialist Party, on the defensive. At first glance,

第九条において、「武力による威嚇又は武力の行使は、国際紛争を解決する手段としては、永久にこれを放棄」し、そのためには「陸海空軍その他の戦力は、これを保持しない」と明確に記している(pl. 8)。にもかかわらず、現実の日本国には、アジア有数の武力を備えた「自衛隊」が存在する。この矛盾が憲法違反ではないかとの疑惑が以前から語られる部分である。

そもそもこの第九条は、戦中にアジア諸国への侵略行為を行なった旧軍事政権に対する反省と抑止に由来して制定されている。にもかかわらず日本は、戦後の米ソ冷戦体制のなかで西側の政治的陣営に組み込まれると、極東における共産主義の防波堤としての役割を与えられ、新たに軍事力を保持することが要請された。しかし、それは憲法解釈には軍隊であってはならないのである。したがって実際には、日米安全保障条約に基づき、日本の各地一そのうち最大のものが沖縄一には米軍基地が設けられ、極東地区において日本国を巻き込んでの国際紛争があった際には、専守防衛に徹する自衛隊とともに、日本国憲法に縛られない米軍が、日本国を軍事的に防衛することが約束された。

こうした極東地区における冷戦の構図は、戦後日本の政治体制にも直接反映された。いわゆる「1955年体制」と呼ばれる、保守与党＝自由民主党に対する革新野党＝社会党という構図である。これは、一見しては対立する構図であったが、現実的には、たがいのあいだでバランスを取り、致命的な対立は避けて回避しつつ、たがいの利権を守るために、日本社会を安定させる「小さな冷戦」というべきメカニズムを有していた。

戦後日本の「平和」や「高度成長」といった積極的なイメージは、したがって、実際には朝鮮戦争やベトナム戦争といった血なまぐさい代理戦争をよそに、極東における冷戦体制下において、西側の領主であるアメリカに深く依存するかたちで守られた、人工的な様態にほかなりなかった。こうした「平和」が、その外側の世界で行なわれる帝国主義戦争によって守られた虚構の平穡にすぎないことを察知した学生や若者を中心とする新左翼勢力は、この虚構に風穴を開けるべく、1960年代を通じて、国家権力との衝突を繰

the 1955 regime appears to rest on the oppositional relationship between the conservatives and the liberals. In fact, the two sides have maintained an equilibrium, cunningly avoiding lethal confrontations and carefully preserving their respective power bases. As a result, the regime has had a stabilizing effect on Japanese society as a kind of mini-Cold War deadlock in which each party looks out for its own interests.

The positive visions of "peace" and "rapid economic growth" upheld in Japan since 1945 were nothing but artificial constructs, preserved under the guardianship of the U.S. as head of the Western bloc, with a blind eye turned to the bloody proxy wars being waged in Korea and Vietnam. Throughout the 1960s, the New Left repeatedly challenged the power of the state, mobilizing young people and students who understood that such "peace" was a fabrication preserved through the conflicts of the Cold War. But their decisive defeat in the struggle against the renewal of the U.S.-Japan Security Treaty in 1970 forced the New Left into irrelevance. With all resistance toward the fiction of peace now silenced, the Japanese people rapidly withdrew themselves into an ahistorical capsule, losing sight of their own history and thus the sense of the wider world in which their past had unfolded. This ahistorical "self-withdrawal" (*jihēi*) eventually led to what may be called an "imaginary reality": the "bubble economy" caused by the speculative frenzy of land buying in the 1980s. It is no surprise, then, that the bubble suddenly burst in the early 1990s, as the Cold War order itself collapsed.

The generation of *otaku* and Japanese Neo Pop came of age in the aftermath of the demise of the New Left, when Japan's "self-withdrawal" was reinforced politically, economically, and militarily. To this generation, everything about war—the war Japan had waged, the proxy wars fought in neighboring Asian nations, and even Japan's own military (the so-called Self-Defense Forces)—was fiction; as such, it was fodder for their pastime fantasies of manga and anime. This may explain why Japanese subculture has often reveled in an obsessive fondness for military weaponry, engaging contently with this subject as fantasy while making no connection to its importance in the real-life issues of history and politics. Granted, the views presented in subculture may appear extremely right-wing, nationalistic, or militaristic. But the more

り返す。しかし、それが1970年の安保闘争の敗北を境に決定的な風化を余儀なくされると、この虚構に空けられていたわずかの亀裂も埋められ、人々は歴史という外部を喪失して、カプセル的な非歴史的空間へと自閉していくことになる。1980年代に俄かに起こった土地への熱狂的な投機購買によるバブル経済は、この非歴史的自閉が行き着くべくして行き着いた、一種の仮想現実であった。としたら、それが冷戦体制の崩壊した90年代初頭に突如として崩壊したとしても、何の不思議もない。

日本の「おたく」や美術におけるネオポップの世代が成長したのは、こうして、概ね極東における日本の政治的・経済的・軍事的自閉が、新左翼運動の崩壊のあとを受けて、より強固に完成されていく時期にあたっていた。そこでは、かつての戦争も、冷戦下のアジア近隣諸国における代理戦争も、自國の「自衛隊」という名の軍隊も、一種のフィクションとしてみなし、マンガ=アニメ的に仮想化する趣味の空間を作り出した。今日に至るまで、日本のサブカルチャーの多くが、軍事兵器に対して熱狂的な愛好を示しながら、それが現実の歴史や政治と結びつくことなく、「趣味化」されているのは、そのためだろう。したがって、いかにそこで右翼的な、国粹主義的な、軍事国家的なビジョンが語られていたとしても、熱狂的であればあるだけ、それは生の歴史から切り離されて空虚なのである(同様のエスカレーションと空虚さは、日本のサブカルチャーのもう一つの大きな特徴である性の描写にも言えることだろう)。

けれども、こうした仮想現実が、いかにツルツルでスーパーフラットな様相を呈していたとしても、同時にそれが、生々しい歴史的な記憶や現実を隠蔽するかたちで成立したものであることにはちがいない。事実、このスーパーフラットなマンガ=アニメの空間は、1970年代以降の政治的抑圧の中で、過去の戦争において打ち振られた二つの暴力—日本による中国をはじめとするアジア諸国への軍事的侵略と、アメリカから自国を受けた大規模な空襲と二度にわたる原爆の惨禍—を、二重に忘却することによって生み出されたものだ。また戦後にあっても、占領が終わり独立国家としての主権を回復したに



Figure 3.15

Takashi Murakami

Time Bokan - Blue

タイムボカン - ブルー

2001

Acrylic on canvas, mounted on wood

180 x 180 cm

Courtesy Marianne Boesky Gallery, New York

© 2001 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

fanatical they sound, the more vacant and further cut off from reality they actually are. (A similar process of escalation and resulting emptiness holds true for the other definitive arena of Japanese subculture, the highly graphic depiction of sex.)

Even if this imaginary reality manifests itself in a highly sleek and Superflat manner, its emergence is no doubt informed by the suppression of both the reality and memory of history. In fact, the Superflat world of manga and anime was created amidst post-1970 political oppression, which encouraged a double amnesia concerning the two kinds of violence experienced by Japan in the war: the nation's own aggression in Asia, and the violence inflicted upon Japan by the U.S. in the form of myriad firebombs and two atomic bombs. Since the war, despite the end of the occupation and the restoration of Japan's full sovereignty and independence, the fact that a foreign (American) power maintains military bases on Japanese soil has created a precarious footing for national identity. Furthermore, a series of nuclear tests conducted by the U.S. and the Soviets in the Pacific Ocean and Siberia during the Cold War was more than enough to implant the fear of human extinction in an all-out nuclear war in the Japanese subconscious. Yet, in the imaginary reality of postwar Japan—in which the Self-Defense Forces cannot explicitly be called “military forces”—such memories and fears have never been channeled into a legitimate political consciousness. Instead, they have been transformed into the monstrous catastrophes and apocalyptic delusions depicted in the bizarre world of manga and anime. These images bespeak a profound psychological repression. What is repressed, however, maintains the potential to force itself out into this world, whenever and wherever it finds the slightest opening. Japan's subculture must be understood as a dynamic of ambivalent urges, vacillating between the desire to escape from historical self-withdrawal and to revert to it.

By exploiting the creepy imagination of subculture—which has spawned monsters, aliens, apostles, and supernatural wars—the generation of *otaku* and Japanese Neo Pop has re-imagined Japan's gravely distorted history, which the nation chose to embrace at the very beginning of its postwar life by repressing

もかかわらず、自國の領土に他国の軍事基地が置かれたままの状況は、国民としてのアイデンティティーに、つねに不安定な揺らぎをもたらした。さらに、冷戦期に数十年にわたって米ソによりシベリアや太平洋で行なわれた多数の核実験の脅威は、人々の潜在意識に全面核戦争による人類滅亡の恐怖を刻印するに十分であった。だが、自衛隊すら軍隊と呼ばれない戦後日本という仮想現実の中では、歴史や現実に由来するこれらの記憶や恐怖は、正統な政治的認識に昇華されることなく、その特異なマンガ＝アニメ的な空間の中で、奇怪なカタストロフ描写やハルマゲドン幻想へと姿を変えた。けれども同時に、それはきわめて強い心的抑圧に基づくものであり、故に隙を見ては現実界へと噴出し、前面化しようとする反発力をつねに孕んでいる。日本のサブカルチャーとは、この自閉への回帰とそこからの脱出という、アンビバレントな運動のダイナミズムにおいて見られるべきものだ。

戦後、日本のサブカルチャーやネオポップの世代が、怪獣、異星人、超能力戦争、使徒といった無気味な「サブカルチャー的想像力」を駆使しながら描いてきたのは、この「暴力」や「現実」を抑圧することによって可能となった戦後の日本社会が、原初において抱え込んでいる、生々しい歴史的歪みなのだ。だとしたら、日本のサブカルチャーゲーは、一見しては、その薄っぺらで遠近感を欠いた歴史の宙吊り状態のなかに自閉しているようでいて、実際には60年代以降に身に付けた「サブカルチャー的想像力」を行使することによって、かつてのアジア太平洋戦争を物語的な古層として絶えず発掘しながら、冷戦という現実を別のかたちに翻案しつつ、首都を幾度となく焼き払い、侵略者と闘い、放射能による汚染と共に存することによって、自らを自閉へと陥れた仮想現実に無数の亀裂を入れようとしてきた、とも言えるのではないか。たとえ、その舞台となつたのが、「おたく」の棲む「個室」という閉鎖空間であつたとしても、それが、かつての歴史が圧縮され、変形されて生き延びている「戦後日本」という場所の

memories of violence and averting its eyes from reality. Granted, Japan's subculture generation is seemingly suspended in a historical amnesia, having little sense of the past and withdrawing from reality. Yet commanding the imagination of subculture, which it acquired in childhood, this generation continues to mine the ancient narrative strata of the Pacific War and recast the reality of the Cold War into another form. How many times have they burned Tokyo to cinders, tirelessly fended off invaders, and persevered through radioactive contamination in order to chip away at the imaginary reality that forced them into self-withdrawal? Even though all of this takes place in the closed space that is the *otaku*'s "private room," the true history no doubt endures in this space—a microcosm of postwar Japan—albeit constricted and distorted.

When we reexamine the massive number of images of war, carnage, destruction, nuclear irradiation, and ruins stored in such subculture genres as manga, anime, and *tokusatsu*, we begin to understand that the Superflat space of postwar Japan constitutes a reflection of the nation's paradoxical history—a reflection engendered by the suppression of memories of the twofold violence Japan experienced as both victimizer and victimized, as well as its fear of the Cold War. If we find anything authentic in the work of Japanese Neo Pop that goes beyond the simplistic label of Far Eastern Pop Art, it lies in the artists' sober acknowledgement of Japan's paradoxical history. The true achievement of Japanese Neo Pop, then, is that it gives form to the distortion of history that haunts Japan—by reassembling fragments of history accumulated in *otaku*'s private rooms and liberating them from their confinement in an imaginary reality through a critical reconstitution of subculture. In doing so, these artists have refused to take the delusional path of resorting to warfare like Aum; instead, they have found a way out through the universal means of art, transferring their findings to the battlefield that is art history. In essence, Japanese Neo Pop, as exemplified by the work of Takashi Murakami among others, visualizes the historical distortion of Japan for the eyes of the whole world.

相似形であることには違いがないからだ。

こうして、マンガ、アニメ、特撮といったサブカルチャーのジャンルを通じて蓄積された、膨大な量の戦争、殺戮、破壊、被爆、廃墟に関わる表現を改めて見直した時、戦後日本におけるスーパーフラットな空間とは、その起源に存在する加害と被害にわたる「二重の暴力」や、冷戦の恐怖を抑圧することによって生み出された、逆説的な歴史の反映なのではないかと思えてくる。日本のネオポップの表現に、単に日本のサブカルチャーを反映した極東のポップ・アートといった単純な括りを超えた、あるリアルさが存在しているとしたら、それはまさしく、この逆説的な歴史的空间に対する醒めた認識に関わっている。したがって、日本のネオポップの真価とは、彼らが、この「*おたく*」の個室に圧縮された歴史の断片を寄せ集め、サブカルチャーの批判的な再構築を通じてそれを仮想の現実から解き放ち、オウム真理教のような妄想の戦争へと短絡することなく、アートというより普遍的な形式を通じて、美術史という戦場へと移し替えて見せる、その歴史・批評的な振る舞いにあるべきなのだ。村上隆をはじめとする日本のネオポップが、広く世界に伝えようとしているのは、この歴史的歪みの形象化なのである。

Notes

1. There is no general consensus on the definition of "subculture" in Japan. Although in the West subculture is often understood as counterculture or secondary culture vis-à-vis "high culture," in Japan, where high culture is less pervasive and less authoritative, subculture is less oppositional or secondary in nature. Indeed, there is nothing "sub" about its cultural presence: such subculture genres as manga, anime, and games enjoy a more broadly based popularity in society than that enjoyed by the staples of high culture, such as fine art and literature. Accordingly, successful creators of manga, anime, and games are national celebrities, and command respect in every stratum of society. For this reason, the creators of *otaku* culture (which includes manga, anime, and games) dislike the label of "subculture," which connotes secondary status. To them, *sabukaru* (a Japanese sobriquet for subculture) is a pejorative term denoting those followers of rock music and fashion imported from the West in the generation prior to the emergence of *otaku* culture. In fact, when seen from the empire of *otaku* culture, "pure art"—typically represented by fine art—is minor art, and thus may well be called "subculture." In this sense, it is inaccurate to apply the rubric of "subculture" to manga, anime, and games. For the sake of simplicity, however, I use "subculture" in this text as a synonym for *otaku* culture, outside the Western dichotomy of high vs. low culture.

2. *Tokusatsu* (special effects) refers to a set of techniques used in Japanese films and television series to create realistic depictions of fantasy scenes involving monsters and mass destruction, typically comprising such low-budget methods as actors in costume and dioramas. *Tokusatsu* originated in the propaganda films made during the Japan-U.S. war by Japanese filmmakers, who developed various techniques for re-creating historical battle scenes; after the war, these techniques were adopted in popular entertainment genres, most famously in monster movies. The word *tokusatsu* subsequently became a label for the genre of films and TV series employing a gamut of special-effects techniques. The best-known *tokusatsu* works include *Godzilla* (by the studio Tōhō), whose special-effects director was Eiji Tsuburaya; and TV's *Ultra* series, created by his Tsuburaya Productions.

3. Japan's "postwar" (*sengo*) period began in August 1945, when Emperor Hirohito accepted the Potsdam Declaration and the nation surrendered unconditionally. In contrast to its unambiguous origin, the end of the period remains a point of debate. Some contend that the postwar era ended in 1951 when the Japanese government signed the San Francisco Peace Treaty, which announced the conclusion of the U.S. occupation. Some see the rapid economic growth of the late 1950s and 1960s in general and the hosting of the 1964 Tokyo Olympics in particular as signals of its end. Others think that it ended in 1989 with the death of Hirohito, who was succeeded by his son, the reigning emperor Akihito. Yet others insist that the postwar period will never end unless the Japanese Constitution, enacted soon after the nation's defeat, is amended. Personally, I believe that the postwar period will continue as long as Japan is bound by the U.S.-Japan Security Treaty, signed concurrently with the San Francisco treaty to allow the U.S. to maintain independent military bases within Japan. In other words, it is my opinion that the postwar period, which began in 1945, continues to this day.

4. Japan was awarded the 1940 Summer Games, which were subsequently cancelled due to the country's aggression in China.

5. There is a significant difference between writing *otaku* in *hiragana* and in *katakana*. (This distinction may not translate easily into English.) *Hiragana* (cursive syllabary) and *katakana* (angular syllabary), syllabic scripts (similar to alphabets) developed in the ninth century, carry significantly different implications in Japanese written language. *Hiragana* was originally developed as "women's hand" (*onnade*), an alternative to the "men's hand" based

注

(1)日本におけるサブカルチャーについての一般的定義はまだない。というのも、一般に欧米でサブカルチャーというと、高尚芸術に対する二次文化、対抗文化という感触が強いが、日本では必ずしも高尚芸術が社会に浸透しているわけではないため、サブカルチャーの持つ二次的ニュアンスや対抗文化的色合いが弱く、サブカルチャーという言葉の本来の意味が活きないからである。むしろ、本来であればサブカルチャーといつて差し支えないはずのマンガやアニメ、ゲーム等は、日本においては美術や文学といった高尚芸術よりも深く社会に浸透し、成功したマンガ、アニメ、ゲームなどのクリエーターは社会の各層からの尊敬を受け、国民的人気を得ている。こうした事情のため、マンガ、アニメ、ゲームといった「おたく」カルチャーの作家たちは、自分たちの作り出した文化が傍流的なニュアンスを持つ「サブカルチャー」という名称で呼ばれることが好まない。彼らにとっての「サブカル」は、「おたく」カルチャーが登場する以前の、ロックやファッショントレンドといった欧米由来のサブカルチャーを輸入して楽しんだ層に対する蔑称として使われることがある。それどころか、こうした向きからは、現代美術に代表される純粋芸術のほうが、その日本におけるマイナーナチュラルから、反対にサブカルチャーと呼ばれる逆転する珍らしいことではない。その意味では、日本ではマンガやアニメ、ゲームを全般的に「サブカルチャー」という名称で括ることは適切でないかもしれないが、畢竟必要以上に複雑になるので、ここで日本のサブカルチャーというときは、欧米の文脈である「ハイ対ロウ」的二分法からは外して、ほほ「おたく」カルチャーと異語と捉えて使うことにする。

(2)「特撮」とは、日本における劇場映画やテレビ映画で怪獣の出現や大量破壊などの空想場面を追真的に再現するために、比較的低予算な特殊効果や着ぐるみ、ジオラマ・セットなどを活用して撮影する特殊技術を指す。後にそれらを大幅に活用したテレビ・映画ジャンルの総称として定着した。《ゴジラ》(東宝)や、その特撮監督であった円谷英二により設立された円谷プロによるテレビドラマ《ウルトラ・シリーズ》が有名だが、それは第二次世界大戦中に、日米戦争を主題とするプロパガンダ戦争映画で、歴史的戦闘場面を再現するための技術として蓄積されたものが、戦後、大衆娯楽のための怪獣映画などに転用された。

(3)日本における「戦後」が、天皇がボツダム宣言を受け入れ全面降伏した1945年8月に始まるのはよいとしても、「戦後」が一体いつ完了したかについては、一般的な見解は存在していないようと思われる。例えば1951年に日本政府がサンフランシスコ講和条約に署印し、GHQによる占領体制が解かれた時点とする向き。その後、高度成長期を迎へ、1964年に東京オリンピックが開催された時点で終了したとする向き、1989年に昭和天皇が崩御し、元号が「平成」に改められた時点とする向き、さらには、敗戦直後に制定された日本国憲法を改正しない限り、「戦後」からの脱却はないとする向きなど、他も含めて実に多様な解釈がありうる。個人的には、講和条約調印と同時に日米間で締結された日米安全保障条約体制下では、「戦後」体制は依然として終了していない、つまり戦後=1945年から現在と考えている。

(4)1940年に東京オリンピックが予定されていたが日本の中国侵攻が原因で取りやめになっている。

(5)「おたく」を「ひらがな」で表記するか「カタカナ」で表記するかでは、無視することのできない大きな違いが生ずる。日本語においてひらがなは元来、漢文を整養の核に据えた男性教養人に對し、「女手(おんなで)」として平安初期に生まれた。それどころか、日本古典文学の傑作である『土佐日記』では、男である作者=

on Chinese characters that was used by the cultured men of the elite. The exclusivity of the women's hand is evidenced by the *Tosa Diary* (*Tosa nikki*, 935), a masterpiece of classical Japanese literature written in *hiragana* by the male poet Ki no Tsurayuki, who assumed a woman's voice and expressly stated, "I want to try a female hand at this 'diary' that men keep." In other words, Japanese vernacular literature had a highly gendered beginning: it indeed originated in a "gender panic" on the part of men. If Mari Kotani's observation is correct, this gender panic was repeated when the vernacular usage of *otaku* was first adopted by housewives and then transferred to their sons. In this sense, the genesis of the term *otaku* appears to have mimicked that of Japanese literature itself.

By contrast, *katakana* originated in the guiding marks added to render written Chinese—that is, a foreign language—into Japanese. Today, *katakana* is generally used for writing foreign words (particularly English words) in Japanese. (In this sense, it is somewhat akin to the use of italics in English text.) Almost without exception, words written in *katakana* are considered "cooler" than indigenous Japanese words. *Otaku* in *katakana* therefore assumes a fictitious foreign origin, while obliterating its native origin (as a word connoting gender panic) and its history (as a derogatory term once attached to a certain group of people). In other words, rendered in *katakana*, the word *otaku* is figuratively exported as something "cool," and the concept is imported back as a "culture of value" supposedly legitimized in the West—in a process that may amount to a cultural laundering of terms.

6. Mari Kotani, "Otakuin wa otakuia no yume o mitawa" [Otaqueen dreamed of otaqueer], in *Amijō genron F-kai: Posutomodan, otaku, sekushuarif* [Netlike discourse F, revised: Postmodern, otaku, sexuality], ed. Hiroki Azuma (Tokyo: Seidosha, 2003), 119–20.

7. The suspension of the gold standard in August 1971 led eventually to the abolition of the fixed dollar-yen exchange rate, which had long kept the value of the yen low, thus benefiting Japan's exports. The drastic increase in oil prices and restriction of supply by OPEC in October 1973 further accelerated inflation in Japan, and caused economic panic.

貴之が女のふりをして、「男もするる日記というものを「女もしてみむ」かたちを取ることによって書かれている。つまり、日本では「文学」そのものが一種のジェンダー・バニックを孕んで発生している。もしも「おたく」の原点が、小谷の指摘するとおり主婦の言葉が息子の発話に移し変えられた点にあるのだとしたら、その発生と移行の過程には、日本文学の起源にあるのと同じくジェンダー・バニックがあったことになる。つまり、この点で「おたく」の発生は日本における「文学」の発生を反復しているように思われる。

これに対しカタカナは、同じ平安初期に当時の外来語である漢文の訓点に使われたことに端を発し、現在では日本語における主に英語圏からの外来語(そして、それは殆ど例外なく日本語よりも「かっこいい」ものとされている)の表記に使われている。つまり、カタカナの「オタク」という表記は、それが外文語であることを表すことによって、その語が語感としてまとっている歴史的出自—そこには、かつて「おたく」が、そのジェンダー・バニックゆえに特定の人々に対する一種の「差別語」であったことも含まれよう—を消去してしまう。カタカナ表記の「オタク」は、そうした面倒な歴史とは無関係に、それを日本の外部へといったん「クール！」なものとして輸出し、その価値尺度に依存するかたちで、続いて再度、日本国内へと価値高い文化として逆輸入することを可能にしてくれるのである。

(6)小谷真理「おたくは、おたくアの夢を見たワ」
東浩紀(編著)『網状言論F改—ポストモダン・オタク・セクシュアリティ』東京: 青土社, 2003: 119–20.

(7)戦後長らく続いた円ドルの固定相場制は、円の対ドル価値を低く抑えることで、日本の輸出促進に貢献したが、1971年、ニクソン大統領が金本位制を停止したのを受けて、廃止されることになった。1973年10月、原油価格高騰とOPECによる原油生産調整を引き金に、日本では物価が高騰し、経済バニックが起った。