

現代的ナショナリズムの一考察
—特攻作品の内容分析を通して—

福田 朋実*

1. 研究の背景・目的・意義

一般的にナショナリズムは、「国民国家の統一・独立・発展を推し進めることを強調する思想、または運動」と捉えられており、これまで多様な研究で明らかにされ、議論されており、様々な概念が存在している。そのことは、ナショナリズム (*Nationarism*) が、「民族主義」「国民主義」「国家主義」というように、様々に訳され、それぞれに異なる意味をもつことから伺える。それは、ナショナリズムが、社会の状況や世界的な動きの中で、多様な形で現れ、さらには状況によって変容するといった特徴を持っているからである。

本稿は以下の2つの理由から、ナショナリズムはマス・メディアに大きな影響を受けて形成されており、また現実とマス・メディアを相互的な関係として捉える視座に立つ。

第1に、ナショナリズムの研究者たちが、その生成や再生産といった過程において、マス・メディアが果たす役割を重要視していること。第2に、マス・メディアの所属する社会に対する機能と「現実」を構成する機能の側面から、人々のナショナリズム意識形成への関与がマス・メディア研究の分野でも指摘されていることである。

ナショナリズム研究は、「古典的なナショナリズム研究」から「古典的以後のナショナリズム研究」に展開されてきた。それらの研究の中には、ナショナリズムとマス・メディアの関係性に着目するものがある。

前者の「古典的なナショナリズム研究」は、ナショナリズムの起源を明らかにすることを目的として行われ、主に「原初主義 (*primordialism*)」と「道具主義 (*instrumentalism*) ・近代主義 (*modernism*)」の2つの立場から議論が行われている。「原初主義」は、ナショナリズムの単位であるネーションを、人間の血縁的な類似性や地縁的な連帯によって規定している点の特徴である。他方の「道具主義・近代主義」は、ネーションを共同体（とりわけその中の支配的な集団）による一種の環境適応として創造されたものであると規定、強調している。

「道具主義・近代主義」の代表的な研究者とされる B.アンダーソン (*Anderson 1991=1997*) と A.ゲルナー (*Gelner 1983=2000*) は、ナショナリズムの形成過程に存在する「国民」(アンダーソンの場合は「想像された政治的共同体」)の創造に、マス・メディアが果たす役割を指摘する。アンダーソンは、ナショナリズム流行の要因を、近代出版主義の発展に求めた。彼は共同体の規模が拡大していく過程において、出版というマス・メディア

* 東洋大学大学院社会学研究科社会学専攻博士後期課程

が何かしらの役割を果たし、近代以降の国民国家形成に影響を及ぼしたと考えたのである (Anderson 1991=1997:76-89)。

ゲルナーはナショナリズムを、「政治的な単位と民族的（文化的）な単位とが一致すべきだとするひとつの政治的理念」と定義した (Gellner 1983=2000:1)。そのゲルナーもまた、ナショナリズムの生成と普及過程において、マス・メディアが果たす役割を示唆している。ゲルナーは、農耕社会から産業社会への移行がナショナリズム生成の要因として最も重要だと主張し、ナショナリズムを社会の変化に伴って起こった社会内の文化の役割と位置の変化によって生じるものと考えた。同時に、「マス・メディアは特定の言語とコミュニケーション様式の存在を強調するため、それらを理解出来る者のみが国民共同体に加わることができ、理解出来ないものは排除されるというメッセージを伝達する」と述べている (Gellner 1983=2000:212)。

後者の「古典以後の研究」は、近年のナショナリズム研究の中で展開されている² (佐藤成基 2009:55)。それらの研究の中で、ナショナリズムは一種の世界認識とみなされ、その生成・再生産において重要な役割を担うものとしてマス・メディアを捉えている。代表的な研究として、M.ビリグ (Billig 1995) の「日常のナショナリズム」に着目した研究や、小熊英二 (1995) の「日本人」や「民族」などの概念の構築過程に着目した研究があげられる。それらの研究は、ナショナリズムを社会の一構成要素として捉えることで、現代社会におけるナショナリズムを明らかにしようとする。

大澤真幸 (2007) は、ナショナリズムが、19世紀から20世紀前半と20世紀後半から現在で異なる事を指摘する。19世紀から20世紀前半の近代初期にあたるナショナリズムの特徴は「国民化」であり、20世紀末以降の特徴は「民族化」である。ナショナリズムは、「小共同体に分立している人々を、国民という大きい単位に統合」から、「国民を、共同体のより小さな単位、『民族』という単位へと分解していく運動」に移行している (大澤 2007:25)。

他方で、マス・メディア研究におけるナショナリズムの存在は、メディアの社会的機能との関係で論じられている。M.マクルーハン (McLuhan 1962=1986) は、印刷技術の発達によって国民言語が多くの人々の目に触れるようになったことが、ナショナリズムの生成にとって中心的な役割を果たしたと主張した (McLuhan 1962=1986:332)。このような、マス・メディアを最も重要な要因とする「メディア決定論」の見解に対しては多くの批判があり、ナショナリズム研究でもこのような見解は少ない。しかし、ナショナリズム誕生の要因を近代出版主義の発展に求めたアンダーソンの研究や、第二次世界大戦におけるプロパガンダや大衆の煽動に関する研究、さらには W.リップマン (Lippmann 1922=1987) の「疑似環境」や、ラング夫妻 (K.ラング, G.E.ラング 1960=1968) によって行われたメディア・イベントに関する先行研究からも、マス・メディアによるナショナリズムという「現実」形成への関与という側面が推測される。

大石裕 (2006) は、近年顕在化してきた現象として、マス・メディア、およびインターネットなどのニューメディアの普及が、国民国家のナショナリズムを増幅させる「メディア・ナショナリズム」に着目する (大石 2006:6)。このような現代的なナショナリズムの特徴は、9.11同時多発テロを発端に過熱化したナショナリズムや、日本における小泉純一郎首

相の靖国問題をはじめ、国際社会における自衛隊の活動や教科書問題等、自国に対する愛国精神を問う議論の活発化の中にも見られると考えられる。

そこで本稿は、ナショナリズムの形成に関わるマス・メディアの中でも、過去に国民の戦意高揚や団結意識を形成する際にプロパガンダとして機能した映画に焦点をあて、特定作品に描かれるナショナリズムの様相を捉えることを目的とする。映画の中のナショナリズムをメッセージとして捉え、それがどのように描かれるのかに着目することで、現実社会のナショナリズムの考察へつなげる。さらに、これまでプロパガンダ研究で行われてきた、第二次世界大戦中につくられた国策映画ではなく、21世紀初頭に公開された作品を対象にし、分析手法に内容分析を用いることで、これまで具体的に捉えられてこなかった現代的なナショナリズムの考察を行う。

分析の対象には、映画の中でも、「劇映画」に分類される作品を扱った。「劇映画」は、主人公を中心として物語が描かれており、登場人物たちの発言や行為、音楽や字幕といった視聴覚的要素によって構成されている。そのように構成されたものから、メッセージとしてナショナリズムを捉えるために、本稿におけるナショナリズムの定義は、抽象的な要素は含まず、大きい枠組みとしてナショナリズムを捉える必要がある。

したがって、本研究では、大石らがナショナリズムとメディア・ナショナリズムとの関連性を明らかにし、ナショナリズムについて考察を行った際に採用した最大公約数的な定義を援用した。それはすなわち、「ナショナリズムとは、人々が、地域、宗教、言語などを要因とする『ネーション（民族ないしは国民）』という単位を想定し、それに対する人々の求心力を増大させ、諸利益の拡張を図ろうとする思想と運動」（大石 2006:4-5）である。このように定義したナショナリズムが、作品としてどのように描かれているのかに着目する。

2. 研究の方法

戦後の映画研究は、大別して3つの観点からなされている。第1は、映画評論および理論的背景をなす映画学のアプローチである。第2は、映画の成立、展開の歴史を記述する映画史のアプローチである。第3は、大衆文化、あるいはメディアとしての映画を分析する社会学のアプローチである（坂本佳鶴恵 1997:53-57）³。

本稿は、第3のアプローチの視点に立ち、内容分析の手法を用いた。B.ベレルソン（Berelson 1952=1957）は内容分析を、「コミュニケーションの明示的内容の客観的、体系的かつ数量的記述のための調査方法」（Berelson 1952=1957:4-5）と定義し、「言及される事柄自体に関する内容の特徴の記述」、「言及の仕方、記述形式に関する内容の特徴の記述」、「送り手に関するもの」、「受け手に関するもの」、「効果に関するもの」の大きく5つにまとめている。本分析は、その中でも「送り手に関するもの」にあたる。分析によって「コミュニケーション内容の特色から、それに反映されているであろうその時代の精神や風潮を推測したり、特定の集団成員の態度や関心、価値観を推定する」ことが可能となる（鈴木裕久 2006:117）。

2.1 分析の方法と分析対象

分析は、メッセージとして描かれた現代的なナショナリズムを明確にするために、まず対象作品を抽出し、作品がどのような内容によって構成されているのかという点に着目して行った。作品を構成している場面の内容や登場人物を量的に捉えることで、作品として描かれたナショナリズムをメッセージとして明確にしようと試みた。

分析対象期間は2001年から2008年に設定し、日本で公開された「劇映画」に分類されるひとつである「戦争映画」であり、さらに太平洋戦争・第二次世界大戦末期に日本がとった戦法である「特攻」⁴を作品中に扱っている「特攻作品」⁵に限定し分析を行った。

「戦争」という状況の中には、必ず敵となる「他者」と、仲間となる「我々」という視点が含まれている。「他者」と「我々」という意識形成は、ナショナリズムを形成するのに重要な要因と考えられている。「他者」と「我々」といった視点が明確に描かれている「戦争映画」作品は、ナショナリズムに関する内容を分析するにあたって適した題材と考えられる。

フィルム・スタディーズにおける「戦争映画」は、「戦争での交戦状態や、戦争に向けた準備段階、または戦争の余波を描く映画。登場人物のアクションの背景または重要な要素として戦争が用いられる」ものとされており、その範囲は広い（*Blandford 2001=2004:205-207*）。それにはミステリーやサイエンス・フィクションに該当する作品も含まれている。そこで、より厳密な分析のために、本分析では対象作品を限定する項目を設け、それらの項目を全て満たす作品を分析対象とした。対象の限定の際に設けた項目は以下の5つである。

- ① 対象期間中に日本で公開された邦画作品（日本映画）であること。
- ② 作品の全体にわたって「戦争」が、登場人物たちの生活する環境として扱われていること。
- ③ 劇中に扱われている「戦争」が、第一次世界大戦以降に実際に起こった出来事であること。
- ④ 作品の配給が、日本映画製作者連盟⁶に加盟している会社によってなされているもの。
- ⑤ 物語の中に「特攻」が扱われているもの。

そして「特攻」は、人々が「日本」という自らの帰属するネーションを想定し、戦争という状況下において、「日本」の勝利という利益のために行われた行為である。そこには、人々の命を通して、自らが想定した国家の勝利という利益を得ようとする思想や運動が描かれている。すなわち「特攻」は、ひとつのナショナリズムが表出した出来事であるといえる。このような「特攻」を扱った作品には、ナショナリズムが描かれるという視点に立ち、その描かれ方の特徴と傾向を明らかにした。

2.2 コーディングの概要

コーディングの手順は主に3点にまとめられる。まず、①物語の展開に着目した場面分

割の作業（場面分割）、次に、②登場人物を役職や主人公との関係で分類（登場人物）、そして、③場面中に起こる事柄やその描写に着目したコーディング作業である。分割した場面に、各コード（人物や内容の種類）が登場した場面数をカウントし、作品を構成する内容の特徴や傾向を明らかにした。

作業に使用したコード・ブックは5項目で構成される。各項目は、「(1) 場面の位置（場面分割）」、「(2) 戦闘の有無」、「(3) 登場人物の種類 1（場面中に実際に登場した人物）」、「(4) 登場人物の種類 2（登場人物たちの会話・発言中に登場した人物）」、「(5) 内容（描写・言明）」である。

「(1) 場面の位置」では、ストーリー展開に着目した場面分割を行った。ひとつの作品は、小さな物語の集合体である。戦闘が始まって終わるまでといったように、1つの物語が始まって終わるまでを1場面と考え、約2時間の作品を、構成される小さな物語ごとに区切った。

「(2) 戦闘の有無」は、コーディングする場面中に戦闘が描かれているか否かで判断した。本稿の分析対象は「特攻」を扱っているため、登場人物らが特攻に出撃する様を描いている場面も「戦闘」に該当するとし、「戦闘有り」としてコーディングを行っている。

「(3) 登場人物の種類 1」は、コーディングを行う場面中に実際に登場している人物をコードした。それに対し、実際に登場はしていないものの、登場人物達の聞き取れる会話や発言中に述べられる人物名は「(4) 登場人物の種類 2」にコードした。「(3) 登場人物の種類 1（実際に登場）」「(4) 登場人物の種類 2（会話・発言中に登場）」（複数該当あり）の詳細な項目は下記の通りである。

- 1.主人公、2.主人公の父、3.主人公の母、4.主人公の兄弟、5.主人公の姉妹、6.主人公の夫、7.主人公の妻、8.主人公の祖父、9.主人公の祖母、10.主人公の恋人、11.主人公の友人・仲間、12.主人公の知人、13.主人公の娘、14.主人公の息子、15.主人公以外の主要登場人物、16.主要登場人物の父、17.主要登場人物の母、18.主要登場人物の兄弟、19.主要登場人物の姉妹、20.主要登場人物の夫、21.主要登場人物の妻、22.主要登場人物の祖父、23.主要登場人物の祖母、24.主要登場人物の恋人、25.主要登場人物の友人・仲間、26.主要登場人物の娘、27.主要登場人物の息子、28.主要登場人物の知人、29.近隣の人、30.軍隊以外（例：学校）での先輩、31.主人公と主要登場人物の軍隊内での直属の上司、32.昭和天皇、33.東条英機、34.その他戦争犯罪人（戦犯）に指定された人物（具体的に）、35.32～34に該当しない政府関係者、36.実在した日本軍関係者（具体的に）、37.35に該当しない実在した政府関係者（具体的に）、38.敵国の兵士、39.同盟国の兵士、40.敵国大統領・首相、41.同盟国大統領・首相、42.敵国の一般人、43.同盟国の一般人、44.架空の敵国政府関係者、45.架空の同盟国政府関係者、46.実在した敵国政府関係者（具体的に）、47.実在した同盟国政府関係者（具体的に）、48.主人公・主要登場人物以外の日本人兵士、49.元敵国兵士、50.元同盟国兵士、51.元日本人兵士（主人公・主要登場人物以外）、52.その他（具体的に）、53.登場なし

「(5) 内容 (描写・言明)」は、場面中に現れた内容を、視覚的に判断出来る描写として描かれている場合と、登場人物たちの言明から判断し、コードした。「(5) 内容 (描写・言明)」の詳細な項目は下記の通りで、1 場面中に複数のコードが該当する場合もある。

- 1.戦況に関する描写・言明、2.日本に対して批判的な描写・言明、3.日本に対して好意的な描写・言明、4.敵国に対して批判的な描写・言明、5.敵国に対して好意的な描写・言明、6.同盟国に対して批判的な描写・言明、7.同盟国に対して好意的な描写・言明、8.戦時中の日常生活の描写・言明 (軍隊内部の生活描写を除く)、9.家族に関する描写・言明、10.故郷に関する描写・言明、11.恋愛に関する描写・言明、12.軍隊内部における生活の描写・言明、13.原子爆弾に関する描写・言明 (広島・長崎への原爆投下含む)、14.特攻に関する描写・言明、15.登場人物達の間人間関係に関する描写・言明 (軍隊内部)、16.別れの描写・言明 (死別以外)、17.死に関する描写・言明、18.戦争に対する感情の描写・言明 (憤りや意気込み等)、19.戦闘作戦に関する描写・言明、20.未来・将来に関する描写・言明、21.戦後に関する描写・言明、22.天皇に関する描写・言明、23.戦争犯罪に関する描写・言明、24.異文化に関する描写・言明、25 軍や特攻への志願の描写・言明、26.その他 (具体的に)

2.3 対象作品

対象期間中に日本で公開された作品数は、洋画と邦画合わせて 5,709 本である。邦画のみでは 2,769 本である。

表 2-3-1 にあるのは、前述した①～④の条件を全て満たした作品である。そのうち、⑤の条件も満たした作品が、『ローレライ』、『男たちの大和—YAMATO—』(以下『男たちの大和』と表記)、『出口のない海』、『俺は、君のためにこそ死ににいく。』の 4 作品である。この 4 作品が、本稿の分析対象に該当する。

表 3-2-1 対象期間中に公開された「戦争映画」作品 (2001 年～2008 年)

公開年	タイトル	公開日	配給会社	興行収入	年間順位	内容(特攻描写の有無)
2001年	ムルデカ-17805-	5月12日	東宝	5.5億	ランク外	ベトナム解放戦線
2002年	該当作品なし*					
2003年	スパイ・ゾルゲ	6月14日	東宝	6.4億	ランク外	スパイ事件
2004年	赤い月	2月7日	東宝	8.2億	ランク外	戦後の満州と主人公の人生
2005年	ローレライ	3月5日	東宝	24.0億	9位(2005)	「回天」・東京への核爆弾投下阻止
	男たちの大和-YAMATO-	12月17日	東映	50.9億	6位(2006)	「戦艦大和」
	バルトの楽園	6月17日	東映	12.0億	24位(2006)	戦中の捕虜収容所
2006年	出口のない海	9月16日	松竹	7.1億	ランク外	「回天」
2007年	俺は、君のためにこそ死ににいく。	5月12日	東映	10.8億	29位(2007)	「神風特別攻撃隊」知覧
2008年	私は貝になりたい	11月22日	東宝	24.5億	14位(2009)	「戦争犯罪」問題

*2002年に東宝、東映、松竹、角川の4社が配給し、戦争を主題として扱った作品はなかった。

出典：「日本映画製作者連盟データベース」より筆者作成

2002 年と 2005 年以外の年には、該当作品が 1 本ずつ公開されている。他の年と比べて比較的多く作品が公開されている 2005 年は、日本にとって戦後 60 周年という節目の年であった。特に『男たちの大和』は、戦後 60 周年記念作品として制作されており、そのことは広告用チラシやポスター内でもうたわれている。

分析対象となった「特攻」を扱った作品は、産業統計の興行収入という側面からみて、比較的上位に位置している⁸。したがって分析対象は、興行という側面から比較的成功した作品であり、このことから、観客動員数の多さも予想される。対象作品は戦争を扱う作品の中でも、比較的多くの観客に受容されたと考えられる。

表 2-3-2 は、分析対象作品を、物語が展開される「時代」、「舞台」、「物語の概要」、「主人公」、「主要登場人物」ごとに整理したものである。

表 2-3-2 作品の概要

作品名	時代設定	作品の舞台	物語	主人公	主要登場人物
ローレライ	第二次世界大戦末期	戦艦潜水艦・伊号第 507	第二次世界大戦末期、広島と長崎に原爆が投下された日本。第三の原爆投下に東京が目標とされていた。東京への原爆投下を阻止するため戦う乗員たちの物語。	絹見真一	朝倉大佐 木崎先任少校 折笠一曹
男たちの大和・YAMATO	1945 年 太平洋戦争末期	戦艦大和・広島県呉市	昭和 1945 年、水上特攻の命を受け出撃した戦艦大和と、それに乗っていた乗組員たちの物語。	神尾克己	森脇庄八 内田守
出口のない海	1945 年太平洋戦争末期	海の特攻兵器・回天 訓練所(特攻へ向かう潜水艦内)	日本の敗戦が日に日に濃厚になっていくなか、海軍の特攻兵器「回天」の搭乗に志願した若者たちの物語。	並木浩二	北勝也 伊藤伸夫 佐久間安吉
俺は、君のためにこそ死ににいく。	1945 年 太平洋戦争末期	知覧特攻基地富屋食堂	太平洋戦争末期、特攻基地となった知覧から出撃していく若者たちと、彼らを食堂から見守り続けた主人公の物語。	鳥濱トメ	中西 坂東 田端

3. 分析結果

3.1 各作品の場面数

対象の 4 作品を、ストーリー展開に着目して場面に分割した。分割は、戦闘が始まって終わるまでといったように、1 つの物語が始まって終わるまでを 1 場面として行った。各作品の場面数と時間は表 3-1-1 の通りである。

表 3-1-1 場面数・時間

	ローレライ	男たちの大和	出口のない海	俺は、～死ににいく。	4 作品合計
場面数	46	66	40	62	214
時間	2時間8分37秒	2時間23分15秒	2時間13分09秒	2時間15分05秒	9時間06秒

場面分割からは、全作品に共通する点と各作品の特徴がそれぞれみられた。

まず、全作品に共通する点として作品の所用時間がある。4 作品の所用時間は、平均 135 分 1.5 秒である。どの作品も約 2 時間で構成されていることが分かる(表 3-1-1 参照)。

しかし、場面数に着目すると、所用時間とは異なる結果が得られた。4 作品の合計場面数は 214 場面であり、平均は 53.5 場面となる。しかし、その内訳をみると、『ローレライ』は 46 場面、『男たちの大和』は 66 場面、『出口のない海』は 40 場面、『俺は、君のために

『こそ死にいく』は 62 場面にそれぞれ分割され、場面数が多い作品と少ない作品に二分された。

作品によって場面数が異なるのは、作品ごとの舞台設定が原因と考えられる。物語の設定は大きく 2 つに大別される。ひとつは、主人公を中心に描き、ほとんどの場面で主人公が登場するものである。他方は、主人公以外の人物も物語を展開する際に中心的に描くものである。この設定の違いによって、分割された場面数に差異が生じたと考えられる。

表 3-1-2 は、作品中で主人公が登場した場面数をカウントした結果である。

分割された場面数が最も少なかった『出口のない海』は、物語が展開される場所は潜水艦内部や訓練校内、主人公の故郷であり、それらのほとんどの場面に主人公が登場する。このため主人公の出現率が 82.5% と 4 作品中で最も高くなっている。

それに対して、『男たちの大和』と『ローレライ』の主人公の出現率は約 56% であり、『出口のない海』と比べると低い。『男たちの大和』は、戦艦大和内をはじめ、主人公の故郷や愛着のある場所に加えて、その他の登場人物に所縁のある場所も描かれており、様々な場所で物語が展開されるため、場面数が最も多い。さらに、『男たちの大和』では、主人公が登場しなくても、別の人物が場面の中心的人物として描かれる。つまりこの作品は、物語を展開する際に、主人公以外の人物も中心的に描く作品だといえる。

『ローレライ』は、46 場面中 26 場面に主人公が出現している点では『男たちの大和』と同じである。しかし、物語の展開場所は『出口のない海』と同様に、そのほとんどが潜水艦内部である。描かれる場所がほぼ限定される設定で、主人公が登場せずに物語が展開される場面が全体の約半分あることになる。そのため『ローレライ』も、物語を展開するうえでの中心人物として、主人公以外の人物が描かれている作品であるといえる。

場面数が『男たちの大和』に次いで多いのは、『俺は、君のためにこそ死にいく』である。しかし、この作品の主人公の出現率は、4 作品の中で最も低く 38.7% である。物語が展開される場所は、『男たちの大和』同様、特攻基地や主人公の営む食堂以外に、登場人物たちの故郷など、多くの場所が描かれている。したがって、この作品も主人公以外の人物が中心となり、物語を展開する作品といえる。

『俺は、君のためにこそ死にいく』の主人公の出現率が、他作品と比べて大きく異なる理由として、主人公の性別による影響が考えられる。この作品の主人公は、4 作品の中で唯一女性である。「特攻」を扱っている作品でありながら、主人公が「特攻」において第 3 者である女性という設定が、主人公の登場が比較的減少した原因のひとつとして考えられる。

表 3-1-2 主人公の登場場面数と出現率

作品名	登場場面数	出現率
ローレライ (n=46)	26	56.5%
男たちの大和 (n=66)	37	56.1%
出口のない海 (n=40)	33	82.5%
俺は、～死に いく(n=62)	24	38.7%
4作品合計 (N=214)	120	56.1%

3.2 戦闘の有無

戦争において、戦闘という要素は欠かせないもののひとつである。特に、4 作品中 3 作品の主人公は軍隊に所属している。主人公の多くは戦闘に関わる集団に所属しているため、彼らにとって戦闘は身近なものであると考えられる。

そこで、対象作品に戦闘が含まれる場面数と所有時間を算出した。対象は、「特攻」を扱っているため、特攻に出撃する場面も戦闘に含めた。結果は、表 3-2-1 の通りである。

表 3-2-1 戦闘（場面数・時間）

	戦闘場面数	戦闘時間 時間(1作品分)
ローレライ (n=46)	6	38分18秒 2時間8分37秒
男たちの大和 (n=66)	6	11分21秒 2時間23分15秒
出口のない海 (n=40)	6	18分02秒 2時間13分09秒
俺は、～死に にいく(n=62)	5	10分12秒 2時間15分05秒
4作品合計 (N=214)	23	77分53秒 9時間06秒

まず場面数に着目すると、戦闘は、作品によって大きな違いはみられない。4 作品の計 214 場面のうち、戦闘にあたる場面は 23 場面である。つまり戦闘を含む場面は、全作品を通して約 1 割程度の存在である。「特攻作品」において、戦闘は出現の少ない要素なのだろうか。

そこで、戦闘が含まれていた場面を時間に換算してみると、作品によって差がみられた。最も戦闘を描いていたのは、『ローレライ』の 38 分 18 秒である。以下、『出口のない海』が 18 分 02 秒、『男たちの大和』が 11 分 21 秒、『俺は、君のためにこそ死ににいく』が 10 分 12 秒であった。

『ローレライ』において戦闘を含む場面は、全 2 時間 8 分 37 秒中 38 分 18 秒であり、これは作品全体の約 3 割にあたる。これは 4 作品の中でも突出した数字である。『ローレライ』は、比較的戦闘を物語の中に描きながら戦争を描いている。この作品の主な舞台は、潜水艦内であり、常に戦闘に備えた状態で物語が展開される。また作品の主題が、「第 3 の原爆投下阻止のために戦う」に設定されていることから、この作品は「戦うこと」が主題であると考えられる。他の作品に比べて比較的戦闘が多く描かれているのは、設定された主題の影響といえる。

次に、『出口のない海』は、全 2 時間 13 分 9 秒のうち、18 分 2 秒に戦闘を描いていた。つまり、作品全体の約 1 割に戦闘が含まれることになる。他 2 作品の戦闘の所要時間は、『男たちの大和』が 2 時間 23 分 15 秒中 11 分 21 秒、『俺は、君のためにこそ死ににいく。』は 2 時間 15 分 5 秒中 10 分 12 秒で、作品全体の 1 割にも満たない。

『出口のない海』は、『ローレライ』以外の 2 作品と比較すると、戦闘を描く量が比較的多いといえる。『出口のない海』と『ローレライ』は、潜水艦を使用した特攻（「回天」）を扱っている点が共通している。しかし、『出口のない海』は、作品全体の 1 割程しか戦闘を描いていないことからみて、戦闘を中心に描いてはいえない。

『男たちの大和』と『俺は、君のためにこそ死ににいく』の 2 作品は、「戦争映画」に

分類され「特攻」を扱った作品だが、戦闘が描かれるのは格別少なかった。これには、両作品の主題が、「特攻」に関わった人たちの生き様などの、戦闘とは距離がある部分に置かれていることが影響していると考えられる。

以上のように、作品中の「戦闘の有無」とその割合から、「特攻」を描いた「戦争映画」には 2 通りの描き方が見出せる。ひとつは『ローレライ』のように、「戦うこと」を描くことで戦争を描いている作品である。他方の描き方は、『ローレライ』を除く 3 作品のように、戦闘以外の事柄を描くことによって戦争を描くものである。

しかし、全体的にみて、対象作品は戦闘を描くことが少ないといえる。戦争にとってひとつの要素であるはずの戦闘が少ないということは、「戦争映画」が他のものを使って戦争を描いていることを示唆している。「戦争映画」は何を描くことによって、作品として戦争を描いているのであろうか。

3.3 登場人物の出現数

次に、4 作品を登場人物という側面から分析した。「特攻」を扱った作品を描く際に使用される人物に着目し、各場面に出現した人物をカウントした。場面中に 1 度でも登場が見られたら「出現有り」とした。

各登場人物の出現場面数を見ると、図 3-3-1 のような結果となった。登場が最も多かったのは「主要登場人物」で全 214 場面中 124 場面に出現が見られた。次に多く出現が見られたのは「主人公」で、全 214 場面中 120 場面であった。「主要登場人物」と「主人公」が突出して多く出現している。この結果は、物語が主人公や主要登場人物を中心に展開しているため、当然といえる（図 3-3-1 参照）。「主要登場人物」の方が「主人公」より多く登場しているのは、「主人公」が各作品に一人であるのに対し、「主要登場人物」は複数存在しているためである（表 2-3-2 参照）。

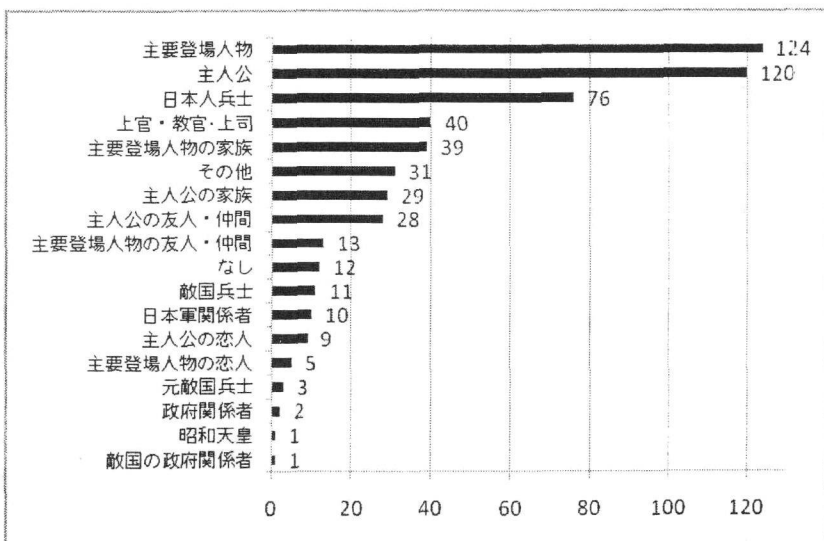


図 3-3-1 実際に登場した各登場人物の出現数（4 作品合計） N=214

「主人公」と「主要登場人物」の次に多く出現が見られるのは「主人公・主要登場人物以外の日本兵」で76場面、次いで「主人公や主要登場人物たちの上官・教官」が40場面、「主要登場人物の家族」が39場面、「主人公の家族」が29場面、「主人公の友人・仲間」が28場面、「主要登場人物の友人・仲間」が13場面、「外国人兵士（敵国）」が11場面、「日本軍関係者」が10場面、「主人公の恋人」が9場面といった順で出現がみられた。主に主人公や主要登場人物の周辺の人々を中心に登場がみられる。しかし「主人公」や「主要登場人物」の出現と比較すると、大きく差がある。

この他、少数の出現ではあるが登場した人物に、「昭和天皇」が1場面、「日本政府関係者」が2場面、「外国の政府関係者（敵国）」が1場面、「元外国人兵士（敵国）」の3場面がある。このことから、国を代表する人物や他国・敵国に関する人物を描くのは少量であるといえる。

対象作品は、作品を描くにあたって、主に「主人公」や「主要登場人物」を登場させ物語を展開しており、彼ら、彼女らの周辺の人物として「他の日本兵士」や「上官・教官」、「家族」や「恋人」を登場させている。比較すると、「主人公」や「主要登場人物」にとってより身近な人物である「家族」や「恋人」の出現が、「他の日本兵士」や「上官・教官」よりも少ない。その理由として、対象作品は特攻基地や潜水艦内など、「家族」などから距離のある場所で物語が展開されており、そのため、「他の日本兵士」や「上官・教官」といった、主人公に物理的に近い人物の登場が多くなると考えられる。

また、日本が戦争を行っている相手（敵国に関する人物）の出現が少ないことは、戦闘場面が少なかったことにも関係していると考えられる。敵国に関係した人物の出現が最も多く見られた作品は、『ローレライ』で、対戦国のアメリカ人兵士が8場面に出現している。これは他のどの作品よりも多い出現である。『ローレライ』以外の作品でも敵国に関する人物の出現はあるが、『男たちの大和』では、「元外国人兵士（敵国）」の1場面、『出口のない海』では「外国人兵士（敵国）」の1場面だけである。『俺は、君のためにこそ死ににいく』には、「外国人兵士（敵国）」、「外国の政府関係者（敵国）」、「元外国人兵士（敵国）」がそれぞれ1場面ずつ出現しているが、多く出現しているとは言えない。対象作品には、敵の姿が見られない場合が多く、敵を描かない傾向があるといえる。

次に、登場人物たちの会話や台詞の中で、言語として登場した人物の出現を見た。場面中に言語として出現する人物は、実際に登場した人物よりも大きく減る。また、全214場面中140場面には、会話や発言中で人物の登場は見られない。

そのような中で、登場人物たちの会話や発言中に最も多く出現がみられたのは、「主要登場人物」で20場面であった。次いで、「主要登場人物の家族」が18場面、「主人公の家族」が15場面となっている。以下は、「主人公」と「主人公の友人・仲間」が4場面、「上官・教官」が3場面というように、その数は少ない（図3-3-2参照）。

そこで、場面中に実際に登場した人物の結果と比較すると、いくつかの特徴がみられる。ひとつは、場面中に実際に登場する人物も、登場人物たちの会話や発言中に登場する人物においても、「天皇」や「政府関係者」といった人物はほとんど現れていないことである。全作品を通して、「天皇」や「政府関係者」といった、国を代表するような人物は描かれに

くいと見える。

2つめの特徴は、「家族」に関する人物が、実際の登場と会話や発言中の登場の両方に一定量の出現が見られた点である。実際の登場では、「主人公」と「主要登場人物」に次いで登場した「他の日本兵士」や「上官・教官」は、会話や発言中での登場は大きく減っている。それに対して、「家族」に関する人物は、実際の登場が、「主人公の家族」が29場面、「主要登場人物の家族」が39場面であったのに対し、発言中の登場は、「主人公の家族」が18場面、「主要登場人物の家族」が20場面であった。「家族」以外の人物たちの出現が、実際の登場と発言中の登場で大きく減るのに対し、「家族」に関わる項目は比較的減っていない。つまり、登場人物としての「家族」は、圧倒的ではないが、比較的色々な場面において、人物として、または登場人物たちの会話や発言中に取り入れられる形で、作品に描かれているといえる。また、物語を展開するうえで、多く発言するのは主人公や登場人物であるから、彼らの言葉の中で比較的多く出現する人物は、彼ら、彼女らの「家族」であるといえる。

他方、「家族」とは対象的に、戦争を行っているはずの「敵国」に関係する人物は、実際に登場した人物としても、会話や発言中の登場においても登場が少ない。対象作品においては、敵国に関わる人物たちは、戦闘と同様に描かれていないといえる。

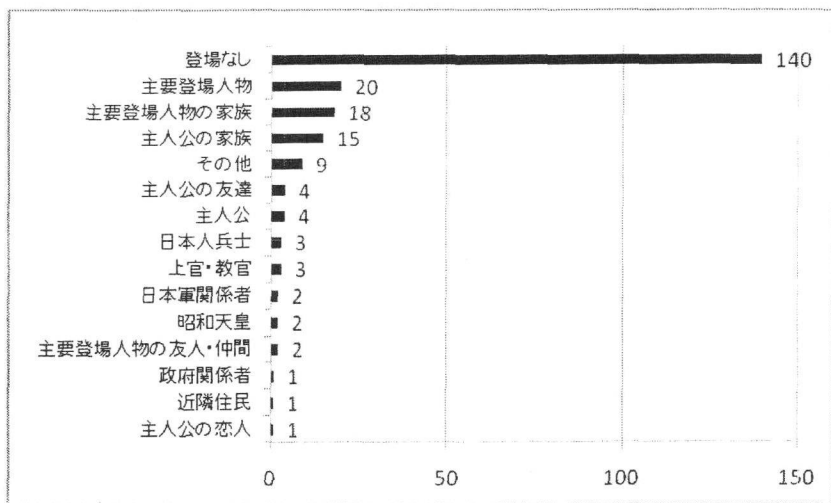


図 3-3-2 言語として出現した登場人物 (4 作品合計) N = 214

3.4 内容の出現：「戦争映画」に描かれる事柄・内容

次に、内容に関する項目を分析した。場面に現れた内容を、視覚的に判断出来る描写として描かれている場合と、登場人物たちの言明から判断した。内容を読み取ることで、対象作品のメッセージを明らかにする。

まず、各内容の出現場面数を表したものが表 3-4-1 である。

表 3-4-1 内容別 作品の出現場面数* N = 214

	ローレイ	男たちの大和	出口のない海	俺は、～死に いく。	合計
軍隊内部の人間関係	11	29	16	17	73
戦況	3	18	12	15	48
家族	6	21	7	13	47
死	9	20	6	5	40
その他	9	6	7	12	34
軍隊内部の生活	3	10	7	7	27
戦闘作戦	12	4	7	4	27
別れ	2	8	3	10	23
戦後	2	8	2	5	17
特攻	2	2	7	5	16
未来	6	2	5	3	16
不明	6	6	1	3	16
恋愛	1	5	7	2	15
戦時中の生活	0	3	4	5	12
戦争に対する感情	2	3	4	2	11
軍や特攻への志願	1	2	5	3	11
日本に対して好意的な描写	5	3	0	0	8
故郷	1	0	1	4	6
原爆	5	1	0	0	6
日本に対して批判的な描写	3	2	0	0	5
敵国に対して好意的な描写	0	1	1	1	3
敵国に対して批判的な描写	2	1	0	0	3
天皇	0	1	0	0	1
異文化	1	0	0	0	1

* 内容は出現数（合計）の降順で表記している

各内容の出現量の違いからは、各作品の主題や特徴を見ることができる。例えば、「原爆投下阻止を目的として戦う」ことが物語の中心的主題になっている『ローレイ』は、他の3作品と比べて「原爆に関する描写・言明」が多くなっている（表3-4-1参照）。また、「戦うこと」が主題に含まれているため、戦闘が含まれる場面も多く、「戦闘作戦（戦闘描写含む）に関する描写・言明」も、他の作品より多く現れている。

他にも、『ローレイ』の特徴として、「戦時中の生活に関する描写・言明」が全く見られない点あげられる。他の3作品には同内容の出現がみられる。これは、物語の展開がほとんど潜水艦内で起こることと、常に戦闘を控えている状態の設定という、『ローレイ』の舞台設定と主題を反映した結果と考えられる。そのため、「戦時中の日常生活に関する描写・言明」が描かれていない。また、他の3作品と比較して、「戦況に関する描写・言明」が最も少ない。これは、作品のフィクション性の高さが反映された結果であると考えられる。『ローレイ』の舞台は第二次世界大戦末期に設定されており、原爆の投下や人間魚雷・回天といった史実を取り上げてはいるが、物語の軸となる「東京への原爆投下計画」や「ローレイ・システム」といった出来事は、原作者が考えたフィクションであり、史実とは異なる⁹。

それに対して、「戦況に関する描写・言明」が『ローレライ』よりも出現した他作品は、史実を物語の軸として扱っている。歴史的事実を中心的に扱う作品には、当時の戦況を詳しく説明するような映像や台詞が多用されるようである。これらの作品では、広告用チラシにも、「真実の物語」という表現の使用が見られる。したがって、『ローレライ』以外の3作品は、当時の戦況の真実味を増す内容を多く含むことによって、その物語をより「真実の物語」として描いていると考えられる。

『男たちの大和』においては、「家族に関する描写・言明」と「死に関する描写・言明」が特に描かれていた内容であった。この作品は、戦艦大和の最後と共に、乗艦した者たちの最後を描いており、「死に関する描写・言明」が多いのはそのためと考えられる。また、「家族を守ること」が主題のひとつとなっているため、「家族に関する描写・言明」の多さは、そのことを反映した結果と考えられる。

『出口のない海』と『俺は、君のためにこそ死ににいく』の2作品は、物語に描かれる各内容の出現量が似通っている。この2作品は、対象作品の中でも特に特攻隊に焦点をあてている。作品として、特攻隊を中心に描くという点が共通しているため、作品の内容の構成やその割合も共通していると考えられる。

これまで、各作品の特徴を内容の出現量からみた。次に、4作品を通して各内容の出現量に着目することで、「特攻作品」に描かれる内容の全体的な特徴を捉える。

各内容を出現の多く見られた順に見ると、最も多いのは、「軍隊内での人間関係の描写やそれに関する言明」である。さらにこの内容を、描写の種類から詳細に分類したのが表3-4-2である。

表 3-4-2 軍隊内部での人間関係の描写や言明の詳細分類*

	意見の対立・分裂	部下へ対する想い・気遣い	暴力	友情・友人関係	上司・上官に対する想い・気遣い	仲間に対する想い・気遣い	部下に対しての不満・批判・敵対心	仲間に対しての不満・批判・敵対心	憲兵の傲慢な態度
ローレライ(n=46)	5	4	0	0	0	0	2	0	0
男たちの大和(n=66)	4	8	5	6	3	3	0	0	0
出口のない海(n=40)	3	4	2	2	4	1	0	0	0
俺は、～死ににいく。(n=62)	6	2	4	2	1	2	0	0	0
4作品合計(N=214)	18	18	11	10	8	6	2	0	0

* 「意見の対立や分裂」と共に、「上司に対しての不満・批判・敵対心」といった内容が、同一場面に描かれている場合も含まれる。

「軍隊内の人間関係の描写・言明」の描かれ方で最も多かったのは、73場面中18場面にみられた「意見の対立や分裂」と「上司からの部下に対する想いや気遣い」であった。次いで、「暴力」（11場面）、「友情・友人関係」（10場面）、「上司・教官に対しての不満や批判」（8場面）、「部下からの上司・上官に対する想い・気遣い」（8場面）、「仲間に対する想い・気遣い」（6場面）、「部下に対しての不満・批判・敵対心」（2場面）の順であった。

このことから、「軍隊内での人間関係の描写・言明」は、「意見の対立や分裂」といった

形で描かれることが多く、「不満や批判」の描かれ方としては、部下が上司に対して抱いている描写としての登場が多いことが分かる。逆に、「部下に対しての不満や批判」はあまり描かれていないといえる。

次に多く出現がみられた「戦況に関する描写や言明」は、さらに 8 つに分類され、表 3-4-3 のような結果になった。

表 3-4-3 戦況に関する描写や言明の詳細分類

	日本の戦況	歴史的事実 (当時の映像 含む)	世界的な戦 争の状況	敵国の現状	大東亜共栄 圏に関するこ と	侵略地域で の戦闘状況	同盟国の現 状	犠牲者数
ローレライ(n=46)	1	0	1	0	1	0	2	0
男たちの大和(n=66)	7	6	1	1	1	2	0	0
出口のない海(n=40)	7	4	0	1	0	0	0	0
俺は、～死ににい く。(n=62)	8	3	1	1	1	1	0	0
4作品合計(N=214)	23	13	3	3	3	3	2	0

48 場面に出現がみられた「戦況に関する描写や言明」の描かれ方として、最も多かったのが、「日本の戦況に関すること」(23 場面)であった。以下、「歴史的事実の描写・言明」(13 場面)、「敵国の状況」(3 場面)、「世界的な戦況」(3 場面)、「大東亜共栄圏に関する描写や言明」(3 場面)、「侵略地域での侵略状況」(3 場面)、「同盟国の現状」(2 場面)の順であった(表 3-4-3 参照)。

ここでも、日本が戦っている敵国に関する項目が比較的少ないという傾向がみられる。それに対して、日本がどのような状況にあるのかを説明する内容は多く描かれている。対象作品は、敵国と比較することなく、自国の状況だけを描いているといえる。また、「歴史的事実の描写や言明」も多い。それは、物語を実際にあった「真実」として語る際に、当時の映像や状況説明による「歴史的事実」の描写が必要になるからと考えられる。

47 場面に出現がみられた「家族に関する描写や言明」についても同様に分類を行った結果が、表 3-4-4 である。対象作品において、「家族」は必ず描かれているという傾向がみられる。

表 3-4-4 家族に関する描写や言明の詳細分類

	家族関係	思い出の描写	想いを述べる
ローレライ(n=46)	0	0	6
男たちの大和 (n=66)	7	3	11
出口のない海 (n=40)	3	0	4
俺は、～死ににい く。(n=62)	6	0	7
4作品合計(N=214)	16	3	28

最も多いのは、「家族へ対しての想い」(28 場面)であった。この描写は全ての作品に現れている。その他に、「家族関係の描写や言明」(16 場面)、「家族との思い出の描写や言明」

(3 場面) といった描かれ方がみられた (表 3-4-4 参照)。「家族」に関する内容は、主人公や主要登場人物たちが、家族に対して想いを述べるというような形で描かれているといえる。

39 場面に出現がみられた「死に関する描写や言明」を分類した結果が表 3-4-5 である。最も多い描かれ方としては、「死ぬことに対する感情や苦悩」(15 場面)であった。この描写は、対象作品全てにみられており、特に『男たちの大和』で多く描かれていた (表 3-4-5 参照)。

表 3-4-5 死に関する描写や言明の詳細分類

	死に対する感情・苦悩	主要登場人物の死	仲間の犠牲	主人公の友人・仲間の死	主人公の死	主人公の家族の死	主人公の恋人の死	主要登場人物の友人・仲間の死	主要登場人物の恋人の死	主人公の知人の死	主要登場人物の家族の死	主要登場人物の知人の死	捕虜の殺害
ローレライ (n=46)	1	6	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
男たちの大和 (n=66)	9	0	3	3	0	1	1	1	1	0	0	0	0
出口のない海 (n=40)	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
俺は、～死にいく。(n=62)	3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4作品合計 (N=214)	15	8	7	4	1	1	1	1	1	0	0	0	0

対象作品は全て「特攻」を扱っているため、作品の中に「死」という描写が現れるのは当然である。しかし、他の「主人公の死」や「仲間の死」という事柄よりも、「死に対する感情や苦悩」が多く描かれていることから、何らかのメッセージがこの部分に含まれていると考えられる。したがって、「死に対する感情や苦悩」が描かれている場面には、命をかけて特攻するに至るまでの、主人公や主要登場人物たちの「命をかけることに関する」考えが含まれており、また描かれていると考えられる。

最後に、全体的に見ると少数の出現ではあるが、「日本に対しての好意的な描写・言明」(8 場面)、「敵国に対して批判的な描写・言明」(5 場面)、「日本に対して批判的な描写・言明」(3 場面)、「敵国に対して好意的な描写・言明」(3 場面)にも触れておく (表 3-4-1 参照)。登場人物の出現の分析結果と同様に、内容においても「敵」に関係するものの出現は少ない。また、日本と敵国で、「好意的な描写・言明」と「批判的な描写・言明」の出現数が逆になっていることから、対象作品は、日本に対しては好意的な内容が多く、敵国に対しては批判的な内容が多く描かれているといえる。

4.まとめ

4.1 研究のまとめ

量的な内容分析で明らかになった「戦争映画」の特徴と傾向は、概ね次の4つにまとめられる。

第1は、近年の「特攻」を扱った「戦争映画」が、戦闘場面を描くことは比較的少ないという事実である。特攻の場面を含めても、戦闘にあたる内容を含んだ場面数は少なく、時間に換算しても少量であった。最も戦闘を描いていた『ローレライ』においても、戦闘に該当する描写が描かれたのは全体の約3割に過ぎない。対象作品の特徴として、戦争に欠かせない要素であるはずの戦闘をあまり描いていないことがあげられる。

第2は登場人物に見られる特徴があげられる。主人公と主要登場人物以外に多く登場する人物は、軍隊内での上官や仲間といった人々であった。主人公の家族の登場も見られるが、軍隊内の人物よりも出現が少ない。一方で、主人公や主要登場人物たちの家族の描かれ方として、主人公たちの会話や発言の中に登場し描かれるという特徴がみられた。

第3は、各作品とも多く描かれている内容が「人間関係」に関する項目であったことである。「人間関係」の中でも最も多く描かれていたものは、軍隊内の人間関係の描写であり、その描かれ方は、「不満や批判」よりも、「想い・気遣い」といった好意的な表現が多い傾向が見られた。このことから、作品中に描かれる人間関係は、比較的友好的であることがわかる。

第4に、「家族」に関する内容も全ての作品に共通して見られた点である。作品の設定や物語の主題によって、それぞれの作品の中に現れる人物や内容は異なるはずである。確かに量的分析の結果は、作品の設定や主題を反映しており、主題によって、出現する人物や内容に違いがみられた。しかし、作品の主題や設定によって変化する内容と、全ての作品に一定量存在する内容の存在が明らかになった。その共通する内容が「家族」に関する描写であった。対象作品は、戦闘や敵に関わる人物や内容は描かない傾向にあるが、「家族」に関する内容はどの作品にも一定量含まれている。「家族」は、「特攻」を描く際の、重要な要素のひとつであると考えられる。

以上の分析の結果をふまえ、「特攻作品」に描かれた内容から今日のナショナリズムの様相を考察する。

まず、戦争を扱っている作品において「我々」と「他者」という視点のうちの「他者」にあたる「敵」が少量しか描かれていないことから、対象作品においては、ナショナリズムのメッセージを、「自国」と「敵国」を多用することで描いているとはいえない。敵に設定されているはずのアメリカ兵士や、その他日本以外の国の人物の登場は少なく、敵国を意識するような内容も現れることが少なかった。この結果には、戦争の要素のひとつである戦闘が少なかったことも関係していると考えられる。戦闘が少なければ、そこに存在するはずの敵を描く機会が減少する。このことは、特攻作品において戦闘よりも多く描かれているものの存在を示唆している。対象が描くナショナリズムのメッセージは、戦闘以外の場面にも多く含まれていると考えられる。

「敵」の姿が描かれなかった点について、プロパガンダという側面から示唆されるもの

がある。H.D.ラスウェル (*Lasswell1960=1968*) は、「敵」と「見方」、「悪」と「善」とを明確に規定するというプロパガンダのテクニックを指摘した。自分とは異なる他者の存在は、ナショナリズム高揚のためのプロパガンダの手法として使用される。

しかし本稿の分析では、「敵」の存在は比較的描かれていない事が明らかになった。この点に関しては、今後も他の戦争映画作品の分析を重ねていく必要があると考えられるが、ひとつの可能性として、分析対象作品においては、現代のナショナリズム意識を形成する過程で、「敵」の存在が必要ないものとされたことが考えられる。映画評論家の J.M.フロドン (*Frodon1998=2002*) は、第二次世界大戦中にプロパガンダ使用された映像の中には、プロパガンダに不適切であると判断された映像があり、そのひとつに「敵」に関するものをあげている。そして、その理由として、「たとえそれが『敵』や『怪物』であっても、人は多かれ少なかれ映像化された対象に感情移入し、自己同一化してしまう」ことをあげる (*Frodon1998=2002: 19*)。しかし、現代の劇映画作品はプロパガンダを目的として制作されているわけではないため、過去のプロパガンダ作品と全く同様に考える事は出来ない。そのため、本稿の結果は、「特攻」を扱った作品中にみられるひとつの特徴として捉えることしか出来ない。

次に、分析の結果得られた、身近な人物たちとの身近な関係性を描くことを通して物語を展開する傾向は、大澤が 20 世紀後半から今日にみられるナショナリズムの特徴として指摘した「民族化」であると考えられる。「作り上げられた大きい単位である国民からさらに直接的で有機的なつながりの中に単位を具体化しようとする作業」(大澤 2007: 25)という、現代的なナショナリズムの特徴が、身近でかつ友好的な人間関係という形で映画の中にも反映されているといえよう。作品中によく描かれた内容は、「人間関係」や当時の「戦況を伝える内容」、「家族に関する内容」といったものであった。「人間関係」や「家族」といった内容には、仲間との友情関係や、上司との絆、全てを受け入れる母親といったように、緊密な人間関係が描かれている場合が多かった。ナショナリズムのメッセージは、このような身近な存在との理想的な関係の中に描かれていると考えられる。

最後に、死に関する描写が比較的多く描かれていた点に着目する。そこには登場人物たちの具体的な死の描写というよりも、死に対する感情(苦悩や葛藤など)が描かれていた。「特攻」を扱っているため、この結果は当然だと考えられる。しかしここで注目したいのは、具体的な死の描写は少数に留まっている点である。対象作品は、具体的に死を描くのではなく、主人公の苦悩や葛藤を描くことを通して死を描いていた。そこには、自らの命をかけて「特攻」に出撃することを選択する理由が描かれているはずである。自らが想定したネーションの利益のために行う行為や行動の原因が描かれており、そこにナショナリズムという事象を構成する要素が存在していると考えられる。

4.2 今後の課題

本稿の内容分析によって明らかになったナショナリズムは、様々な理由から限定的である。

まず、対象作品を「特攻」を描いたものに限定したため、「特攻作品」を描く際にみら

れる特徴の整理にとどまっている。日本の「戦争映画」には、「特攻」の他にも、「沖縄戦」や「原爆」といった出来事を扱った作品が存在する。主題の違いによって描かれるナショナリズムの様相は異なると考えられる。今回得られた知見は、ナショナリズムという現象のうちのごく一部に過ぎない。

次に、主人公や主要登場人物たちの視点は、作品を見る観客にとっては感情移入する対象になるため、彼らの視点や主張がナショナリズム意識の形成に深く関わっていると考えられる。そのため、映画というマス・メディアの機能として捉えるには、量的分析だけでなく、主人公やその他の登場人物たちの視点から物語をとらえるための質的分析も必要である。これらは今後の研究における課題である。

< 注 >

- 1 『広辞苑【第五版】』1998年、岩波書店の「ナショナリズム」の項目を参照。
- 2 佐藤(2009)は、古典以後のナショナリズム研究を、「文化論的アプローチ」と「国家論的アプローチ」の2つに分類している。佐藤によると、文化論的アプローチは、「ネーションという『想像の共同体』がどのように想像されているか、その意味形成、意味解釈の過程を分析するもの」である。それに対し、「国家論的アプローチは、その想像の共同体がどのように動員されるのかを、国家権力をめぐる政治闘争という観点から分析するもの」とまとめている(佐藤 2009: 55)。
- 3 坂本佳鶴恵(1997)は、映画のひとつのジャンルである<ホームドラマ>が、イメージとして社会に形成されていく過程を第3の社会学のアプローチから「カテゴリー分析」を通して明らかにしている(坂本 1997:50-80)。
- 4 本稿における「特攻」とは、大日本帝国が太平洋戦争・第二次世界大戦末期にとった戦術のひとつである「特別攻撃」のことを指す。
- 5 映画には様々なジャンルが存在しており、その分類は多用で特定の基準は存在していない。それは、戦争を扱った作品においても同様である。21世紀以降公開された戦争を扱った作品には、『チョムスキー9.11』(2002年9月28日公開)や、『HIBAKUSHA』(2004年3月20日公開)などの作品が存在するが、これらは「ドキュメンタリー」に分類される。これらの作品中にもナショナリズムを見出すことは可能であると考えられるが、本稿においては、映画が映し出す現実のひとつとしてナショナリズムを捉えることを目的とすることから、分析の対象を「劇映画」に限定した。
- 6 社団法人日本映画製作者連盟(映連)は、映画製作配給大手4社(松竹・東宝・東映・角川映画)による団体である。映画製作事業の健全なる発展を目的とし、会員間の不正防止、海外輸出の促進、国映画祭の参加、国内外資料の募集作成及び公的機関、関連団体との折衝などを行う団体である。
- 7 広告用チラシは、主に、映画館やシネマ・コンプレックスが入っている大型のショッピングモール等で入手可能である。広告用チラシには、作品の上映開始日やストーリーの概要をはじめ、作品の見所や注目に値する点が記されている。
- 8 興行収入ランキングとしての順位は、10億円以上の成績をあげた作品に限られており、10億円未満の作品はランク外として記載されている。
- 9 原作は福井春敏の『終戦のローレライ』である。2002年、講談社発行。

< 引用・参考文献 >

アームス,R.(瓜生忠夫,佐藤孝己,瓜生忠久訳)『映画と現実 歴史的展望』法政大学出版

- 局, 1985年, (*Film and Reality An Historical Survey, 1974.*)
- アンダーソン, B. (白石隆, 白石さや訳) 『想像の共同体—ナショナリズムの起源と流行』書籍工房早山, 2007年, (*Reflections on the Origin and Spread of Nationalism, 1991.*)
- 伊藤守, 「公共の記憶をめぐる抗争とテレビジョン」, 伊藤守編『メディア文化の権力作用』せりか書房, 2002年
- 大石裕 山本信人, 『メディア・ナショナリズムのゆくえ—「日中摩擦」を検証する』朝日新聞社, 2006年
- 大澤真幸, 『ナショナリズムの由来』講談社, 2007年
- 小熊英二, 『単一民族の起源』, 新曜社, 1995年
- ゲルナー, A. (加藤節訳), 『民族とナショナリズム』岩波書店, 2000年, (*Nations and Nationalism, 1983.*)
- 坂本佳鶴恵, 『<家族>イメージの誕生 日本映画にみる<ホームドラマ>の形成』新曜社, 1997年
- 佐藤成基, 「ナショナリズムの理論史」『ナショナリズム論・入門』大澤真幸, 姜尚中編, 有斐閣, 2009年
- 鈴木裕久 島崎哲彦, 『新版・マス・コミュニケーションの調査研究法』創風社, 2006年
- ビリグ, M. '*Banal Nationalism*', London: Sage Publications, 1995
- フロドン, J.M. (野崎勸訳), 『映画と国民国家』岩波書店, 2002年, (*La Projection Nanionale, 1998.*)
- ベレルソン, B. (稲葉三千男, 金圭煥訳), 「内容分析」『社会心理学講座』みすず書房, 1957年
- マクルーハン, M. (森常治訳), 『グーテンベルクの銀河系 活字人間の形成』みすず書房, 1986年, (*The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man, 1962.*)
- 水野博介, 『メディア・コミュニケーションの理論 構造と機能』学文社, 1998年
- ラスウェル, H.D., 「社会におけるコミュニケーションの構造と機能」, シュラム, W. 編, (学習院大学社会学研究室訳), 『新版マス・コミュニケーション マス・メディアの総合的研究』東京創元新社, 1968年, (*Schramm, W.(ed.), Mass Communication, 1960.*)
- ラング, K. ラング, G.E. 「テレビ独自の現実再現とその効果・予備的研究」, シュラム, W. 編, (学習院大学社会学研究室訳) 『新版マス・コミュニケーション マス・メディアの総合的研究』東京創元新社, 1968年, (*Mass Communication, 1960.*)
- リップマン, W. (掛川トミ子訳), 『世論(上)(下)』岩波書店, 1987年, (*Public Opinion, 1922.*)
- 社団法人日本映画製作者連盟ホームページ <http://www.eiren.org/> (2011年4月18日閲覧)