

## 映画にみる「現代的ナショナリズム」の様相に関する一考察 —近年公開された特攻作品の内容分析を通して—

“Present-day” Nationalism :  
how nationalism was represented in “Tokko” movies in the 2000s

福田 朋実<sup>1</sup>  
Tomomi FUKUDA

<sup>1</sup>東洋大学社会学研究科社会学専攻博士後期課程 The Graduate school of sociology, Toyo University

**要旨**…本研究は、ナショナリズムを形成する一助となるマス・メディアの中から映画に焦点をあて、作品に描かれる内容の特徴と傾向から、現代的なナショナリズムの様相を捉えることを目的とした。2001年から2010年に公開された日本の「特攻映画」を対象に実施した内容分析の結果、①戦闘という要素が少ないこと、②「敵」や、天皇などの国を代表する人物が描かれず、主人公の身近な人物が多く描かれていること、③身近な人物たちとの人間関係が多く描かれていること、④身近な人物たちとの関係が良好に描かれていること、の4つの特徴と傾向が見出された。したがって、2001年以降の「特攻」を扱った作品は、戦争を戦慄的に描いたり戦争の是非を問うよりも、ヒューマニズムや戦渦における人間関係を重視した描写になっており、それらが現代的なナショナリズムの形成に寄与することが考えられる。

**キーワード** 戦争映画 特攻作品 内容分析 現代的ナショナリズム

### 1. はじめに

現代的なナショナリズムは、9.11 同時多発テロを発端に過熱化した世界的なナショナリズムや、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といった、自国に対する愛国精神を問う現代の日本にも見られる。これまでナショナリズムは、多様な研究で明らかになされ議論されており、その定義は様々である。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。大澤真幸(2007)は、ナショナリズムの特徴は時代によって異なることを指摘している。すなわち、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は「国民化」、20世紀末以降は「民族化」が特徴とされ、今日のナショナリズムは、「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」するものから、「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」へ移行していると述べる(大澤2007:25)。

そのようなナショナリズムの形成過程において、マス・メディアはひとつの役割を果たしていると考えられる。B アンダーソン(Anderson,1991=1997)は、ナショナリズムを「想像された政治的共同体」として、その創造にマス・メディアが何かしらの役割を果たしたことを指摘している。また A ゲルナー(Gelner,1983=2000)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、ナショナリズムの生成と普及過程において果たすマス・メディアの役割を指摘する。それは、「マス・メディアは特定の言語とコミュニケーション様式が存在を強調するため、それらを理解できる者のみが国民共同体に加わることができ、理解出来ない者は排除されるというメッセージを伝達する」というものである(Gelner,1983=2000:212)。

他方で、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ている(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、ナショナリズムの生産や再生産にマス・メディアが完全に起因するといった見解は、ナショナリズム研究でも少ない。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らの研究にみられるように、現実社会のナショナリズム形成にマス・メディアがひと

つの役割を果たすことが考えられる。

さらに、第二次世界大戦におけるプロパガンダ研究や大衆扇動に関する研究からも、マス・メディアによるナショナリズムという「現実」形成への関与が推測される。また、ナショナリズムを社会の一構成要素として捉える M ビリグ(Billig,1995)の、「日常のナショナリズム」に着目した研究からは、ナショナリズムがマス・メディアによって日常的に形成されることが示唆される。

ナショナリズムはマス・メディアの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から、本研究では、マス・メディアの中でも、映画に焦点をあて、そこに描かれるナショナリズムに関連するメッセージを分析することで、ナショナリズムの様相を捉えることを目的とする。

大石裕(2006)はナショナリズムを、「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)と定義しており、本研究ではその定義を援用した。

## 2 研究の対象と分析方法

### (1)分析対象

研究の対象は、主人公を中心にして物語が組み立てられ、登場人物の発言や行為、音楽や字幕といった視聴覚的要素から構成される「劇映画」とする。日本の現代的なナショナリズムを映画から捉えるために、2001年から2010年に公開された日本の「戦争映画」で「特攻」を扱った作品を分析の対象にした。「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、敵と見方が明確になる戦争下において、「日本」の勝利という利益のために行われた行為であり、「特攻」を扱った作品は、ひとつのナショナリズムが表出した出来事を描いているといえる。そのため、対象作品はナショナリズムを捉えるために適した題材であると考えられる。

分析対象の抽出には、次の3つの条件を設けた。それは、①映画の中でも「戦争映画」に分類されるもので、第二次世界大戦末期に日本が関わった戦争を舞台として描いていること、②「特攻」を扱った作品であること、③日本映画製作者連盟の会員会社が作品の配給を行っていること、である。この条件を満たした5作品を分析対象とした(表1参照)。

表1 分析対象作品一覧と概要

作品名(公開年月日)	作品の舞台	物語の概要	主人公	主要登場人物	題材(特攻)
ローレライ (2005年3月5日)	戦利潜水艦・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。主題は、「第三の原爆投下を阻止するために戦う」こと。	絹見真一	朝倉大佐 木崎先任将校 折笠一曹	「回天」
男たちの大和— YAMATO— (2005年12月17日)	戦艦大和・広島県呉市	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。主題は、「家族や大切な人を守るために戦った人物たちの戦争を描く」こと。	神尾克己	森脇庄八 内田守	「戦艦大和」
出口のない海 (2006年9月16日)	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。主題は、「回天搭乗に志願した若者を通して、特攻という出来事を描き、生きる意味を問いかける」こと。	並木浩二	北勝也 伊藤伸夫 佐久間安吉	「回天」
俺は、君のためにこそ死ににいく。 (2007年5月12日)	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鳥濱トメの物語。主題は、「特攻隊員の苦悩や訓練、戦後の生き残った人間の苦悩を描く」こと。	鳥濱トメ	中西 坂東 田端	「知覧の神風特別攻撃隊」
真夏のオリオン (2009年6月13日)	潜水艦イ-77	第二次世界大戦末期、日本海軍所属潜水艦イ-77は米海軍の燃料補給路を断つ目的により潜水艦部隊を配備。米海軍の侵攻を防ぐため、倉本艦長の的確な指示のもと防衛任務に当る潜水艦員たちを描く。主題は、「防衛任務につき戦う艦員たちを描く」こと。	倉本孝行	鈴木(イ-77乗員) 有沢義彦(イ-81艦長)	「回天」

### (2)分析方法

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」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5つに分類している。本分析は、それらの中でも「送り手に関するもの」にあたるが、マス・メディアと「現実」構成の視点から考察することで、「受け手に関するもの」で明らかになる「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」ことも可能になる(鈴木裕久 2006: 117)。

分析は、作品を構成している要素である登場人物と内容(描写や言明)に着目し、それらを量的に読み取ることで行った。コーディングの手順は主に3点にまとめられる。まず、物語の展開に着目し、場面分割を行った。次に、登場人物を、役職や主人公との関係から分類した。そして、各場面で描かれる事柄やその描かれ方に着目したコード表を作成し、それを使用してコーダー(執筆者)がコーディングを行った。分割した場面の中における、各コード(登場人物や内容)の登場数をカウントし、作品を構成する要素の特徴を明らかにした。

### 3. 分析結果

#### (1) 戦闘場面・戦闘時間

まず、対象作品が、「戦争映画」の「特攻」を扱った作品であることから、「戦闘」を描く量に着目した。5作品中4作品の主人公は軍隊に所属していることから、戦闘という要素は欠かせないものといえる。各作品における戦闘描写の場面数と所要時間は表2の通りである。

場面分割の結果、5作品は全278場面で構成されており、その中で、戦闘は34場面(1時間49分44秒)で描かれた。最も戦闘を扱った場面が多かったのは『真夏のオリオン』(11場面、31分51秒)で、所用時間が長いのは『ローレライ』(6場面、38分18秒)であった。その他の3作品においては、場面数は5~6場面で『ローレライ』と差はないが、所要時間は『ローレライ』に比べかなり短い(表2参照)。

	戦闘場面数(全場面数)	戦闘時間	放映時間
ローレライ	6(46)	38分18秒	2時間8分37秒
男たちの大和	6(66)	11分21秒	2時間23分15秒
出口のない海	6(40)	18分02秒	2時間13分09秒
俺は、君のためにこそ死ににいく。	5(62)	10分12秒	2時間15分05秒
真夏のオリオン	11(64)	31分51秒	1時間59分50秒
5作品合計	34(278)	1時間49分44秒	10時間59分56秒

このことから、対象作品にとって戦闘という要素は中心的に描かれるものではないといえる。さらに、作品ごとの戦闘場面数とその所要時間の違いから、同じ「特攻」を描く作品でも、その構成に違いがみられる。それは、作品の主題が「戦うこと」にあるか、それ以外にあるのかによって、戦闘を描く量が大きく異なることを意味している。

#### (2) 登場人物にみる特徴

次に、物語を構成する要素のひとつである登場人物に着目した。場面中に1度でも登場がみられたら「出現有り」とした。人物の登場は、場面中に実際に出現した場合と、人物たちの会話や台詞の中で言語として出現する場合に分けた。5作品全体の各登場人物の出現数を示したのが表3である。実際の登場が最も多いのは「主人公」で、続いて「主要登場人物」<sup>1</sup>となった。分析対象が、主人公や主要登場人物を中心に物語が展開される「劇映画」のため、この結果は当然といえる。

しかし、作品によっては主人公や主要登場人物の出現に差がみられる。そこで、作品別に主人公の出現を示したものが表4である。主人公の出現が最も多かった『出口のない海』は物語が、潜水艦内部や訓練校内、主人公の故郷といった、主人公に関連する場所で多く展開されることが結果に影響したと考えられる。次いで主人公の出現率が高い『真夏のオリオン』もまた、物語の展開場所がほぼ潜水艦内に限定されており、そのことが出現率の高さにつながったと考えられる。

<sup>1</sup> 主要登場人物とした人物名は、表1を参照。

表3 5作品全体における登場人物の出現場面数

	場面数	主人公	主要登場人物	日本人兵士	主要登場人物の家族	上官・教官・上司	主人公の家族	敵国兵士	主人公の友人・仲間	主人公の恋人	主人公の友人・仲間	主要登場人物の友 以外)	日本軍関係者(戦場)	主要登場人物の恋人	元敵国兵士	政府関係者	昭和天皇	近隣住民	その他	なし
実際登場	N=278	57.9% 161	55.4% 154	41.7% 116	16.9% 47	14.4% 40	11.5% 32	11.5% 32	10.1% 28	5.8% 16	4.7% 13	3.6% 10	1.8% 5	1.4% 4	0.7% 2	0.4% 1	0.0% 0	12.6% 35	6.8% 19	
言語登場	N=278	3.6% 10	9.7% 27	2.2% 6	7.9% 22	1.1% 3	5.4% 15	0.0% 0	1.4% 4	0.7% 2	0.7% 2	0.7% 2	0.0% 0	0.0% 0	0.4% 1	0.7% 2	0.4% 1	8.3% 23	64.0% 178	

表4 作品別にみる主人公の出現数

作品名	主人公登場場面数	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、君のためにこそ死ににいく。(n=62)	24	38.7%
真夏のオリオン(n=64)	41	64.1%
4作品合計(N=278)	161	57.9%

これに対して、『男たちの大和』と『ローレライ』の主人公の出現は、作品の約半分(約 56%)である。『男たちの大和』は、戦艦内をはじめ、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、物語の展開が様々な場所でなされる。さらに、主要登場人物の数も多いために物語の展開も多く、主人公以外を中心に描く場面が多く存在した。『ローレライ』は、物語の展開場所が『出口のない海』、『真夏のオリオン』と同じ潜水艦内部に限定される設定であるにもかかわらず、主人公の登場無しに物語が展開される場面が多い結果になった。したがってこの作品も、主人公以外の人物を中心に描く場面が多く、物語の展開も主人公以外の人物によってなされているものといえる。

最も主人公の出現が少ない『俺は、君のためにこそ死ににいく。』は、『男たちの大和』と同様に、特攻基地や主人公の営む食堂、登場人物の故郷など、多くの場所が描かれており、主要登場人物の出現も多い。したがって、この作品も主人公以外の人物が中心に描かれる作品といえる。さらに、他作品と比べて主人公の出現が少ない理由として、主人公の性別による影響が考えられる。「特攻」を扱う作品でありながら、主人公が「特攻」にとって第三者の女性という設定が、主人公の登場を減少させた原因のひとつと考えられる。

主人公と主要登場人物に次いで出現がみられたのは「主人公・主要登場人物以外の日本人兵士」で、以下「主要登場人物の家族」、「主人公・主要登場人物の上官・教官」、「その他」、「主人公の家族」、「敵国兵士」、「主人公の友人・知人」の順である。しかし、そのうち「主人公・主要登場人物以外の日本人兵士」を除く登場人物の出現はあまり多くはない(表 3 参照)。中でも「敵国兵士」は、5 作品全体で 32 場面(11.5%)と「主人公の家族」の出現数と同じだが、その内訳は、『真夏のオリオン』が 21 場面、『ローレライ』が 8 場面、『俺は、君のためにこそ死ににいく。』が 2 場面、『出口のない海』が 1 場面、『男たちの大和』が 0 場面、戦闘を多く描いた 2 作品に集中しており、他の 3 作品にはほとんど出現がみられない。それに対して、「主人公の家族」の登場は、『男たちの大和』が最も多いが、どの作品にも出現がみとれる。

次に、登場人物たちの会話や台詞中に言語として登場した人物の出現は、実際に出現した人物よりも大きく減り、「登場無し」の場合も多い。その中で、多く出現がみられたのは、作品中に複数存在する「主要登場人物」であった。次いで、「その他」、「主要登場人物の家族」、「主人公の家族」、「主人公」の順となった。

対象作品に描かれた人物と場面数にみられる特徴として 2 つあげられる。ひとつは、「天皇」や「政府関係者」、「敵」にあたる人物たちが描かれにくい点である。特に敵国に関わる人物は、戦闘と同じく主題から離れるために描かれにくいといえる。もうひとつは、他の人物たちとは異なり、「家族」の登場が実際の出現と言語の出現であまり変わらない点がある。「家族」は、比較的色々な場面において、実際に出現したり、人物たちの会話の中に登場する人物として作品に描かれている。さ

らに、物語の中で、発言が多いのは主人公や主要登場人物であることから、彼らの言葉の中で比較的多く出現する人物が、彼ら、彼女らの「家族」であるといえる。

### (3)描かれた内容(描写・言明に着目)にみる特徴

次に、視覚的に判断出来る描写として描かれ、人物たちの言明から判断できる内容に着目して各場面に描かれた内容の分析を行った(表5参照)。

5作品を通して最も多く描かれた内容は、「軍隊内部の人間関係に関する描写・言明」であった。次いで、「戦況に関する描写・言明」、「家族に関する描写・言明」、「その他」、「戦闘作戦に関する描写・言明」、「死に関する描写・言明」、「軍隊内部の生活描写・言明」の順になった。

表5 作品別 内容の登場数

場面数	軍隊内部の人間関係の描写	戦況に関する描写・言明	家族に関する描写・言明	戦闘作戦に関する描写・言明	死に関する描写・言明	軍隊内部の生活の描写	特攻に関する描写・言明	別れ(死別以外)の描写	戦後に関する描写	未来に関する描写	恋愛	戦時中の生活描写	戦争に対する感情の描写	日本に対して好意的な描写	軍や特攻への志願	故郷に関する描写・言明	原爆に関する描写・言明	日本に対して批判的な描写	敵国に対して批判的な描写	敵国に対して好意的な描写	天皇に関する描写	異文化に関する描写・言明	その他	不明
5作品合計	100%	37.1%	20.9%	18.0%	15.8%	11.5%	9.0%	8.3%	7.2%	6.8%	6.5%	4.7%	4.7%	4.7%	4.0%	2.2%	2.2%	1.8%	1.8%	1.4%	0.4%	0.4%	18.7%	9.7%
ローレイ	100%	23.9%	6.5%	13.0%	26.1%	19.6%	6.5%	4.3%	4.3%	13.0%	2.2%	0.0%	4.3%	10.9%	2.2%	2.2%	10.9%	6.5%	4.3%	0.0%	0.0%	2.2%	19.6%	13.0%
男たちの大和	100%	43.9%	27.3%	31.8%	6.1%	30.3%	3.0%	12.1%	12.1%	3.0%	7.6%	4.5%	4.5%	4.5%	3.0%	0.0%	1.5%	3.0%	1.5%	1.5%	1.5%	0.0%	9.1%	9.1%
出口のない海	100%	40.0%	30.0%	17.5%	17.5%	15.0%	17.5%	17.5%	7.5%	5.0%	12.5%	17.5%	10.0%	10.0%	0.0%	12.5%	2.5%	0.0%	0.0%	2.5%	0.0%	0.0%	17.5%	2.5%
俺は、君のためにこそ死ににいく。	100%	27.4%	24.2%	21.0%	6.5%	8.1%	11.3%	8.1%	16.1%	8.1%	4.8%	3.2%	8.1%	3.2%	0.0%	4.8%	6.5%	0.0%	0.0%	1.6%	0.0%	0.0%	19.4%	4.8%
真夏のオリオン	100%	46.9%	15.6%	14.1%	35.9%	6.3%	7.8%	14.1%	0.0%	4.7%	4.7%	1.6%	3.1%	7.8%	0.0%	0.0%	0.0%	3.1%	1.6%	0.0%	0.0%	0.0%	28.1%	17.2%

5作品が「特攻」を描くという点で共通している、その中に描かれる内容とその量は、作品の主題により偏りがある。「戦うこと」が主題の『ローレイ』や『真夏のオリオン』は、「戦闘作戦に関する描写・言明」を描く量が多く、史実として「特攻」を取り上げている『男たちの大和』、『出口のない海』、『俺は、君のためにこそ死ににいく。』は、当時の状況を説明する「戦況に関する描写・言明」が多く描かれている。また、「家族や大切なものを守る」ことが主題のひとつになっている『男たちの大和』は、他作品と比較して「家族に関する描写・言明」の出現が多いといった作品ごとの特徴がみられる。

そのような作品ごとの特徴を考慮したうえで、「軍隊内部の人間関係」、「戦況」、「家族に関する描写・言明」、「死に関する描写」は、5作品を通して一定量描かれていることが明らかになった。さらにこれらの描写や言明の描かれ方を分類することで、以下の共通する特徴がみられた。

まず、「軍隊内部の人間関係」の描かれ方は7つに分類された。それぞれ、「部下への想い・気遣い」が27場面、次に、「意見の対立・分裂」が20場面、「友情・友人関係」と「上司・上官に対する想い・気遣い」が16場面、「暴力」11場面、「仲間に対する想い・気遣い」が8場面、「部下に対しての不満・批判・敵対心」が2場面であった。したがって「軍隊内での人間関係」は、「意見の対立・分裂」や「暴力」、「不満・批判」といった描かれ方より、「想い・気遣い」といった良好な人間関係として描かれている場合が多いといえる。

次に、「戦況に関する描写・言明」は8つに分類された。「日本の戦況に関すること」が24場面、「歴史的事実(当時の映像等)」が16場面、「世界的な戦況に関すること」が8場面、「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」が3場面、「同盟国の現状」が2場面、「犠牲者数」が1場面であった。この結果から、敵国に関する項目が比較的少なく、日本の現状を説明する描写が多いという傾向がみられる。

さらに、「家族に関する描写・言明」は3つに分類された。内訳は、「想いを述べる描写」が31場面、「家族の関係描写」が19場面、「思い出の描写」が6場面であった。家族は、登場人物たちが家族への想いを述べるという形で多く描かれているといえる。

最後に、「死に関する描写・言明」は10つに分類された。「死に対する考え」が17場面、「主要登場人物の死」が9場面、「仲間の犠牲」が8場面、「主人公の友人・仲間の死」が4場面、「主人公の家族の死」が2場面、「主人公の死」、「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」、「その他の日本兵の死」がそれぞれ1場面であった。対象は全て「特攻」を扱っているため、作品中に「死」が描かれることは当然といえる。しかし、主人公や登

場人物の死の描写と同様に、「死に対する考え（苦悩や葛藤）」という描き方を通して死が描かれているといえる。

#### 4. まとめと考察

内容分析の結果から、分析の対象作品は大きく二分される。ひとつは、作品の主題が「特攻」以外を描くことに置かれるものである。本分析対象では、『ローレライ』と『真夏のオリオン』がこれにあたる。それらは、フィクション性が高くアクションの要素が強い。そのために戦闘が比較的多く描かれ、敵の登場もみられた。一方は、主人公や登場人物たちを通して、過去に行われた「特攻」を描くことが主題に含まれる作品である。『男たちの大和』、『出口のない海』、『俺は、君のためにこそ死ににいく。』がこれにあたる。これらの作品においても、登場人物のほとんどは架空の人物だが、行われた作戦や物語中に起こる事柄の展開は史実に即している。そのために、歴史的事実の描写や当時の戦況を説明する描写が多く描かれるという特徴がみられた。

他方、「特攻」を描く際に全作品に共通した特徴は、以下の4点にまとめられる。まず、戦闘という要素が少ないことである。「特攻」に出撃する場面を含めても、その量は少ない。対象作品では、戦闘以外の要素を用いて「特攻」を描いていると考えられる。第2は、登場人物の出現である。特に、作品の主題が「特攻」を描くこと以外にある2作品には敵が描かれるが、「特攻」を中心的に描く3作品にはほとんど描かれていない。さらに、敵を描いた2作品においても、その数は多いとは言えない。第3は、描かれた内容から、「軍隊内部の人間関係」や「家族に関する描写・言明」といった、どの作品にも共通して描かれる内容の存在が明らかになった。「戦争映画」に分類される作品でありながら、戦闘よりも、登場人物たちが属する社会における人間関係や、彼ら、彼女らの家族に関する内容を多く描いている。第4の特徴は、内容の描き方である。注目したのは、主人公らの人間関係の描写の多くが、「不満・批判」よりも、「想い・気遣い」といった描き方であり、良好な関係描写であった点である。

これらの特徴から、マス・メディアとしての映画が現実社会のナショナリズムを形成するという視点に立ち、現代的ナショナリズムの考察を行う。

戦闘や敵の姿を描きにくいという特徴は、対象作品がナショナリズムを、「自国」と「他国」、「味方」と「敵」を明確にすることで描いていないことを意味する。H.D. ラスウェル(Lasswell,1938)は、「敵」と「味方」、「悪」と「善」を明確に規定するという、ナショナリズム高揚の際のプロパガンダのテクニックを指摘したが、本分析の結果には、ラスウェルが指摘したテクニックが強く表れることはなかった。このことから、本分析対象においては、敵や戦闘といった要素が不必要だと判断され、使用されなかった可能性が示唆される。なぜなら、「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」からである(Frodon,1998-2002:19)。

また、主人公や主要登場人物にとって身近な人物をよく登場させ、それらとの友好的な人間関係を描くという特徴は、「作り上げられた大きい単位である国民から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」という、現代的なナショナリズムの特徴として指摘された「民族化」が、今日の映画作品の中に反映されたものと考察される(大澤2007:25)。

これらのことから、2001年以降の「特攻」を扱った日本映画は、戦争を戦慄的に描写したり戦争の是非を問うよりは、ヒューマニズムや戦渦における人間関係を中心に描いており、そのようなメッセージが人々の現代的なナショナリズムの形成に寄与していると考えられる。

#### 引用・参考文献

- 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  
 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  
 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  
 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 (1995) *Bond Nationalism*, London: Sage Publications  
 フロドン, J.M (野崎勲訳), 『映画と国民国家』, 岩波書店, 2002年  
 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, 1967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  
 ラスウェル, H.D. (1938) *propaganda Technique in the World War*, Broadway House,