

イラストレーター・真鍋博の「遊び車の思想」にみられる未来像

愛知産業大学 造形学部建築学科

竹内 孝治

1. はじめに

本研究は、イラストレーター・真鍋博(1932-2000)が数多く発表した作品・著作のなかから、遊びの未来について語ったエッセイ「遊び車の思想を」(1967)を取り上げ、その精読を通して真鍋のユニークな思想の全体へ「遊び観」を位置づけるとともに、そこに描かれた「遊びの未来像」を明らかにすることを目的とする。

高度成長期に多くの未来画を描いたことで知られる真鍋は、同エッセイのなかで「遊びの未来を創ることは未来の全てを造ることである」と述べている。このことから、自身の未来像において「遊び」を極めて重要視していたことがうかがえる。本エッセイ「遊び車の思想を」を通して、高度成長やレジャー・ブームのなかで真鍋が思い描いた「遊び」への姿勢を把握し、「遊び」再考のための新視点獲得を企図する。

なお、研究対象は、真鍋博の著書・論考や作品集のほか、真鍋やその周辺における芸術活動に関する図書資料等とし、文献調査を主として分析を行う。具体的には、真鍋の未来観や、当時の時代背景を整理・考察した上で、彼の著書・論考、そしてイラストレーションの両面から「遊び観」および「遊びの未来像」を把握した。

2. 高度成長期と真鍋博

2-1. 高度成長期の日本社会

分析に先立ち、高度成長期にあたる1960年代から70年代にかけての文化状況を、真鍋の活動周辺を主に整理・概観しておく。

東京オリンピック(1964)やベトナム戦争(1965-75)などによる特需に後押しされながら発展を続けた日本経済は、日本万国博覧会(1970)をエポックとして高度成長期の頂点に達する。万博を日本全体が世界に戦後の発展をアピールする契機と位置付け、都市整備が空前の熱気と速度のもとに進められた。時代はまさに「バラ色の未来」を約束するかのよう受け取られた。

こうした機運と歩調を合わせるかたちで、未来予見のための学問的可能性の探究をめざした「未来学」が社会に浸透しはじめた。1968年には梅卓忠夫、加藤秀俊、小松左京、林雄二郎らを中心とした日本未来学会の発足により学問的に確立され、現実を論理的に見据えた上で、来るべき将来を予測することが社会現象となった。

しかし一方で、万博開催の1970年前後にはすでに環境問題や学生紛争などの問題が表面化し、未来が必ずしもバラ色ではないという意識が社会に広まっていく。

2-2. 真鍋博の略歴および創作活動

真鍋博は、1932年に愛媛県新居浜市に生まれ、多摩美術大学油絵科卒業、同大学院美術研究科修了後は油彩や漫画によるカリカチュアを多く手がけている。シニカルな真鍋の作風を活かして、雑誌『ユリイカ』や『SFマガジン』、アガサ・クリスティのミステリー小説、さらには星新一、筒井康隆などのSF小説の挿絵も数多く担当した。風刺の利いた作風は、『真鍋博の植物園』や『真鍋博の昆虫記』(共に1976)などへも継承されている。

1960年代から70年代にかけて、真鍋は未来画の描き手として注目されていく。その契機となったのが、1964年のニューヨーク世界博覧会日本館のイラスト壁画「夢か現実か?」である。その後、多くのファンタジックな未来都市や社会・生活を描いた。

こうした活動と並行してエッセイストとしての活動も活発に行い、著作は単著だけでも20冊を超える。エッセイで取り上げられる題材は、イラストレーションやイメージ発想法に関するもののほか、教育論から文明批評、旅行エッセイなど多岐にわたっており、どれも卓抜で新奇な視点から、物事の本質を捉える軽妙な文章を得意とした。特にダジャレや語呂合わせを多用してイメージを膨らませることを得意とし、「発想は発送」、「思考は止考」、「情報化社会」は「情報禍社会」、「狭育」をやめて「共育」せよ、といった表現が数多くみられる。

3. 真鍋博こととしての「未来」

真鍋は当時横行していた紋切り型の未来イメージを批判しつつ、未来の複数性を次のように表現している。「未来は可能性をふくんでいる。未来は一つではない。いろいろのビジョンがあっている。未来は方法やアイデアやパターンではなく考え方であり思想である」。こうして、多様な未来のイメージを数多く打ち出していた。

真鍋の発想する未来は、中央から周縁へ、文明から文化へ、固定から流動へ、二者択一から多者択三へ、など固定観念を破壊しながら新たな可能性を探るという姿勢が一貫している。その発想法として語呂合わせやダジャレ、アナロジーが数多く採られている。

真鍋の描く未来像は、当時の未来ブームに抗するように、「のほほんと待っている夢の未来」ではないことを強調している。「経企庁の白書が発表された時もマスコミは、車は一家に一台だとか、米の需要が減り、肉の摂取量がふえるといった“未来未来”した角度ばかりをとりあげた。ぼくはそうした一面だけでなく、老人がふえたりゴミの処理が国家的問題になるといった来たるべき時代の内面まで包括した未来をここで描きたかったのだ。だからこれは早く来い来いとのほほんと待っている夢の未来ではない。待ちのそむべき未来のために解決していかなければならぬ未来である。そしてあくまで自分の考える日本の未来である。自分で掴みとりたい、実現させたい未来である」。真鍋にとっての未来は、ブームと化していた未来像や未来観とは大きく異なり、むしろそうした観念への批判的視点に立ったものであることが看取できる。

4. 著書・論考にみられる「あそび観」

4-1. 「遊び車の思想を」

エッセイ「遊び車の思想を」は、建築専門誌『SD』の1967年5月号に掲載されたもので、同号は「遊びと遊びの空間」を特集したものであった。

本エッセイにおいて真鍋は当時流行していた未来ブームに便乗して繰り出されていた「遊び」の未来予測を批判的に紹介し、遊びと労働の二項対立に疑問を呈している。そして、「遊び車というのがある。原動軸から従動軸へベルトをひく車、この距離を縮めたり、二軸が平行でないときはベルトの方向を変え、回転の数を変えたり、緊張力をあたえてベルトがゆるんだりはずれたりしないようにする車、労働軸と睡眠軸をつなぐ生活車、遊びの位置をそこに見出す未来像がなければならぬ。いまわれわれの遊びの思想は全く貧しいといわねばならぬようだ」と語り、「遊びの未来を創ることは未来の全てを造ることである」と高らかに宣言している。

4-2. その他の著書・論考

真鍋の文章は常に遊び心が込められているが、特に遊びを主要テーマとしたものについて論旨を整理する。

①「衣・食・住・遊」：『真鍋博の複眼的人間論』（1971）所収。「個人個人が勤労と余暇の二つの時計」を持ち合わせる必要性を説いており、画一的な余暇を批判し、多様性・選択性を重視している。

②「買うレジャー・創るレジャー」：『ぼくの家革命』（1971）所収。労働時間との対比で「レジャー自問」を提案している。「時間」ではなく「自問」であるのは、時計に支配されない自分だけの時間＝「自問」が必要と説く。また、遊びが若者だけのものではなく、人生の節目節目に遊びがあることを指摘している。

③「「遊び」を遊ぶ」：『有人島』（1972）所収。“よりイージー”なレジャーの在り方に疑問を呈し、「脱オートマティックにこそこれからのレジャーのすべてがあるのだ」と説き、「パターン化したり普遍化することのないものにこそ遊びのエッセンスがある」と指摘している。

真鍋の著書・論考においては、1960年代以降、隆盛を極めていたレジャーブームを土壌に形成された画一的な遊びの在り方を批判している点が共通している。ゆえに真鍋の遊び観は、多様性を重んじるとともに、個人個人の自由な選択性確保を重視している。また、遊びと労働、休日と平日、行楽地と勤務地といった線引きへも懐疑的であり、多様な遊びの在り方を、彼独自の造語を交えながら提案している点に特徴がみられる。

5. イラストレーションにみられる「あそび観」

著書・論考と同様に、真鍋の描くイラストレーションは遊び心あふれる表現が特徴とされる。特に遊びを主要テーマとしたものは、未来の画家と称されるだけあって、ほぼ全て「未来」に関連した内容である。たとえば、それは『2001年の日本』（1969）に描かれた遊園地や旅行の未来イメージであったり、子ども向け雑誌『こどもとしぜん』（1968年4～12月号）の連載にみられる「みらいのゆうえんち」や「みらいのどうぶつえん」、そして、少年向け雑誌『少年キング』（1970年1号）のグラビア「未来世界」などが挙げられる。

ここでは、真鍋が著書・論考において唱導した多様な選択性の高い遊びの未来像が表現豊かに示されている。描かれた内容は、多くの場合が自然のアナロジーが用いられている。そして、自然と人工物、人間と動植物、地上と地下、陸上と水中などの境界が戦略的に曖昧化されている点に特徴がある。

6. おわりに

真鍋の遊び観は、多様性や選択性を重んじ、単純な二項対立を無効化していく姿勢が貫かれており、彼の独特な未来思想とも共通している。高度成長期を通過し、科学至上主義や都市文明礼讃への疑義も呈されるようになっていた1970年代に、真鍋はエッセイ「遊び車の思想を」を発表した。「遊びの未来をつくることは未来の全てをつくることである」と考え、遊びの未来像を数多くの著書・論考やイラストレーションを通して世に問うた。描かれる夢が「現実には拍車をかける」という信念に従って。

以上にみたような真鍋のユニークな「遊び」への思考や未来像、数々の珠玉の言葉は、これからの遊びと人間の在り方の改善・向上を検討するに際し、新たな視点を提供し、紋切り型の「遊び観」をブレークスルーする鍵となるものと期待される。