

論文

宮崎駿の映画作品『君たちはどう生きるか』 における視覚的隠喩研究

史 兆 紅

外交学院教授

曹 午 代*

外交学院日本語語言・文学研究科修士課程

A Study of Visual Metaphors in Hayao Miyazaki's Film *The Boy and the Heron*

SHI Zhaohong, CAO Wudai

Abstract: Through the interpretation of visual metaphors of animals and still life in Hayao Miyazaki's masterpiece *The Boy and the Heron*, this paper explores the symbolism of the parakeet, "Warawara," and the pelican, which represent invaders, victims, and ordinary soldiers influenced by militaristic ideology. Additionally, by analyzing the symbols of "building blocks" and the "master of the tower", which represent the corruption of power, the visual metaphors in the film are used to reveal the violent nature of invasion and offer a deep reflection on the thoughts and philosophy embedded in the work by Miyazaki.

Keywords: Hayao Miyazaki; Anti-War Philosophy; *The Boy and the Heron*; Visual Metaphor

一、問題提起

宮崎駿（1941年1月5日ー今）は、日本を代表するアニメ監督、アニメーターである。彼の作品は、想像力が豊かで、自然への愛情や人間の感情を細やかに描写する場面などがよく見られる。さらにそこには社会や戦争問題に対する深い反省などが含まれている。プロデューサーの鈴木敏夫も、「現代の消費主義とエンターテインメント至上主義に満ちた社会において、宮崎駿がこの作品を通じて現代社会に対する「反抗」を表現した」と指摘している¹。宮崎駿の代表作には『風の谷のナウシカ』(1984)、『天空の城ラピュタ』(1986)、

『となりのトトロ』(1988)、『千と千尋の神隠し』(2001) などがあり、これらの作品は数多くの国際的な賞を受賞し、世界のアニメ界に多大な影響を与えた。

『君たちはどう生きるか』(2023) は、宮崎駿監督の第十二作目の長編アニメ映画であり、『風立ちぬ』(2013) から十年間を経て発表された作品である。映画の原題は、1937年に吉野源三郎が発表した著書『君たちはどう生きるか』から引用されたもので、この本は宮崎駿の人生において重要な役割を果たしてきた²。宮崎駿は十歳の頃からこの本を読み始め、そのテーマに深い共鳴を覚えていたとされる。

『君たちはどう生きるか』を通じて、宮崎駿は観客に、この小説に対する長年の感情的な執着を示すとともに、人生、戦争、人間性に関する深い思索も伝わっている。この作品は、彼と吉野源三郎の作品との奇妙な縁に加え、侵略戦争に対する反省、平和、そして真善美への強い訴えを内包している。

しかし、『君たちはどう生きるか』は市場において評価が二極化しており、これを宮崎駿の新たな傑作と評価し、「非常に多くの隠喩が込められた映画」であると称賛した観客がいる。しかし、同時に異なる見解を示している観客も多く、その中には「過度に難解である」との意見がある。「124分間の拷問である」と評価した評論家の例もある。また、「物語の意義が明確でない」といった疑問も投げかけられている。まいどなニュースの調査によれば、「公開初週における3500人の観客の投票結果では、最低評価の一つ星が33%を占め、最高評価の五つ星は30%に達している」³という結果である。

上記の調査データから、『君たちはどう生きるか』は非常に優れた作品であることが分かるが、商業映画として見ると、ある意味では必ずしも成功したとは言えない。宮崎駿の以前の名作『千と千尋の神隠し』と比較すると、『千と千尋』は、その中に含まれる隠喩や深遠な哲学的考察といった難解な内容を除いても、単純に物語として非常に素晴らしい出来であり、商業映画としては優れている。したがって、『君たちはどう生きるか』に目を向けると、宮崎駿は自らの作品において珍しく自由に自己表現を行い、作品の中心を抽象的な隠喩に託したことが分かる。これにより、広く若者たちに対して次のようなメッセージを伝えようとしている：あなたたちはまだ若い、人生を自分で選ぶことができ、歴史に向き合う勇気を持つべきだ。過ちを受け入れることで、前進することができるのだと。

この映画に登場するさまざまな要素が素早く切り替わることで、映画全体

の理解がさらに難解になるため、本研究の目的は宮崎駿の映画『君たちはどう生きるか』を基に、映画における視覚的隠喩を分析し、そこから彼の戦争に対する反省を理解することにある。また、『君たちはどう生きるか』に関連する研究の中で、この映画における視覚的隠喩を中心に宮崎駿の反戦思想を分析したものは見当たらないため、本研究はそれへの試みである。

二、視覚的隠喩の概念

視覚的隠喩とは、視覚的な言語を用いて比喩を行うことを指す。1962年、ゴンブリッチ氏 (E.H. Gombrich) は正式に「視覚的隠喩 (Visual metaphor)」という概念を使用した⁴。その後、1968年、アルドリッチ氏 (Virgil C. Aldrich) は『Visual Metaphor』という著作において、初めて「視覚的隠喩」という言葉の概念を定義し、彼は純粋な視覚形式⁵を通じて、「視覚的隠喩の属性や構造的特徴を分析しよう」⁶という指摘がある。

視覚的隠喩とは、感覚的イメージ (sensuous image) を単位として、特定の意図に従い、融合または集約の方法で生成される合成的構造を持つ画像である。まずは、感覚的イメージとは、具体的な感覚的体験によって喚起される感情や連想を指し、これらは創作主体の感情活動を通じて、より感覚的かつ情緒的な方法で芸術的なイメージを形成する。つまり、芸術自体は社会生活を反映するものである。本研究におけるこの芸術的なイメージとは、戦争を反省する目的で創作された宮崎駿の特定の感情活動を指す。次は、合成的構造とは、複数の芸術的手段を用いて、日常的な事物の常態的形式とは異なる形で画像を呈現するものである。この意味は暗示的な形で現れ、不確実性 (Uncertainty) を持っているため、観客の想像力を最大限に引き出すことが可能となる。これは、ガダマー氏 (Hans-Georg Gadamer) が言うように、「芸術が芸術であるのは、その不確実性の中に無限の暗示力が含まれているからである」⁷という考えに合致するものである。最後に、ここでいう画像とは、視覚芸術の形式的な媒体を指し、具体的には視覚的比喩の具体的な表現形態を意味する。本研究における媒体の形式は映画であるため、映像 (figure) と画像となるわけである。

視覚的隠喩は強力な芸術的表現手段であり、画像、シンボル、色彩の含意によって抽象的な概念や感情を具象化し、それを視覚的に観客に伝達するものである。言語による直接的な表現にだけ頼ることではなく、画像の力を借

りて、観客に深い解釈と考察を要求する。視覚的隠喩は、芸術作品の感情的表現を強化するだけでなく、作品のテーマや感情を豊かにし、また多面多角にすることもできる。これは現代視覚芸術において欠かせない表現形式である。

三、『君たちはどう生きるか』における視覚的隠喩分析

本章では、『君たちはどう生きるか』における視覚的隠喩を分析し、宮崎駿が視覚的隠喩を通じて伝えようとする潜在的な意味を明らかにする。本章は二つの節に分かれており、それぞれ動物の視覚的隠喩と静物の視覚的隠喩の二つの視点から分析を行う。

(一)『君たちはどう生きるか』における動物の視覚的隠喩

本節では、この映画に登場する異世界における視覚的隠喩を通じて、現実世界における侵略者と侵略行為の暴力的本質を明らかにする。結論としては、まずは、インコとペリカンの形象は、外部勢力による圧迫と略奪を象徴しており、いずれも戦争侵略者の立場である。ただし、インコは異世界の侵略体制を指すものに対して、ペリカンはその体制下の兵隊（兵士）である。彼らに捕食される「ワラワラ」や魚を買う「マボロシ」は、侵略行為の被害者（犠牲者）として描かれており、侵略者の冷酷な略奪行為を象徴的に示しているということである。次は、これらの象徴表現を分析することによって、宮崎駿は戦争の破壊と苦痛を提示するだけでなく、侵略の背後に潜む人間の尊厳や生命への侵害を鋭く問い直している。さらに、暴力と圧迫に対する深い批判と警鐘を投げかけることで、侵略行為そのものへの本質的な反省を促しているということが明確になる。

1. インコ＝異世界の侵略者

映画には、観客に深い印象を与える二種類の鳥類が登場する。一つは、インコ王が率いるインコの大軍とその築き上げた「インコ帝国」、もう一つは、海上で「ワラワラ」を捕食するペリカンである。本節では、まずはインコというイメージに注目し、その象徴的な意味を論じる。

インコといえば、まずその非常に強力な模倣能力とコミカルな外見を思い浮かべる。この特性は、映画の中でも随所に描かれている。特に注目すべきは、映画に登場するインコもまた、このような強力な模倣能力を持っている。これらのインコが模倣しているのは、現実の極端な政治体制の姿である。彼

らは侵略を栄光とし、武力を崇拜し、厳格な階級制度を有し、異世界をいわゆる「インコ帝国」として作り上げようと渴望している。

インコ王が火美を連れて塔の主（大伯父）に会わせる場面では、国王の周りに集まるインコたちが多くの看板を掲げている。その看板には「DUCH」という目立つ文字が描かれている。この描写については、二つの解釈が考えられる。第一に、宮崎駿が観客に向けて巧妙な言葉遊びを仕掛けた可能性である。この「DUCH」という文字は、ドイツ語の「Deutsch」に非常に似ており、「Deutsch」はドイツ民族を指す言葉である。特に第二次世界大戦時の「ドイツ第三帝国」を想起させる。第二に、この「DUCH」はイタリア語の「Duce（指導者）」に似ており、この言葉は戦時中のムッソリーニを指すものである⁸。インコたちが掲げる看板は、統帥であるインコ王を歓迎しているようにも見える。いずれの解釈に基づく場合でも、これらのインコは、ファシズムを信奉する侵略者を象徴し、「インコ帝国」はファシズムのような極端な独裁政権を象徴している。また、看板に描かれた記号は、ドイツ第三帝国の「鷲の紋章」を彷彿とさせる。

さらに、インコ王は日本の軍国主義における実際の指導者を暗示していると考えられる⁹。映画の結末では、インコ王が自らが築き上げた不安定な積み木の塔を一刀両断にする場面が描かれる。この塔の崩壊は、宮崎駿が「侵略、殺戮、戦争によって築かれた強権的な政治体制は、最終的には失敗と破滅へと向かう」と考えていることを示唆している。この結末によって、宮崎駿は侵略的な体制への痛烈な批判を表現すると同時に、破壊の運命から逃れられない暴力の本質を鋭く描き出している。

2. 「ワラワラ」と「マボロシ」＝異世界の被害者（亡霊）

映画の中で、真人が塔に入る際に通るトンネルには、次のようなラテン語が刻まれている。「Fecemi la divina potestate（聖なる威力、比類なき知恵、第一の愛、我を造れり¹⁰）」。この言葉はダンテの『神曲』に登場するもので、「地獄の門」に刻まれた銘文である。つまり、この言葉は、真人がその後向かう異世界が「亡霊の世界」、すなわち死者が行き着く世界であることを暗示している。したがって、真人がトンネルを抜けた後に会おうすべての類人類は、「上界」で死亡した者たちが変じた亡霊であることが明らかである。霧子さん（若い姿）は船上で「この世界では死者が多数を占めている」と述べており、さらに、真人が置かれていた時代は戦争の時代である。戦争時代において、

最も多く死傷するのは各国の無辜の平民であるため、「ワラワラ」や「マボロシ」が示すのは、戦争によって命が奪われた無辜の平民であることが明確に認識できる。

また、霧子さんが真人を海の向こう岸（彼岸）へ導くシーンでは、中国式の帆船を漕ぎ、麦わら帽子を被り、全身が真っ黒な「マボロシ」が岸に向かって漕いでいる姿が描かれている。これらの「マボロシ」は中国の地域で戦争によって亡くなった人々を特に指していると考えられる¹¹。

「マボロシ」が異世界に常駐しているのに対し、「ワラワラ」は十分な魚肉を食べると膨らみ、飛翔する描写が見られる。「マボロシ」が異世界に留まり続ける理由はその黒い外見に関連しており、これは未練を残していることを象徴している。一方で、純白の「ワラワラ」は執着を手放した存在であり、映画の中では「ワラワラ」が二重螺旋状の形で空に飛翔するシーンが描かれている。この二重螺旋の形状は「DNA」に類似しており、彼らが新たな生命を得たことを示唆している。

さらに、「ワラワラ」の飛翔は、戦争によって命を失った魂が苦しみに満ちた現世から解放され、新たな生命の旅路に進むことを象徴している。このシーンは、生命の儚さと短さを表すと同時に、未来への希望と再生への期待を表現している。「ワラワラ」を通じて宮崎駿は、彼らを単なる被害者として描くだけでなく、新たな生命の象徴へと昇華させている。「ワラワラ」の存在は、失われた命への哀悼だけでなく、未来への楽観と期待に満ちている。

宮崎駿はこれを通じて、重要な思想を観客に伝えている。それは、「生命には不公や苦痛が満ちているが、命の終わりは新たな命の始まりを意味する」ということである。苦難は終点ではなく、新しい始まりの出発点であり、この思想は映画全体に温かく前向きな形で表現されている。

3. ペリカン＝異世界にいる兵士

ペリカンのこのイメージは、ペリカンが大きな口を持っており、万物を飲み込む印象を与えることに起因している。そのため、「ワラワラ」を食べるものとして最も適切なイメージとなっている。映画の中で、ペリカンは「ワラワラ」を食べる。前章の分析に基づく、戦争において最も多く無辜の市民を殺すのは兵士たちであり、したがって、ペリカンは戦争中の兵士を象徴している。真人が金色の墓地の門に到達した際、その上には「ワレを學ぶ者ハ死ス」と書かれており、これは「私を真似る者は死ぬ」という意味である。

この隠喩は、軍国主義者を模倣することは滅亡へと繋がることだということを示している。しかし、ペリカンたちはその警告を無視し、逆に群がって墓地に向かって進んでいく。このことから、兵士の象徴であるペリカンは、数が多いだけでなく、非常に愚かで、煽動されやすく、すでに軍国主義によって影響されていることが明らかである。

映画の中で、火美の魔法によって打ち落とされた瀕死のペリカンが登場する。そのペリカンは、「海には十分な魚がいない。どれだけ高く飛んでも、この場所を突破することはできない。われわれはこの地獄のような場所に連れてこられ、「ワラワラ」を食べるしかない」と語る。このセリフは、第二次世界大戦中の日本軍兵士たちに対する普遍的な認識を暗示している。それは、彼らが政府に欺かれて戦場に送り込まれ、資源が不足している中で略奪に頼らざるを得なくなり、そのため侵略を行い、戦争を引き起こし、平民を虐殺し、さらに極端な場合は兵隊同士を殺したりもしたことなどである。しかし、彼らの行き着く結末は何だったのだろうか。宮崎駿は映画の中でその答えを示している。それは、火美の魔法によって殺されるという結末である。宮崎駿の描く兵士たちは呪われており、罪を犯した彼らは最終的に罰を受け、命尽きる運命にあることが示されている。最終的に彼らを待つ運命は死とわずかな生き延びであり、この呪われた運命は永遠に続いていくのであろう。

しかし、戦時中資源が本当に不足していたのは下級兵士も含む下層部の人たちが待ち受ける運命だといえ、トップクラス級の指揮者たちの場合はそれとは全く異なる。確かに映画の中では、家の使用人たちが真人の父親が持ち帰った缶詰、砂糖、タバコなどを奪い合うシーンが描かれており、また、真人の学校では授業が行われているわけではなく、戦争のために物資を生産している様子が映し出されている。これは、日本が戦争中に行った食糧管理制度を反映している¹²。戦争の前線に物資が優先的に供給され、戦争後期には例えば砂糖さえほとんど市場に出回らなくなり、闇市場ではその価格が黄金に匹敵したという事実を示している。しかし、外で餓死寸前のペリカンたちと異なり、塔の中のインコたちは毎日豪華な食事を楽しみ、夜は宴会を開いていた。この対比は、戦争の最中でも、軍の上層部が贅沢な生活を送っていたことを示しており、民衆が生死の瀬戸際に立たされているにもかかわらず、軍と政府の上層部は戦争による影響を受けていないことを明らかにしている。これにより、下層の兵士たちの悲劇性が一層際立つ。彼らは軍部の殺戮

の道具へと成り果てたのである。

このような批判を通じて、宮崎駿は単に戦争の隠喩を創造しただけでなく、社会制度や軍事体制における権力構造についても深く省察している。つまり、軍国主義の下で、一般兵士や民衆の運命がすでに操作され、犠牲にされている一方で、真に利益を得るのは戦争機械を操る少数のエリート層であることを明確にしたのである。結局、このような制度と体制は、兵士たちを死へと追いやり、生存への希望や価値を一切与えることはできないことを物語っているのである。

戦争の悲劇は、それがもたらす直接的な被害だけにとどまらない。それは、人々を道具へと墮落させ、生命や尊厳を単なる駒として扱う点にも現れている。そして、そのような無辜の命は、最終的には状況を変える力を持たないまま消耗される。このような批判的な省察により、映画は単なる戦争をテーマとした作品の域を超え、人間性、社会構造、権力体系への深い洞察を伴うものとなったのである。

(二)『君たちはどう生きるか』における静物の視覚的隠喩

宮崎駿がスタジオジブリの発行した小冊子の中で述べたように、「日本が第二次世界大戦に関与したことについて、私はそれが本当に愚かな戦争であり、実際には恥ずべき戦争だったと考えている」¹³。また、前節の分析を通じて、宮崎駿が戦争に対して抱く嫌悪感と平和への憧れを認識された。それだけでなく、彼はアニメ作品の中で視覚的隠喩を通じて、自らの戦争観を観客に伝え、戦争がもたらす深刻な傷跡を浮き彫りにしている。

本節では、「塔の主」である大伯父と「積み木」の視覚的隠喩の側面から分析し、さらに宮崎駿の思想を考察する。

1. 「塔」と「積み木」＝異世界とその基盤

映画の中で、真人が初めて「塔の主」に会った時、彼は机の上に積まれた白い積み木を弄っていた。その後の物語を通じて、この積み木が「異世界」を維持する役割を担い、この世界を構成する基盤であることが明らかになる。そして、「塔の主」である大伯父は、この積み木の「バランス」を保つことで、この世界の正常な運行を維持しているのである。

大伯父はかつてこれらの積み木を用いて理想郷を創り上げたことがある。そのため、このシーンにおいて積み木はさらに「権力」を象徴する隠喩とし

ての意味を深化させる。大伯父は真人に対し、これら机の上の積み木はまだ邪惡に汚染されておらず、それを用いれば邪惡のない理想郷を創り上げることができると語る。しかし一方で、大伯父は自らの手で強權的な「インコ帝国」を創り出してしまった。この帝国の誕生は、大伯父自身の邪惡な側面の投影であり、また権力が汚染された結果でもある。彼は、自分がかつて犯した過ちを深く認識し、その歴史を孫である真人が改めてくれることを望んでいる。

しかし、真人はその場で自分の耳元にある傷跡に手を触れ、「これは僕の邪惡の証拠だ」と語る。真人もまた普通の人間であり、凡人が持つ暴力性や邪惡さを内包している。その耳元に残る傷跡は、彼がかつて喧嘩をしたときに自分でつけたものである。この傷跡は、彼が大人の力（＝権力）を利用して喧嘩相手に仕返しをしようとした証拠であり、その行為が卑劣であったことを示すものである。つまり、彼の中にも邪惡な側面があるということを示している。そのため、真人は大伯父の提案を拒否し、権力の象徴である積み木を受け取ろうとはしない。彼は、「すでに汚染された土壌から純粹無垢な花が咲くことはない」と悟り、自分の邪惡さがいずれ積み木を汚染し、その結果自分自身が新たな強權の源泉となることを恐れたのである。

さらに重要な点は、宮崎駿が積み木と傷跡の結びつきを通じて、トラウマの世代間伝達をも暗示している点である。大伯父は孫である真人に、自分の過ちを補う役割を求めている。この行為は一見すると罪の償いを追求しているように見えるが、実際にはトラウマの転嫁である。大伯父は自らの行為の結果を真に引き受けることなく、その責任を次世代に転嫁している。このような世代間のトラウマの伝達は根本的な問題を解決するどころか、トラウマをさらに延長させることになる。真人が積み木を引き継ぐことを拒否したのは、彼はすべての人間がそれぞれ邪惡さを抱えていることを理解していたためである。大伯父に誘われたような、邪惡の上で邪惡のない美しい、豊かで平和な国を創ることは誰もできないと考えたのであろう。

宮崎駿は、戦争は権力の濫用から生じるものだけでなく、人間性に根深く存在する暗い面にも起因していると考えているであろう。理想的な国やトラウマの世代間伝達についての探討を通じて、宮崎は戦争が個人や社会にもたらす深遠な破壊を浮き彫りにしている。特に、戦争の論理における「暴力で暴力を制する」という悪循環に焦点を当てているのである。彼は、権力と武

力で秩序を維持する方法を批判し、このやり方では紛争と加害を続けるだけで、真の平和には繋がらないことを訴えている。映画の中で、真人が積み木を積み上げることを拒むシーンは、権力の伝達を拒否し、権力と邪悪が再び結びついて戦争を生み出さないようにという隠喩として解釈できる。

四、結び

日本のアニメおよびマンガ業界において、議論を呼ぶ物語の一形態が存在し、その核心的な思想は、戦争において絶対的な善悪や正誤は存在せず、戦争そのものが誤った行為であり、すべての陣営は各々の利益のために戦っているという立場である。このような思想を反映する作品は、しばしば各陣営に尊敬すべき人物を描写し、双方が戦争を通じて互いに深刻な被害をもたらしたことを示すことが多い。この物語的傾向は、戦争における責任の区分を曖昧にし、それを戦争の悲劇性としてその問題を軽視する方向に進むことである。また、侵略者の役割が意図的に希薄化され、戦争責任の所在を不明確にする傾向が見受けられる。このような立場には、戦争責任を回避しようとする意図が隠れており、さらには無罪論に近い考え方へと発展することがある。つまり、これらの観点は、日本の侵略戦争は過去の出来事であり、現代の日本人には直接的な責任はないとする主張がその根底にある。この立場の例として、例えば『進撃の巨人』におけるカヤの考え方が挙げられる。カヤは、「祖先の過ちを現代人が背負うべきではない」¹⁴と述べている。また、『この世界の片隅に』においては、平民の悲惨な生活を過度に描写し、平民が戦争に対して負うべき責任が弱められている¹⁵。その結果として、作品は「悲劇を売る」形となり、戦争責任の重要性を軽視するものとなっているのである。

『君たちはどう生きるか』において、宮崎駿は戦争責任に対する上記のような歪んだ認識に対して批判を展開しているのではないかと考えられる。さらに、宮崎は主人公・真人の成長と内面的な葛藤を通じて、戦争責任の継承と反省を正面から描き出している。真人の世界において、彼の父親や家族は戦時中の日本社会における既得権者の象徴ではあるが、これらの人物を美化したり、意図的に免罪したりすることはない。逆に、真人は次第に、そのような利益の獲得が他者の搾取と犠牲の上に成り立っていることを認識していく。このような潜在的な批判は、戦争責任が単に一代または一時期に限られたものではなく、時を越えた深い反省を必要とするものであることを浮き彫りにしている。

宮崎駿は、映画を通じて次のような立場を表明している。侵略戦争の後代は直接的に戦争に関与していないかもしれないが、もし歴史に対して沈黙したり回避したりするならば、その沈黙そのものが責任であると。過去を正視し、誤りを認め、深く反省することによって、責任と良心に基づき、真に未来を見据えた道を切り開くことができると訴えている。

映画全体を通して、宮崎駿はまるで人生の先輩のように、後輩たちに自らの人生経験を語りかけるように描いている。彼の視点から見れば、この映画は単なる物語ではなく、次世代へのメッセージそのものである。物語のラストシーンでは、大量のインコやペリカンが崩れ落ちる塔から一斉に飛び出していく。この描写は、現実世界においてインコやペリカンに象徴されるような悪しき勢力が増加し、やがてこの世界を破壊してしまうことへの警鐘とも捉えられる。

映画の中で、各扉を通り抜けることは、その扉が象徴する時代に戻ることを意味している。しかし、現実世界に生きる私たちは過去に戻ることはできない。だからこそ、私たちは扉の外に立ちながら、その扉を通して過去を見つめることしかできない。この「扉越しに過去を見る」という行為は、異なる時代の先人たちが選んだ道や歴史を参考にし、その経験と覚悟を学び取ることである。そして、それを基に未来に向けて大きな一歩を踏み出していくことが求められている。結局のところ、未来の日本がどの道へ進むかは、現代の若者たちの選択にかかっている。宮崎駿は、彼らに過去の経験を示しながら、自らの選択で未来を切り開くよう促しているのであろう。

2025年、宮崎駿は84歳を迎え、精力はすでにかつてのようにはいなくなっている。彼はまるで大伯父の机の上にある、今にも崩れそうな積み木の塔のようだ。もしかすると、もう新しい作品を創作する力は残されていないのかもしれない。しかし、映画の最後に真人がリュックを背負い新しい生活へと踏み出していったように、宮崎駿はこの作品を通じてすべての若者たちにこう伝えたかったのではなかろうか。「私たちの時代は終わった。勇敢な若者たちよ、自分自身の人生を追い求めなさい！」と。

注

* 史兆紅：外交学院教授、文学博士、研究分野は日本近現代文学研究、日本語教育研究、中日文化比較研究。曹午代：外交学院日本語語言と文学研究科修士課程、日本文学専攻。

¹ 澎湃新聞：《吉野源三郎〈你想活出怎样的人生〉为什么能打动宫崎骏？》，2023年8月21日，<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1774833382192609268&wfr=spider&for=pc>，アクセス日：2024年12月19日

² 新井敏記：『SWITCH Vol.41 No.9 特集 ジブリをめぐる冒険』，東京：スイッチ・パブリッシング，2023年，第16頁

³ まいどなニュース：『宮崎駿監督の新作映画、賛否真つ二つ レビュー★1と★5に集中 私たちはどう観るか』，2024年7月17日，<https://maidonanews.jp/article/14958410>，アクセス日：2024年12月19日

⁴ E.H. Gombrich, *Visual metaphors of value in art, Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art*, London:Phaedon Press. 1963, p.12

⁵ 例えば、画像の質感、色彩、線の形式、そしてそれに対応する処理方法など。

⁶ Virgil C.Aldrich, “Visual Metaphor,” *Journal of Aesthetic Education* 2 no.1.1968, pp.73-86

⁷ Hans-Georg Gadamer ed. *Truth and Method*. New York: Continuum, 2004, pp.59-60

⁸ R.J.B.Bosworth, *Mussolini's Italy: Life under the Fascist Dictatorship 1915-1945*. New York: Penguin, 2007, p.342

⁹ 以上の分析から、インコ王は単に第二次世界大戦期におけるドイツやイタリアの独裁政権の指導者を象徴するだけでなく、その装束から日本の軍国主義を代表する人物、すなわち昭和天皇を強く連想させる。そのため、インコ王は日本における第二次世界大戦期の軍国主義の実質的な指導者を象徴していると考えられる。また、より広い視点から見ると、インコ王は第二次世界大戦における三国同盟、すなわち三つの強権的な政権の実質的な指導者を象徴しているとも言える。

¹⁰ [イタリア] ダンテ アリギエリ著 山川丙三郎訳：『神曲 地獄編』，東京：岩波書店，1952年，第9頁

¹¹ なくなった無名な兵士たちも考えられる。

¹² 国語教育プロジェクト：『新国語便覧』，文英堂，2017年，第175頁

¹³ 宮崎駿：『特集 憲法改正』，スタジオジブリ出版部，『熱風』，2013年7月号，第4-5頁

¹⁴ 諫山創（原作）：『進撃の巨人』（アニメ）第4期，2021年，第十一話

¹⁵ こうの史代：『ノベライズ この世界の片隅に』（電子版），双葉社，2016年，第8-34頁