

# 広島大学学術情報リポジトリ

## Hiroshima University Institutional Repository

Title	社会に浸透している日本のアニメーション：宮崎アニメを中心に して
Author(s)	朴, 智炫
Citation	日本語・日本文化研修プログラム研修レポート集, 1999 : 48 - 55
Issue Date	2000-03-31
DOI	
Self DOI	
URL	<a href="https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00038919">https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00038919</a>
Right	
Relation	



# 社会に浸透している日本のアニメーション

## - 宮崎アニメを中心に -

ばく じひょん  
朴 智炫

### はじめに

日本人にとってアニメーションの世界は日常生活で欠くことの出来ない位置を占めている。世界のどの国と比較しても、日本ほどアニメーションの世界が日常に浸透している国は無いと思う。アニメーションのジャンルも多様で、ドキュメントを始め、偉人伝、科学。歴史に至るまでその数は限りなく、日本人にとってアニメーションの世界は単に子供が楽しむ物のみならず、幅広く社会に浸透しており、強くメッセージを伝える媒体として重要な役目を果たしている。

アニメーション『火垂るの墓』（高田勲：1986年）は漠然とした戦争のイメージをは何よりも効果的にはっきり大衆に伝えた。

大戦末期の神戸で空襲で母を失い、親戚に引き取られた14才の兄清太と4歳の妹節子が隣組の規制厳しい統制下の世間に背を向け二人だけの穴蔵生活を営み、至福の時を過ごす大人たちの協力を得られず、やがて衰弱し死んでゆく様を描いた。

節子のあどけない仕草が涙を誘う印象的な作品だったが、単に戦中の神戸を忠実に再現するにとどまらず、幽霊の主人公二人が物語りを見つめると言う二重構成を用い、ラストには現代神戸のイルミネーションを浮かび上がらせ、現代の平和と比べられ一層もの悲しさを感じさせる作品だった。

広島平和公園に訪れた際、はじめてこの作品に出逢い非常に感動した。訪れる人々に原爆資料館で多くの資料と模型を見せて、戦争の悲惨さを客観的に理解させることはできるが、人の心を強烈に響かせるメッセージを伝えたのは、そこで子供向けに上映されていた火垂るの墓のビデオテープであった。

このように年齢性別、あるいは国籍に関係なく、強い影響力を持つ日本のマンガとアニメーションに非常に興味を持った。その中で特に日本国内に止まらず世界の各地で支持される。宮崎駿の作品の研究を通じて日本のアニメについて考えてみようと思う。

### 1 . 宮崎アニメのヒロインの特徴

## ア) けなげな少女

宮崎アニメのヒロインはみんな共通点を持っている。それは性的な魅力があまり感じられない、けなげな少女であることだ。よく宮崎のアニメは欧米の物と技術的なことで比較されるが、技術的なこと以前に宮崎アニメは独特なキャラクターでイメージを構築している。欧米のアニメーションのヒロインと宮崎アニメのヒロインはずいぶんそのイメージがちがい、かわいくてやさしい少女、けれど一見かよわく見えても強い意志を持って運命と闘っており、まわりから守ってあげたいと思わせる存在なのだ。

宮崎アニメのヒロインはけなげな清純なイメージで女性で、よけいな性的な魅力を漂わせない。けれどそれは決して中性的なイメージではなく、そんな清純なヒロインにちょっとしたロマンスを加え、ピュアなラブストーリーを作り出している。宮崎アニメには少女に対する漠然とした憧れを十分満足させる共通したキャラクターがいつもあるということだ。

宮崎監督の1986年作品『魔女の宅急便』のヒロイン「キキ」のイメージを見てみよう。この作品は13歳で修業に旅立った魔女のキキが、自分の暮らす街を見つけ、心の優しいパン屋夫婦宅に下宿して、ほうきで空を飛ぶ特技を生かし宅急便を始めると言う内容である。

まだ世間がよく分からないキキが自活することの辛さに触れ、自分の特技への不安を感じて能力を失って落ち込んでいくが、親友の画家志望の少女ウルスラに励まされ、老婦人との交流やボーイフレンド、ドンボの救出劇を経てやがて自信を回復して自分の力で飛べるまでを描いた。

姿格好が気になり始め、ショーウィンドーに映し出された自分がなんとなくみずぼらしく感じがっかりしたり、トンボと合った時にはわざとらしく背筋を伸ばし、自己主張したりする場面を見ると、その純粹さに懐かしさを感じ思わず微笑んでしまう。自分の道を探し出して苦悶する様子は、ちょうど思春期の少女そのものである。

宮崎アニメの他の作品にもいろんな女性が登場するが、ヒロインのイメージはおおむねキキのイメージと似ている。

宮崎監督の1992年作品『紅の豚』のジーナを見てみよう。大海の孤島で社交場を取り仕切る女実業家。絶世の美人で、男性から羨望の的になっているジーナのイメージは一見キキとは全然違う。落ち着いた声と穏やかな表情は少女ではなく大人の女性なのだ。むしろ『紅の豚』に於いてはもう一人のヒロイン「フィオ」の方がキキのイメージに似ている。

17歳のフィオは飾りがなくて純粹でストレートで、感情の表し方を見ても大人のジーナが密かに思いつづけるのとは違い、思うがまま素直に心を伝える姿に、よけいなことを思わないありのままの少女を感じさせる。

けれど、主人公を励まし運命を委ねる動的な行動は少女をこえて大人の女性を感じさせ、

密かに包み込むジーンナの静的なイメージとは対称的な快活でありながらも共通のやさしさや愛情を感じさせ、最後にはその少女は何時の日か成長し、ジーンナの様な静的愛を持つに至ることを予感させて終わる。

#### イ) 母なるイメージの少女

まだ女性としての魅力を漂わせない少女たちに宮崎監督は、母なるイメージを加えた。その女の子が思春期を経て女性になりまた母になる、一連の過程を思いっきり背負わせたことでとても新鮮な感じを与えていると思う。

宮崎監督の1986年作品『となりのトトロ』は、まだテレビが普及していなかった昭和32年頃の日本を舞台に、森に住む不思議な動物トトロたちと姉妹の交流を描いた作品だ。

考古学者のお父さん、サナトリウムで静養中のお母さん、優しいお婆さん、純情な少年カンタ、そして風のように走るネコバスなどの優しくてあたたかな印象を残すキャラクターたちが登場し、宮崎アニメの代表作と言っても過言ではないほどの人気ぶりで、当時国内の映画賞を受賞しただけではなく、海外でも絶賛され、アメリカではFOXが配給したビデオが大ヒットした。

『となりのトトロ』には小学校4年生の姉サツキと4歳の妹メイが主役として登場する。姉のサツキは病気で留守の母に代わり、お父さんと妹の面倒をしっかりと見る。朝早く起きて朝食の支度をし、なれない手つきで弁当を作る姿は幼いながらしっかり者である。もしそれを普通にお母さん、つまり大人の女性だとしたら、ただの平凡な場面に過ぎない。それに新鮮な感じを受ける人はあまりいないはずである。

しかし、普通の母の姿を描がいたら特別に感動を与えないごく普通の情景をも、宮崎監督はけなげな少女に演じさせる事で、新鮮な感動を与えてくれるのだ。

もちろんアニメーション全体を追って行くなかで、サツキはあくまでも子供として描かれている。田舎に引っ越して、嬉しくて大はしゃぎをする子供で、まだお母さんのことが懐かしくて仕方がない。しかしサツキには固定的な'子供の顔'だけではなく、妹の面倒を見てお父さんを支える存在としては、まるで母であり妻であるような多面的な顔をもっている。'無邪気でただ笑っていればいい'と言う「単純に子供」と言う存在とはずいぶん違うのだ。

次に、風の谷のナウシカを見てみよう。1984年作品『風の谷のナウシカ』は『月刊アニメージュ』に連載された宮崎駿自身による同名マンガを映画化したもので、現在に至るいわゆる「宮崎アニメ」の出発点となったとも言える作品であり、初めて大ヒットした宮崎映画である。

巨大産業文明崩壊後1000年、わずかに生き残った人類は、有毒な障気をふり撒きつつ拡大する「腐海」に悩まされながら暮らしている。軍事国家トルメキアは、辺境の共同体である風の谷に侵攻し、旧世界の最終兵器だった巨神兵の争奪を巡って戦争が拡大していく。不思議な親和力と洞察力を持つ伝説の少女のナウシカと、腐海の主のオウムとの心

の交流を軸に、人間のエゴや環境問題など現代社会の病理に踏み込んだ展開が、社会的な反響を呼んだ。

ここでも女神であるような存在のヒロイン”ナウシカ”も、子供の顔をもっている。ユパとの出会いの時、うれしさのあまりはしゃぐ姿はやはり舞邪気な子供であるが、村のこと、父親のことを話す時の姿は責任と運命を背負った存在としてあり、父親が殺される場面で涙を流さず村の指導者の後継者としての責任を果たす姿は、子供以上の多面性を持つ。誰もが恐れ忌み嫌う”腐海”をナウシカはまるで子供が野山を駆け回るように遊び回り、オウムの抜け殻を見つけた時には、飛行機を作る村の人たちが喜ぶことを考えて喜ぶ。それはまるで子供たちに喜びを与える母のような存在なのである。そんなナウシカに村人もまるで女神に対するように絶対的な信頼と忠誠を示す。ナウシカと村人の関係は母と子のように愛情と信頼で結びついているのである。

この母性の要素に着目して風の谷のナウシカの登場人物のクシャナとナウシカを比較してみよう。人間が自然を破壊した為出来た腐海に対しての見つめ方をみると、クシャナは虫に怯えない生活を約束するという方針で再び焼き払う事で戦う。しかしナウシカは逆に腐海の胞子を育て、再創造する事で共存に導いて行こうとする。破壊のイメージしかないクシャナの世界には新しいものを産み出せないがナウシカは腐海と王虫に愛情を注いで、腐海の植物を育てることで、人間と腐海が共生する新しい世界を産み出すのである。

オウムが攻めて来たとき、クシャナは兵隊を巨神兵を蘇らせる事で統率し屈服させた。命令と服従で結びつけた関係では、絶対的な信頼は得られず結局クシャナは巨神兵が滅びたとき兵士たちに逃げられる。それに対し愛情と忍耐で結ばれた村人とナウシカの信頼関係は不動のものであった。

村人がクシャナに対して「あなたは火を使う、火は一日で森を灰にするが風と水は百年かけて森を育てる。」と言ったのは、まさに二人の存在を圧縮して表現した言葉である。それは腐海やオウムに対して愛情を注ぐ母性的姿勢であり、子供の頃傷ついたオウムをかばう姿から一貫したものである。

## 2 . 宮崎アニメの英雄像

良く比較されるウォルト＝ディズニー作品の英雄のヘラクレスと宮崎アニメを比較するとはるかに違うイメージに気がつく。ヘラクレスは男らしく勇ましいキャラクターであるのに対して宮崎アニメの主人公は小さな子供であり、超越した能力がひそめられている。それが日本の伝統的な英雄のイメージと重なるのは、非常に興味深い。

むかし話の代表である”桃太郎”を例として見てみよう。

「童の話に、昔夫婦ありけり。夫は薪を山に折、婦は流に沿て衣を浣ふに、桃の実一つ流れて来つ。携へかへりて夫に示すに、その桃おのづから破て、中に男児ありけり。この

老夫婦元来子なし。この桃の中なる児をみて喜びて、これを養育み、その名を桃太郎と呼ぶ程に（或いは云ふ老婆桃の実二つを得て家に携へかへりて、夫婦これを食ふに、忽地わかやぎつ。

かくて一夜に及ぶことありて、男子を生めり。因て桃太郎と名づくといへり）その児忽地大きになりつつ力人に勝れて、一郷に敵なし。一日その母に黍団子といふもの、ととのへて給はれといふ。母その故を問へば、鬼ヶ島に赴きて宝を得ん為也と答ふ。

父聞いて勇しを誉て、そのいふままにす。団子既にととのへしかば、桃太郎これを腰間に著、父母に辞し別れて、ゆくゆく途に犬あり、その腰間なる黍団子をみて、これ一つ給はらば、従者たらんといふにとらしつ。

また猿と雉子とにあへり。みな黍団子を与て従者とし、ついに鬼ヶ島に至り、その窟を賣て鬼王を成敗す。鬼どもその敵しがたきを見て、三つの宝物隠蓑、隠笠、内出の小槌を献りて、主の命乞せり。

そして桃太郎、その宝を受けて鬼王を放し、犬、猿、雉子を將て、故郷に帰り、思うままに富さかへて、父母を安楽に養ひしといふ事」（『燕石裸志』巻四の第五桃太郎の条）

英雄桃太郎のイメージはヘラクレスと大きく異なるが、身体も小さい子供であるにも関わらず秘められた力は超人的であり、世を惑わす鬼たちを懲らしめる。つまり、小さいといえば、か弱い、貧弱というイメージとは異なることである。1986年作品『天空の城ラピュタ』の英雄像を見てみよう。19世紀初頭、炭鉱の街で働く孤児パズーが空から降りてきた少女シータと出逢い「飛行石」をめぐる海賊たちの争奪戦に巻き込まれ、やがて『天空の城ラピュタ』探索の大冒険へと旅立つのを描いた作品である。前半の一部の隙もない活劇展開から、後半の機械文明、独裁体制の批判と言う重いテーマに至るまで、それまでの宮崎作品の集大成的意味を持つ作品である。宮崎は、スイフトの『ガリバー旅行記』に登場する「浮島、ラピュタ帝国」を原点に、幼少の頃から温めていた少年パズーと少女シータのイメージをふくらませて現代に通じる冒険ファンタジーを構想した。魔法や呪文を扱った「漫画映画の復活」を揚げ、子供たちが純粋な憧れをかきたてられる空想世界を目指す一方、兵器の驚異や自然との共生という現代的テーマを盛り込んでいる。

『天空の城ラピュタ』のヒロイン「シータ」はまだ子供で、か弱い存在だが、世界制服を目論むムスタと戦い世界を悪の手から救い出す。シータには超能力があり、それを悪用しようとするムスタに翻弄されるが、自分の意志で立ち向かいラピュタを滅ぼし平和を守る。ムスタとの戦いを挑むパズーもまた子供だが、勇ましいその意志は大人をも圧倒する。1978年宮崎初監督テレビシリーズ『未来少年コナン』の登場人物と『天空の城ラピュタ』の登場人物のキャラクターは非常に似ている。『未来少年コナン』は超磁力兵器によって滅びた人類の末裔を描いた、アレキサンダーケイのSF小説『残された人々』を宮崎がアレンジして再構成したもので、旧文明の生き残りである「インダストリア」と若き恋人コナンとラナたちの心躍る大活劇を軸に共同体である「ハイハーバー」を描き、人々の

心の津化や未来への希望を綴った作品である。

ヒロイン「ラナ」は鳥たちと心を通わせ、離れた人々と心を通わせる事のできる能力を持っている。ラナもシータと同じように悪者達に追われ昔の兵器の復活を迫られるがコナンと力を合わせて戦う。結局インダストリアは滅び、ラナとコナンはインダストリアで生き残った人たちを連れてハイハーバーでの新しい生活へと旅立つ。

大人であっていかにも力強い英雄像よりも、一見ひ弱である主人公なのが、予想もしない所に人知れぬ力が潜められている子供であることは、その話を聞くものに大きな感動を与える。そんな感動は宮崎作品の英雄像に一貫している物であると思う。

### 3. 正義の捉え方

善悪の戦いを内容とした物語には善者と悪者の区別がはっきりしている。善と悪が戦い、結局、悪が滅んで善が最終的な勝者として生き残るといふ、いわば勧善懲悪のストーリーが典型的な形である。しかし宮崎作品では善悪の区別が曖昧であって、単に悪者が滅びることで全てが終わるのではない。つまり、子供向けの勧善懲悪のストーリー以上の課題を含めて深く考えさせるのである。

1997年の作品『もののけ姫』を見てみよう。まだ原生林が多く残っている、室町時代の東北地方に住む若武者アシタカは、「実り」神となって村を襲った手負いの猪に触れ、腕に死の呪いがとりつく。アシタカは、祟りを癒す方法を探しに、大力モシカのヤックルに乗り西に旅する。ある町でアシタカに近づいて来た怪しげなジコ坊なる男から、更に西の方には、不死身の森の神、“シシ神”がいると聞き、シシ神なら腕の呪いが解けるかと思ひ、西へ向かう。

シシ神がいる森の近くにはタタラ場があり、そこには製鉄の収益でタタラ場の人間や病気の人間を養う工ボシ御前なる女性の頭領が居た。工ボシはタタラ場の皆から信頼されている、アシタカは怪我をしていたタタラ場の人間を救い、タタラ場に客人として迎え入れられる。

タタラ場は森の木を伐採して製鉄の火力とし、付近の山は荒れ始めていた。自然破壊に怒った犬神モロに育てられた少女サンはタタラ場の人間に‘もののけ姫’と呼ばれ狙われる。

サンは自然破壊の元凶のタタラ場を無くすため、工ボシ御前の命を狙いつつタタラ場に侵入するが、そのサンを助けようとしたアシタカは火筒により重傷を負う。サンは、シシ神の力で瀕死のアシタカを助けるため、森に連れていく。しかし不老不死の力があると信じられているシシ神はアシタカの怪我は治すが腕の呪いは癒さず去る。アシタカは曇り無き目で物事を判断し、自然と人間が共存する道を求め続ける。

この作品の重要な主人企群は、歴史の表舞台にあまり姿を見せない人々や荒ぶる山の神々である。葛藤の舞台は、人間を寄せ付けぬ深い神々の森と、鉄を作るタタラ場とタタラ場ともめている外の世界（下界）に圧縮される。三者間の善悪の判断には各々の利益が混じ合っている為、判断基準が非常に曖昧である。三者間の善悪関係を考えてみよう。

ヒロインのサンにとっては原生林を伐採し川を汚すタタラ場とエボシは明らかに悪である。森を守り、タタラ場に飲み込まれた森を取り戻すためサンは頭領エボシの命を狙い続ける。しかし目的を貫徹させるため手段を選ばないエボシと同じように、サンも森からタタラ場を追い払う為には相手を殺すことも、自分自身を犠牲にすることすらもいとわれない。命を狙われるタタラ場の人間にとってはサンは邪魔者であって悪者である。

森を破壊するエボシの目的は自分が考えている王道楽土を創ることなのである。それにエボシは行動力と理想をハツキリと持っている人間なので、自分の目的を貫くためには自己の犠牲も他の犠牲をもいとわれない。その姿は核実験を行ったり、自然を破壊したりする20世紀の人間と一致するところがあり、現代人はタタラ場に重ねられた自分の姿を客観的に眺めて強く考えさせられる。

タタラ場の外の人間にとってタタラ場は悪なのであるが森のサンとはその立場が違う。タタラ場というのは、砂鉄を掘るために谷や山を水で削っている。土を削って川が沈殿液を作って砂鉄をつくるのである。そうやって水を汚して、泥をどんどん下流に流していくから、下流の街で水田を作っている人間にとってはタタラ場は許せない存在なのだ。タタラ場が悪として認識することは森のサンと同じだが、下界の人間にとって森のことは別にかまうことでもない。要するに自分たちの大切な農作に損害を与えることがタタラ場と戦う理由になるのである。

しかしタタラ場は外からの抵抗に左右されない彼らなりのユートピアを実現させるという善の世界を指向している。エボシは外の世界で人間扱いされなかったライ病患者を差別無く受け入れ、一人前の人間として尊重した。男尊女卑の外の世界で抑圧されていた女性たちもタタラ場では自立した女性として活躍することが出来た。タタラ場の強くて、たくましい自立した女性は現代人と通じるものがあり、エボシがタタラ場をもってユートピアを実現させる'という自分の都合で原生林を伐採し、自然を破壊することは現在、20世紀の人間が自己利益のため自然を犠牲にする姿を連想させる。植物とかその生態系や森を扱う時に、それを駄目にした人間を悪者として捉えることはすごく簡単なことである。人間が山を削り、森の動物を殺し、木を切って鉄を作ったそれをただ良い悪いで論じると話は非常に粗末な物になる。悪者は木を切るとか善者は切らないということで自然と人間の関わりを割り切ると、人間が本質的に持っている課題に辿りつくことは出来ないからである。人間には人間の事情があって、理由があってやっている。結局もののけ姫は歴史の上で人間がやってしまったことをもう一回、再現したことで、現代人にメッセージを伝えているのである。

おわりに

宮崎作品を考察する中で、年齢性別さらには国籍をも凌駕し感動を与える多くの根拠を



見いだす事が出来た。

登場するヒロインのイメージ、キャラクターにみる母性や英雄像、善悪観、現代社会がかかえる問題を歴史的にさかのぼり、それらを作品に投影し問題を提示するなど、様々な演出により宮崎作品には細かく計算され盛り込まれた多くのメッセージが存在する。子供のために作られた物であっても、そこには社会に対してのメッセージがあり、逆に社会に強く訴えるテーマを持ちつつもキャラクターは子供にも多くの感動を与え、笑いや涙を誘う。

宮崎作品に関わらず日本のアニメーションはそのような共通の要素が多分に盛り込まれており、社会全般に強く影響を与える媒体として重要な役目を果たしているのである。

#### 参考文献

増訂『日本神話伝説の研究2』大林太良 高木敏雄 共著、東洋文庫(1990)

『ナウシカの解読』 稲葉振一郎 窓社(1997)

『宮崎駿作品の着目地をさぐる』 供著 青弓社(1997)

『日本の自然とは何か』 橘川次郎 岩波書店(1997)