

## 宮崎駿のアニメーション映画『風の谷のナウシカ』 および『天空の城ラピュタ』を題材としての構造分 析

その他（別言語等） のタイトル	Structure Analysis of “Nausicaa of the Valley of the Wind” and “Laputa, the Castle of the Sky” as Animation Movies of Hayao Miyazaki
著者	大喜多 紀明
雑誌名	北海道言語文化研究
巻	13
ページ	103-122
発行年	2015-03-30
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10258/3815">http://hdl.handle.net/10258/3815</a>

# 宮崎駿のアニメーション映画『風の谷のナウシカ』 および『天空の城ラピュタ』を題材としての構造分析

大喜多 紀明

## Structure Analysis of “Nausicaa of the Valley of the Wind” and “Laputa, the Castle of the Sky” as Animation Movies of Hayao Miyazaki

Noriaki OHGITA

**要旨：**本稿では、宮崎駿の長編アニメーション映画『風の谷のナウシカ』と『天空の城ラピュタ』を題材としての構造分析を行った。なお、本稿における構造分析は、裏返しモデル（ミハイ・ポップが示したモデル）を援用する手法による。本稿での分析の結果、本稿でとりあげた二作品は、裏返しモデルを適用できる構造からなると解釈できる知見を得た。このことは、宮崎のアニメーション作品における構造上の共通性を論じるうえで有用な知見であると筆者は理解している。

**キーワード：**宮崎駿 長編アニメーション映画 構造分析 ミハイ・ポップ

### 1. はじめに

本稿では、宮崎駿の長編アニメーション映画である『風の谷のナウシカ』および『天空の城ラピュタ』をテキストとしたうえで、修辞構造に関する分析を行う。この二作品<sup>1</sup>は、原作・脚本・監督のすべてを宮崎が担当した作品である。

宮崎の長編アニメーション映画に対する評価は高い。例えば、日置は宮崎について、「その名は世界中にゆきわたり、現代日本を代表するどんな芸術家よりも知名度は高いといえるかもしれない」（日置 2009：195-244）と述べている。また、角は「宮崎駿を中心とするスタジオジブリの映画は、国民的映画というだけにとどまらず、今や国際的にも日本を代表するアニメ作品のひとつとなっている」（角 2013：69-82）と書いている。これらの論考が述べるように、今や、「宮崎アニメ」<sup>2</sup>には、社会的かつ国際的な影響力

<sup>1</sup> 本稿で「二作品」と言った場合、『風の谷のナウシカ』と『天空の城ラピュタ』を指す。

<sup>2</sup> 本稿では、宮崎駿が原作・脚本・監督のいずれかに関わったアニメーション作品を「宮崎アニメ」と呼ぶ。

があると言える<sup>3</sup>。

「宮崎アニメ」に人気がある理由を検証した研究には、例えば、宮崎が描くヒーロー・ヒロイン像に関する、大学生を対象としてのアンケート調査を行った於茂田ら（2013）や、日本神話との関わりのなかで論じた叶（2011）がある。筆者は、なぜ「宮崎アニメ」に人気があるかという点を明らかにする際、「宮崎作品」にみいだされる表現上の特徴の共通点を検証することが一つの手法になり得ると考えている。本稿では、「宮崎アニメ」のなかでも、宮崎が原作・脚本・監督のすべてを担当したアニメーション作品<sup>4</sup>に注目したうえで、とりわけ、最初の二作品である『風の谷のナウシカ』と『天空の城ラピュタ』を題材としての検討を行うこととする。なお本稿では、作品のストーリーにみいだされる構造に注目し、それを分析することによる検討を行っている<sup>5</sup>。

構造分析の視点から二作品を扱った先行研究には西原（2010）がある。西原は、レヴィ＝ストロースの手法を援用し、二作品が「対立的モチーフ（ママ）を繰り返し提示することによってプラスとマイナスの総和がゼロとなる」ような「構造」に則って」（西原 2010：51-63）いることを指摘した。また、西原（2010）は、二作品を「自然の肯定と否定あるいは文明の否定と肯定の反復」<sup>6</sup>として捉えたうえで、この対立的モチーフに対する宮崎駿の結論が、対立したモチーフの「どちらかの抹消による矛盾の解決」ではなく「調停」による「解決」であると解釈した。

そのうえで西原は、論文を次のようにまとめている。

レヴィ＝ストロースによれば神話はその内的論理のみに従って作られていく。この論理が「人間の心性のなかで、人間に知られることなく」（板橋，1991：120）働いて、次々に神話を生み出していくのである。語るのも考えるのも人間なのだが、それにもかかわらずなぜ彼らがそういう神話を考えたのか自らは知らない。このように物語を作るときにいつの間にか従ってしまった物語の骨組み、あるいは別のいつかどこかにあった（あるいはあるはずの）未知の物語からの変換パターンこそがこの神話論理であるが、恐らく宮崎駿の作品は時空を超えてこの論理で生み出されたものだったのである。

<sup>3</sup> 例えば、宮崎の長編アニメーション作品の一つである『千と千尋の神隠し』は、第52回ベルリン国際映画祭金熊賞を受賞している。

<sup>4</sup> 一般に、原作・脚本・監督のすべてをある特定の個人が担当した作品は、そうではない作品に比べ、その特定の個人が作品の構造にもたらす影響がより顕著であると考えられる。この考えに基づけば、本稿で注目した二作品の場合、宮崎が二作品の原作・脚本・監督のすべてを担当しており、宮崎（という特定の個人）の影響が顕著な作品として見做せる。本稿の分析においては、特定の個人の影響が大きい作品をテキストとすることが好ましいという筆者の判断から、二作品をテキストとして選択した。

<sup>5</sup> 物語のストーリーにみいだされる構造を分析する手法を、本稿では構造分析と呼ぶ。

<sup>6</sup> 西原（2010）の56ページには「文明の否定とは裏を返せば自然の肯定を意味する」と書かれており、「文明の否定」と「自然の肯定」が、事実上、等しいものと西原（2010）は見做している。同様に西原は、「文明の肯定」と「自然の否定」も同等なものを見做している。

そう考えれば、彼の作品は無数の神話の網の目の一端に位置づけられる現代の神話とでも言っているのかもしれない。そしてこのような結論を与えてくれたのが、神話論理を「構造」と呼び、その発見と紹介に貢献してきたレヴィ＝ストロースである。どうやら「構造主義」の賞味期限はまだ切れてはいない。むしろ物語を解釈する上でも、また本稿の書き起こしで触れたように生き方について考えていく上でも、まだまだ学ぶべきことの多い思想なのである。

二作品にみいだされた構造は、無論、宮崎の意図によって構成されたものである。しかし同時に、「無数の神話」にみられる「神話論理」に基づき、かつ、それは「人間の心性」のなかで無意識的につくりだされたものでもあると西原（2010）は解釈した。

一方、本稿では、ルーマニアのフォークロリストであるミハイ・ポップ（以下、本稿では「ポップ」とする）がみいだした構造を援用する手法を使用する。ポップは、ルーマニアの民話「兵士としての少女」の構成に、物語の前半と後半が対照的<sup>7</sup>であり、かつ、前半と後半での対応する要素がさかさまに配列する構造<sup>8</sup>をみいだした<sup>9</sup>。この裏返し構造について大林は次のように述べている（大林 1979：1-9）。

早く言えば、ポップの方法は、構造分析における syntagmatic な見方と、paradigmatic な見方の双方を統合する試みと言えよう。つまり、第一図に見られるように、話の筋の展開に従った分析である点では syntagmatic だといえるし、他方、縦のコラムで、それぞれ別のテーマを問題にしている点では paradigmatic だと言えよう。

つまり、裏返し構造の特徴の一つは、大林によれば、“syntagmatic<sup>10</sup>”な見方のみでなく、統辞的と“paradigmatic<sup>11</sup>”な見方の双方の統合を試みている点である<sup>12</sup>。本稿では、二作品の構造分析を、裏返し構造に基づくモデル<sup>13</sup>を援用する手法によって行う。裏返しモデルを援用する手法による分析は、この二作品の構造を、統辞的・系列的双方を統合した視点から明らかにするうえでの有用な情報をもたらすものと期待できる。

本稿の2節では、裏返し構造についての説明を行い、4節と5節では、二作品に裏返しモデルをあてはめることで得られた構造を示す。そのうえで6節では、4節と5節で

<sup>7</sup> ここで言う「対照的」とは、対応する二つの要素が正反対の関係もしくは著しく異なっている関係によって対比されている様子のことを指す。シンメトリーの意味をもつ「対称的」とは異なる。本稿では、「対照的」な関係のことを、大林（1979）で使用された呼称に準じて「裏返し」と呼ぶことにする。

<sup>8</sup> 本稿では、「物語の前半と後半が対照的であり、かつ、前半と後半での対応する要素がさかさまに配列する構造」を「裏返し構造」と呼ぶことにする。

<sup>9</sup> ポップがみいだした裏返し構造に関しては、本稿の2節で説明する。

<sup>10</sup> 本稿では、“syntagmatic”を便宜上「統辞的」とする。

<sup>11</sup> 本稿では、“paradigmatic”を便宜上「系列的」とする。

<sup>12</sup> 一般的に、統辞的と系列的は対立する概念として理解される。

<sup>13</sup> 本稿では、「裏返し構造に基づくモデル」のことを「裏返しモデル」と呼ぶ。

得られた構造を比較し、両者の構造的な相違点を考察する。さらに7節では、裏返しモデルを援用することで得られた構造的知見を、西原(2010)によるレヴィ=ストロースの手法<sup>14</sup>を援用した知見と比較してみる。

ところで、大林(1979)によれば、裏返し構造は、異郷訪問譚にみいだされる構造上の「共通の約束」であるという。しかし一方で、このモデルがあてはめられるかどうかを検証した事例数が少なく、大林(1979)が言及しているように、裏返しモデルが適用できる範囲が明らかになっている訳ではない。この点は、裏返しモデルに関する現時点での課題である。また、一般的に、こうした構造分析のモデルを援用する際には主観的な見解が介入する可能性がある。この点も、本稿における方法論上の課題であることをここで述べておきたい。

## 2. 裏返し構造

ポップは、ルーマニアの民話「兵士としての少女」に下記の構造をみいだした<sup>15</sup>。

### 「兵士としての少女」の構造

・ 欠如:

    ・ 虚偽:

        ・ 試練:

            ・ 暴虐:

                暴虐の除去

                    試練の除去

                        虚偽の除去

                            欠如の除去

この構造には、まず、物語の前半に配置された要素が後半では裏返るという特徴がある。前半に配置された「欠如」・「虚偽」・「試練」・「暴虐」という要素が、物語の後半ではそれぞれ「欠如の除去」・「虚偽の除去」・「試練の除去」・「暴虐の除去」という要素として描かれる。もう一つの特徴は、物語の後半に配置された要素が、前半の対応する要素と逆の順序で出現するという点がある。つまり、「兵士としての少女」では、前半の要素が「欠如」「虚偽」「試練」「暴虐」という順序であるのに対して、後半では逆に「暴虐の除去」「試練の除去」「虚偽の除去」「欠如の除去」という順序で配列している。

<sup>14</sup> レヴィ=ストロースの構造分析に関連する書籍としては、例えば『構造人類学』(みすず書房、1972年出版)がある。

<sup>15</sup> 裏返しモデルに関する初出は1961年のルーマニア語による『Folclor Literar』誌に掲載された論文「Metode noi in cercetarea structurii basmelor」であるが、日本では入手し難いため、筆者は、ポップによる該当部分が掲載された1990年の文献(Pop 1990: 77-92)を引用した。本稿で示した図式はPop(1990)に掲載された図式に準じているのだが、便宜上、語句は筆者による日本語訳に置き換えている。

ポップの知見を受けた大林は、いくつかの日本の異郷訪問譚<sup>16</sup>に裏返しモデルを援用した（大林 1976、大林 1979：1-9）。そのうえで、大林は、裏返し構造を、異郷訪問譚にみいだされる構造上の「共通の約束」と見做した（大林 1979：1-9）。物語の構造分析に裏返しモデルを援用した大林以外の報告には、加藤（1979）や依田（1982）がある。なお、加藤（1979）や依田（1982）は、韓国の異郷訪問譚を題材としている。

その一方で、大林（1979）の 8-9 ページには次のように書かれている。

私は小論において、日本文学から口承文学にもとづくと思われる異郷訪問譚の例をとり上げ、そこには共通の約束があることを論じた。もちろん、これは日本の異郷訪問譚のごく一部にしかならない。日本文学上の他の作品、また現在の昔話や伝説における異郷訪問譚にも、同様な構造がみられるかどうか、また異郷訪問譚以外にも、どのような説話にこの構造がみられるか、さらにこのような構造をもたない異郷訪問譚は、どのような構造をもっているのか、の検討は今後の課題である。

つまり、大林（1979）では、裏返しモデルが援用できる範囲が実際どの程度のものなのかが明らかでない点を課題として提示している。ところが、大林（1979）の問題提起は 1979 年であり、それから約 35 年経つのだが、筆者の管見によれば、『神道集』以降の異郷訪問譚や異郷訪問譚以外での援用例は報告されていない。また、文字媒体によらない作品への裏返しモデルの援用例もない。

大林（1979）の言及のように、仮に、裏返し構造が異郷訪問譚にみられる構造上の「共通の約束」であるとするならば、『神道集』以降の異郷訪問譚や、文字媒体によらない異郷訪問譚形式の物語にも裏返しモデルが適用される事例が存在するはずである。大喜多（2014）では、文字媒体によらない異郷訪問譚形式の作品に裏返し構造がみられるかを検証する目的で、西條が典型的な異郷訪問譚として見做した（西條 2009）アニメーション映画である『千と千尋の神隠し』をとりあげ、裏返しモデルの援用を試みた。大喜多（2014）で得られた知見は、『千と千尋の神隠し』が、裏返しモデルを適用できる構造であるということであった。しかしながら、大喜多（2014）では単に一作品をとりあげたに過ぎない。

ところで、構文に見られる次のような修辞構造を「交差対句<sup>17</sup>」と呼ぶ。

A B C D D' C' B' A'

この交差対句の場合は、A・A'、B・B'、C・C'、D・D'で示されるような「対」になる

<sup>16</sup> 大林は、『古事記』から『神道集』に至る時期における日本の異郷訪問譚として、「イザナギの黄泉国訪問」・「神功征韓譚」・「浦島子」・「甲賀三郎」をとりあげ、裏返しモデルを援用した。

<sup>17</sup> 「交差対句」という呼称は大喜多（2013a）で使用された呼称であるため、本稿でもこれを使用した。一般的には、交差対句は「交錯配列」や「キアスムス」などとも呼ばれる。

「語」・「句」・「節」どうしが「同心円状<sup>18</sup>」に配列する構造である。裏返し構造と交差対句構造の関係については大喜多（2013a）に次のように述べられている。

ここで、この「裏返し」モデルの特徴の一つは、対応する要素どうしが「同心円状」に配列しているという点であり、このことは交差対句における特徴と一致している。筆者としては、この「裏返し」モデルを修辞技法の種類として類別した場合、交差対句として位置付けられると判断している。

つまり、裏返し構造は、同心円状の配列による構造であるという点では交差対句の一種である<sup>19</sup>。なかでも、後半の要素が前半の裏返しになる交差対句のことを大喜多（2013a）において裏返し構造としている。なお、大喜多（2013a）・大喜多（2014）および本稿での、裏返しモデルおよび裏返し構造が意味するものは、大林（1979）によるものと同じである。

### 3. テキスト

宮崎が監督を担当した長編アニメーション映画は、『ルパン三世 カリオストロの城』・『風の谷のナウシカ』・『天空の城ラピュタ』・『となりのトトロ』・『魔女の宅急便』・『紅の豚』・『もののけ姫』・『千と千尋の神隠し』・『ハウルの動く城』・『崖の上のポニョ』・『風立ちぬ』であるが、そのなかでも、原作・脚本・監督のすべてを担当した作品は、『風の谷のナウシカ』・『天空の城ラピュタ』・『となりのトトロ』・『紅の豚』・『もののけ姫』・『千と千尋の神隠し』・『崖の上のポニョ』・『風立ちぬ』である<sup>20</sup>。本稿でテキストとした『風の谷のナウシカ』と『天空の城ラピュタ』は、宮崎が原作・脚本・監督のすべてを担当した作品のなかでは初めの二作品である。

『風の谷のナウシカ』には、『アニメージュ』<sup>21</sup>誌上で1982年2月号から連載が開始された漫画作品版と、1984年に公開された長編アニメーション映画作品版（「スタジオジブリ」制作）とがあるのだが、本稿では、長編アニメーション映画作品版をテキストとしたうえで、これを『風の谷のナウシカ』と呼ぶことにする<sup>22</sup>。また、『天空の城ラピュタ』は、1986年に公開された「スタジオジブリ」制作による長編アニメーション映画作品である。

### 4. 『風の谷のナウシカ』

<sup>18</sup> ここでの「同心円状」とは、構文の後半の要素が配列する順序が、対応する前半の要素の配列順とは逆になっている状態のことを言う。

<sup>19</sup> 交差対句の事例としては、アイヌ民族を話者とする構文資料を分析した大喜多（2013b）などがある。交差対句の場合、前半と後半の配列順序が同心円状の配列になるが、それぞれの対応の要素どうしが必ずしも裏返し（対照的）の関係になる訳ではない。

<sup>20</sup> 宮崎は、『風立ちぬ』を最後として、長編アニメーション映画の製作に直接携わる立場を退いた。

<sup>21</sup> 『アニメージュ』は徳間書店が刊行した月刊のアニメ雑誌である。

<sup>22</sup> 『風の谷のナウシカ』は、『アニメージュ』版と長編アニメーション映画作品版とではストーリーが大きく異なっている。

本節では、『風の谷のナウシカ』のあらすじと構造を示す。

#### 4.1. あらすじ

以下、『風の谷のナウシカ』の筆者によるあらすじを示す。なお、ここでのあらすじには、筆者による数字と記号が施されている。

(1/)『風の谷のナウシカ』は、腐海の植物に浸食されることで滅びてしまった村を訪ねるユパの描写からはじまる。続いて、ナウシカが腐海を訪れる場面となり、そこで王蟲の抜け殻を発見する。(1)

(2/)ナウシカは、誰かが王蟲に追われていることを知ると、メーヴェに乗って近づき、ヒカリダマとムシブエを駆使して王蟲を鎮めることに成功する。この王蟲に追われていた男はユパであった。その後、ナウシカとユパは風の谷に戻る。ババは、ナウシカに昔からの言い伝えを紹介する。(2)

(3/)夜、風の谷に飛行機が墜落する。風の谷の人々はそれを助けようとするが飛行機は燃えてしまう。ナウシカは、飛行機に乗っていたペジテの姫を助けだすがペジテの姫は死んでしまう。風の谷の人々は飛行機に付いてきた胞子を焼き払う。また、人々は一匹の傷ついたムシアブを見つける。このムシアブをどうするべきか人々が悩んでいると、ナウシカがムシブエでムシアブを飛び立たせ、腐海へと誘導する。その途中、ムシアブを助けるために来た王蟲と出逢う。王蟲は、ムシアブが無事であることを知り、腐海へと引き返す。一方、飛行機の残骸のなかには、巨神兵の胚が、火にも燃えずに残っていた。(3)

(4/)トルメキア軍は、飛行機が風の谷に落ちたことを知り、風の谷に侵攻する。その時に、ナウシカの父は殺されてしまう。それを知ったナウシカはトルメキアの兵を何人が殺す。ユパはトルメキアとナウシカを和解させる。ナウシカたちはトルメキアに囚われ、飛行機で移送される。すると、ペジテの王子であるアスベルがガンシップで飛行機を攻撃する。それに対して、ナウシカは両手を広げ、アスベルの攻撃を制止しようとするが、結局は、飛行機は炎上してしまう。ナウシカは、トルメキアの皇女クシャナを助け、ナウシカとともに囚われていた風の谷の民と、炎上する飛行機から脱出する。(4)

(5/)脱出したナウシカたちは腐海のなかにある湖に不時着する。腐海は瘴気で充満しており、人間はそのなかで正常に呼吸をすることさえできない。(5)(6/)クシャナは持っていたピストルを取出し、ナウシカたちを威嚇したうえで撃ってしまう。すると、その行為に刺激された王蟲が湖の中から現れる。ここで、敵意がないことをナウシカは王蟲に示す。すると、王蟲は触手のようなものをナウシカにのばして確認をする。その時、ナウシカは、懐かしい夢のようなものを見ることとなる。そして王蟲は再び湖の中に戻って行く。(6)

(7/)すると、遠くの方で銃声のような音が聞こえる。アスベルが蟲たちを銃で撃っていたのである。ナウシカはメーヴェでアスベルの所に辿り着くと、アスベルが蟲たち



に追いかけていた。そこで、ナウシカはアスベルをメーヴェに乗せて逃げようとするのだが結果的にはヘビケラの体がメーヴェにあたり、落されてしまう。そして腐海の砂の中に吸い込まれ、腐海の下にある空間へと落ちて行く。そこで、ナウシカは悲しい夢のようなものを見る。( / 7 )

( 8 / )そこでナウシカは夢から覚めるのであるが、マスクがなくても呼吸ができることに気付く。腐海の下の世界では空気に瘴気がなく清浄なのである。ナウシカは、腐海の植物が汚染された土を浄化する作用を持ち、蟲たちがその腐海を守っていたことを知るのである。( / 8 )

( 9 / )腐海を抜け出したナウシカとアスベルは、ペジテ市に着く。ところがそこは蟲たちに襲撃されたあとで、既に廃墟になっていた。そこでナウシカとアスベルは、ペジテの王であるアスベルの父に会い、王蟲を風の谷に向かわせる作戦を聞く。その後、ナウシカはペジテの飛行機に連行されてしまう。ナウシカを乗せた飛行機が飛んでいると、トルメキア軍が攻撃を仕掛けてくるのだが、ナウシカはアスベルの母の協力で飛行機から抜け出すことができる。ナウシカは囷となっている王蟲の所にメーヴェに乗って辿り着くのだが、囷の王蟲を運ぶペジテの人たちから射撃をされる。ナウシカは両手を広げて、ペジテの人たちのもとに飛び込んでいく。( / 9 )

( 10 / )囷になった王蟲は酸の海に入って行こうとするが、ナウシカはそれを押しとどめようとする。ところがナウシカはなかなか押しとどめることができず、銃撃によって傷ついた足が酸の海に入ってしまう。すると囷の王蟲は前進を止める。しかし、囷の王蟲が受けた仕打ちによって、怒りに我を忘れた王蟲の大群は進路を変更しただけで、むしろ、風の谷の方角へと向かって行った。これを見たクシャナは、巨神兵の発動を命令する。巨神兵は何度か閃光で王蟲たちを焼き払うのだが、まだ体が完成していなかったために崩れ去ってしまう。( / 10 )

( 11 / )ナウシカは、自分と囷の王蟲を王蟲の大群の前に連れて行くように依頼する。ナウシカは王蟲の大群によって跳ね飛ばされるのだが、同時に、大群の進行は止まる。王蟲たちはナウシカの体を大量の触手で包み持ち上げる。ナウシカは目覚め、王蟲の触手の上を歩く。その様子を見た風の谷の子どもたちは、目が不自由なババに伝えると、ババは古くからの言い伝えが成就したことを告げる。( / 11 )

( 12 / )その後、風の谷の再建がはじまる様子と腐海の情景が描かれ、最後に、ナウシカが落したマスクの所に生える木の芽の姿が示される。( / 12 )

#### 4.2. 構造

続いて『風の谷のナウシカ』の構造を図式として示す<sup>23</sup>。なお図式は、上記のあらすじに示した記号(( 1 )から( 12 ))によって区切られた範囲による区分にしたがっている。こ

<sup>23</sup> ここでの図式は、2節に示した、ポップの「兵士としての少女」にみられる裏返し構造の図式とは表記の仕方が異なっているが、これはひとえに、便宜的な理由による。なお、本稿での『天空の城ラピュタ』にみられる構造(5.2節)も、『風の谷のナウシカ』(4.2節)と同様の表記法としている。

ここで、例えば(1)は、(1/)と(/1)で挟まれた範囲を指す。他の数字についても同様である。

(1) 村と腐海の情景 滅びた村にいるユパ 王蟲の抜け殻	≒	(12) 村と腐海の情景 再建される風の谷 ナウシカのマスクと木の芽
(2) ナウシカの能力と言い伝え ユパの危機 王蟲を鎮めるナウシカ 言い伝えの提示	≒	(11) ナウシカの能力と言い伝え 風の谷の危機 王蟲の大群を鎮めるナウシカ 言い伝えの成就
(3) 蟲とのかかわり ウシアブを腐海に返す 王蟲が鎮まる 危機の回避 巨神兵の胚	≒	(10) 蟲とのかかわり 囷の王蟲を助ける 王蟲の進路がそれる さらなる危機へ 巨神兵の崩壊
(4) 危機的状況 トルメキア軍が風の谷に来襲 ナウシカの父が殺される アスベルの攻撃 手を広げるナウシカ(下方から)	≒	(9) 危機的状況 蟲が来襲したペジテ市 アスベルの父が生き残る トルメキアの攻撃 手を広げるナウシカ(上方から)
(5) 腐海 腐海の中(瘴気に満ちた世界)	≒	(8) 腐海 腐海の下(清浄な世界)
(6) 銃撃とナウシカが見た「夢」 クシャナが銃で撃つ(一回) 王蟲が帰る 懐かしい夢	≒	(7) 銃撃とナウシカが見た「夢」 アスベルが銃で撃つ(多数回) 蟲たちが襲来 悲しい夢

まず、『風の谷のナウシカ』は(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12)という順序で物語が進行する。同時に、ここでの(1)と(12)、(2)と(11)、(3)と(10)、(4)と(9)、(5)と(8)、(6)と(7)がそれぞれ対応している。

ここで、それぞれの対応について詳細にみてみたい。まず、(1)と(12)の場合である。

(1)と(12)には、ともに「村と腐海の情景」が描かれている。(1)には、まず、滅びた村を訪問するユパの姿が描かれる。それに対する(12)では人々の手によって再建される風の谷の様子が描かれている。ここでの既に滅びてしまった村の様子と人々の手によって再建される村の様子は対照的である。また、(1)には、腐海で王蟲の抜け殻を見つけるナウシカの様子があるのに対して、(12)では、腐海の下の世界に落ちているナウシカのマスクのすぐそばに木の芽が生えている様子がある。腐海の中は瘴気に満ちた世界である。それに対する腐海の下の世界は瘴気がない世界である。また、王蟲の抜け殻は非常に大きいのに対してナウシカのマスクは小さいものである。腐海の下の世界に残されたナウシカのマスクは、まるでナウシカの抜け殻のように見える。さらに、王蟲の抜け殻は、村人の生活に役立つものであるという点では「目に見える現実的な希望」を表しているのに対して、ナウシカのマスクとその脇の木の芽は、「まだ見えない将来的な希望」を表している。これらの点も対照的である。

続いて(2)と(11)である。ここでの(2)と(11)には、ともに「ナウシカ的能力と言い伝え」が描かれている。(2)と(11)では、ナウシカは、王蟲によってもたらされた危機を救う様子があるのだが、(2)の場合は、ナウシカが救う対象がユパひとりであり、ユパを追いかける王蟲も一体のみであるのに対して、(11)の場合は、ナウシカは風の谷やトルメキアの多くの人々を助ける。また、襲来する王蟲の数も非常に多い。また、(2)では、ババが「昔の言い伝え」を述べるのだが、その言い伝えが真実なのかどうかということについての確証がなく、それを聞くナウシカは寝そべており、かつ、子どもらしい仕草をしている。それに対する(11)では、ババが再び「昔の言い伝え」を述べる。ここでは、この言い伝えが真実のものとして成就している。また、ナウシカは王蟲の触手の上に凛々しく立っており、子どもらしい仕草はみられない。

(3)と(10)には「蟲とのかかわり」が書かれている。まず(3)では、傷ついたウシアブの姿がある。ナウシカはこれを自分の力で飛ばせることで腐海へと戻す。一方、(10)では、傷ついた囀の王蟲の姿がある。囀の王蟲は自分の力で腐海へと戻ろうとするのだが、ナウシカは逆にこれを押しとどめる。また、(3)では、王蟲が怒りを鎮めて引き返すことで危機を回避するのであるが、(10)では、王蟲の群れは怒りを鎮めることなく、むしろ、その進路を変更することでさらに大きな危機を招来する。さらに、(3)には、巨神兵の胚が描かれ、これから巨神兵が成長することを暗示しているのに対して、(10)では、成長途上の巨神兵が崩れ去る様子が描かれている。

(4)と(9)には「危機的状況」が描かれている。(4)には、トルメキア軍が風の谷を襲撃する様子が描かれている。ここで、ナウシカの父はトルメキア軍によって殺害される。一方、(9)には、蟲たちがペジテ市を襲来し、既に滅んでしまった様子がある。なお、アスベルの父は蟲たちに殺されない。また、(4)では、ナウシカたちはトルメキア軍によって飛行機にさせられて連行され、それを、ペジテ人であるアスベルが襲撃するのだが、(9)では、逆に、ナウシカはペジテ人によって飛行機にさせられて連行され、それをトルメキア軍が襲撃する。さらに、(4)では、飛行機に乗ったナウシカが両手を広げて、空中からのアスベル

の攻撃を下方から制止するのに対して、(9)においては、逆に、ナウシカは空中から両手を広げて上方から制止する。

(5)と(8)は、ともに「腐海」のなかでの様子である。(5)では、ナウシカたちは腐海の中におり、ここは瘴気で充満していることが示される。一方、(8)では、ナウシカたちは腐海の下の世界にいる。ここは腐海の中とは異なり瘴気はなく、清浄な水と空気がある。

(6)と(7)には、ともに、「銃撃とナウシカが見た「夢」」が描かれる。(6)では、まず、クシャナがナウシカたちを銃撃する(一回)。それに誘発され、王蟲が水中から現れる。この王蟲はナウシカによって鎮められる。一方、(7)では、アスベルが蟲たちを銃撃し(多数回)誘発された蟲たちはアスベルに襲いかかる。ナウシカはこれを助けるためにアスベルをメーヴェに乗せるものの、蟲たちを鎮めることはできず、空中でヘビケラに襲撃され、その体にメーヴェがあたることで落される。また、(6)においては、ナウシカは「懐かしい夢」のようなものを王蟲との接触によってみせられるのだが、(7)では、ナウシカは気絶して「悲しい夢」をみる。

以上のように、(1)から(12)までの要素は、(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12)という順序で配列しているが、これは統辞的視点による見方である。一方、(1)と(12)、(2)と(11)、(3)と(10)、(4)と(9)、(5)と(8)、(6)と(7)の対応は系列的な見方である。したがって、上記のような解釈によれば、『風の谷のナウシカ』は、統辞的・系列的双方を統合した構造であることがわかる。また、(1)から(6)で示した前半の要素と(12)から(7)で示される後半の要素はそれぞれ対照的な関係からなる。かつ、対応するそれぞれの要素が逆の順序で配列しているという点から、この構造は裏返しモデルによる構造である。

## 5. 『天空の城ラピュタ』

続いて本節では『天空の城ラピュタ』について検討する。

### 5.1. あらすじ

以下、『天空の城ラピュタ』の筆者によるあらすじを示す。ここでも、あらすじ中に筆者による数字と記号が付されている。

(1/)『天空の城ラピュタ』は、シータが飛行機に乗せられて護送される場面からはじまる。シータが乗った飛行機はドーラ一家により襲撃される。ドーラたちは飛行石が目当てであった。飛行石はムスカが持っていたのだが、隙をみて、シータが背後から瓶でムスカを気絶させて、シータは飛行石を取り戻す。ドーラたちはシータが飛行石を持っていることを知って追いかけるのだが、シータは飛行機から落下してしまう。すると飛行石の力が発動する。(1)

(2/)空中からゆっくりと落ちてくるシータを発見したパズーはシータを受け止める。シータはパズーをかくまうのだが、シータを探していたドーラ一家に発見されてしまい、パズーはシータとともに逃げる。二人は線路を走る汽車に飛び乗るのだが、ドーラたち

は線路を車で走って追いかけてくる。すると二人の前方からムスカが現れる。二人はムスカからも逃げようとするが、遂に、橋にかかった線路が崩れ、下に落ちてしまう。すると、飛行石の力が発動する。ゆっくりと地下の穴に落ちた二人は穴から外に出ると、外にいたムスカたちに捕まってしまう。パズーはお金を受け取り、シータ救出をあきらめさせられる。( / 2 )

( 3 / ) 囚われたシータは、母親から聞いたマジナイを唱えると、飛行石が発動し、壊れていると思ったロボットが動き始める。ロボットは光線を放ち、城を焼き尽くしていく。城の塔の上までようやく逃げたシータは、シータを助けるためにドーラたちの仲間になったパズーに救出されるのだが、飛行石は落してしまう。それを拾い上げたムスカは、飛行石が光で示す方角が天空の城の方角であることを知る。( / 3 )

( 4 / ) ムスカは、飛行石が示す方向へと飛行機で向かう。シータもパズーやドーラ一家と合流し、天空の城へと向かう。シータたちは天空の城に辿り着くのだが、先に到着していたムスカたちの手でドーラ家は捕まってしまう。そして、シータも遂に捕まる。( / 4 )

( 5 / ) ムスカはシータを連れて天空の城の深部へと入って行く。それを見たモウロ將軍は、ムスカを攻撃するが全く歯が立たない。( / 5 ) ( 6 / ) ムスカは、自分がラピュタの王族であることをシータに告げ、ラピュタ王国の復活を宣言する。( / 6 ) ( 7 / ) ムスカは、シータに王権の統合を要請するのだが、シータは、何故ラピュタが滅亡したかを悟り、王権の復活を否定する。( / 7 ) ( 8 / ) ムスカは、ラピュタ文明の兵器で將軍たちを攻撃する。( / 8 ) ( 9 / ) その後、シータはムスカから飛行石を取り戻すことに成功する。( / 9 ) ( 10 / ) シータは、シータを探していたパズーと合流し、新たなマジナイの言葉を唱える。すると、天空の城が壊れ始める。( / 10 ) ( 11 / ) 二人は、崩れはじめた天空の城から脱出しようとする。既にパズーが逃がしていたドーラ一家と合流し、無事に逃げのびる。一方、ムスカは天空の城の崩壊とともに落下してしまう。( / 11 )

( 12 / ) 崩壊した天空の城の深部にあった大きな飛行石は、大きな木の根に抱えられていた。そして、天空の城の残骸は大きな飛行石によって遙か上空へと飛び去って行く。ドーラ一家は、その大きな飛行石を追いかけていくのだが追いつけない。( / 12 )

## 5.2. 構造

続いて、『天空の城ラピュタ』における図式を示す。ここでの構造も、あらすじに付された数字および記号にしたがっている。

### ( 1 ) 脱出

空から落ちるシータ

飛行石の力で助かる

小さい飛行石

小さい飛行石を盗もうとするドーラ

### ⇒ ( 12 ) 脱出

上空に飛び去る天空の城

飛行石の力で消え去る

大きい飛行石

大きい飛行石を追いかけるドーラ

( 2 ) 逃走

崩れる線路 ( 地上 )  
敵対するドーラ  
ムスカの出現  
逃走失敗  
あきらめるパズー

( 1 1 ) 逃走

崩れる城 ( 空中 )  
味方としてのドーラ  
ムスカの死  
逃走成功  
あきらめないパズー

( 3 ) マジナイ

長いマジナイ  
細い光線  
救出を請う  
意図せぬ結果  
ロボットを再生  
天空の城への道筋

⇒ ( 1 0 ) マジナイ

短いマジナイ  
激しい光  
滅びを招く  
意図した結果  
天空の城を破壊  
天空の城脱出への道筋

( 4 ) 飛行石とシータ

ムスカに取られる  
ムスカによる拘束

⇒ ( 9 ) 飛行石とシータ

ムスカから奪還  
ムスカによる拘束の解除

( 5 ) 攻撃

ムスカを攻撃する将軍たち  
一般の兵器

⇒ ( 8 ) 攻撃

ムスカに攻撃される将軍たち  
ラピュタ文明の兵器

( 6 ) 王権の回復

王権の統合と回復を要請

⇒ ( 7 ) 王権の回復

王権の統合と回復の否定

この物語は ( 1 ) ( 2 ) ( 3 ) ( 4 ) ( 5 ) ( 6 ) ( 7 ) ( 8 ) ( 9 )  
( 1 0 ) ( 1 1 ) ( 1 2 ) という構成からなる。同時に、これらの要素は、( 1 ) と  
( 1 2 )、( 2 ) と ( 1 1 )、( 3 ) と ( 1 0 )、( 4 ) と ( 9 )、( 5 ) と ( 8 )、( 6 ) と ( 7 )  
がそれぞれ対応している。

ここで、( 1 ) と ( 1 2 ) は「脱出」を表す箇所である。( 1 ) は、シータが囚われた飛行機からの脱出である。シータは、飛行機からまっさかさまに落ちて行くのだが、ペンダントの形をした小さな飛行石の力により、シータの落下速度は遅くなって助かる。なお、シータが落下する直接的な理由はドーラたちが小さな飛行石を盗もうとしたことによる。一方、( 1 2 ) には、崩壊する天空の城からシータたちが脱出する様子が書かれている。ここで、シータとパズーの脱出は飛行石の力 ( ラピュタ文明の力 ) ではなく風の力 ( 自然の力 ) を受

けたカイトによる。また、天空の城の深部にあった大きな飛行石は、崩壊した天空の城を遙か高い空へと浮上させる。そして、ドーラたちはこの巨大な飛行石を追いかける。つまり、(1)と(12)では、「空から落ちるシート」と「上空に飛び去る天空の城」、「飛行石の力で助かる」と「飛行石の力で消え去る」、「小さい飛行石」と「大きい飛行石」、「小さい飛行石を盗もうとするドーラ」と「大きい飛行石を追いかけるドーラ」がそれぞれ対照的に対応している。

(2)と(11)には「逃走」が描かれている。(2)では地上にある線路が崩壊するのに対して、(11)では空中に浮かぶ天空の城が崩壊する。また、(2)では、ドーラー家はシートやパズーと敵対していたのだが、(11)では逆に味方として描かれている。(2)では、シートとパズーの眼前にムスカが出現するのだが、(11)では逆に消え去る。(2)では、シートとパズーの逃走が失敗に終わる。一方の(11)では、二人の逃走は成功する。さらに、(2)では、シートの救出をあきらめるパズーが描かれているのだが、(11)には、最後まであきらめないパズーが描かれている。

(3)と(9)は「マジナイ」と、それをきっかけとして生じた出来事が描かれている。(3)におけるマジナイは長い言葉<sup>24</sup>によるものである。このマジナイにより、飛行石は細い光線を発する。一方の(9)におけるマジナイは非常に簡素<sup>25</sup>である。このマジナイによって飛行石は激しく光る。また、(3)でのマジナイが助けを請う意味であるのに対して、(9)のそれは、逆に滅びの意味を持つ。さらに、(3)のマジナイを行使したところ、ロボットが復活して城を焼き払うという、シートにとっては予期せぬ結果を招いた。一方、(9)でのマジナイは、天空の城を破壊するというシートの意図のもとで行使された。マジナイの行使は、(3)では、天空の城への道筋を光線で示すこととなったが、(9)では、結果的に、天空の城からの脱出をもたらした。

(4)と(8)は、「飛行石とシート」の置かれた状況が対比されている。(4)では、飛行石はムスカの手中にあり、シートもムスカに拘束されている。逆に、(9)では飛行石はムスカからシートが奪還し、シート自身もムスカによる拘束から解除されている。

(5)と(8)は、ムスカと将軍たちに関わる「攻撃」の状況の対比である。(5)においては、ムスカは将軍たちによって攻撃される立場であるのだが、(8)では逆にムスカが将軍たちを攻撃している。なお、(5)では、将軍は一般の兵器で攻撃しているが、(8)では、ムスカはラピュタ文明の兵器を使用している。

(6)と(7)は、ラピュタにおける「王権の回復」に関わる対比が描かれている。(6)ではムスカがラピュタの王権の復活を宣言し、シートに対して同調を促す。逆に、(7)では、ラピュタ王朝の復権をシートが全面的に否定する<sup>26</sup>。

<sup>24</sup> この時に唱えられたマジナイの言葉は「リテ・ラトバリタ・ウルス・アリアロス・バル・ネトリール」である。

<sup>25</sup> ここでのマジナイの言葉は「バルス」である。

<sup>26</sup> シートの正式な名前は「リュシート・トエル・ウル・ラピュタ」であり、ムスカは「ロムスカ・パロ・ウル・ラピュタ」であった。二人とも、ラピュタの王族である。ただし、シー

以上のように『天空の城ラピュタ』は後半部分が前半の裏返しであり、かつ、それぞれの要素が逆の順序で配列している。したがって、『天空の城ラピュタ』は裏返しモデルによる構造である。

## 6. 構造の比較

本節では、4 節および 5 節で得られた知見に基づき、二作品の構造を比較してみたい。まず、『風の谷のナウシカ』は、合計 12 個の要素からなる。また、この 12 個の要素はそれぞれ対をなしているため、対の数で言うと、合計 6 対となる。一方、『天空の城ラピュタ』の場合も、要素が 12 個であり、対の数は 6 対である。合計 6 対の対応からなる裏返し構造であるという点に関してみる限り、二作品の構造は類似している。

ところで、裏返しモデルは、物語の前半に配置された要素と後半の要素が対照的(裏返し)な関係であるという点と、配列順が前半と後半で逆転するという点が特徴として見做される。そこで、上記の二点の特徴のうちの一つである、物語の前半と後半が対照的な関係になる点に特に注目し、二作品の構造を対比してみたい。ここでは、物語の前半と後半の関係に注目したモデル(これを「対照モデル」と呼ぶ)に基づいての対比を行うこととする。

### 対照モデル

前半の要素 ( 転回 ) 後半の要素

対照モデルに二作品をあてはめると次のようになる。なお、対照モデルの「前半の要素」には、二作品ともに、それぞれ(1)から(6)の要素が、「後半の要素」には、それぞれの(7)から(12)の要素が配置されている。

	前半の要素 ( 転回 )	後半の要素
『風の谷のナウシカ』	腐海についての無知	腐海についての無知の解決
『天空の城ラピュタ』	ラピュタ <sup>27</sup> についての無知	ラピュタについての無知の解決

『風の谷のナウシカ』の場合、映画の前半では、まず作品の冒頭において、腐海の意味をナウシカが探ろうとする場面がある。また、前半には、ナウシカが城の地下の部屋に腐海の植物を育てる場面がある。ここで、清浄な水と土を使用すれば腐海の植物が瘴気を出さないことをナウシカが理解する場面はあるものの、腐海や腐海の生き物がどのような役割を担っているのかを知らない。つまり、映画の前半では、ナウシカは腐海の意味を知らない。言い換えれば、前半は「腐海についての無知」と、その意味を探求する物語として見做せる。

続いて、(6)から(7)へと移行する場面では、ナウシカとアスベルは瘴気に満ちた腐海

---

タが正統な王位を継承する一族であるのに対してムスカはそうではなかった。

<sup>27</sup> 正確には「ラピュタ」は物語上の王国の名称であるが、ここでは、ラピュタとそれにまつわる文明や「天空の城」を総称し、便宜上、「ラピュタ」と呼ぶ。



の世界から腐海の下にある清浄な世界へと落下する。そこでナウシカは、腐海が存在する意味を理解することになる。さらに、映画の後半は、ナウシカとアスベルが、他者に腐海の意味を伝播するストーリーへと転じる。つまり、映画の後半を、「腐海についての無知」が解決し、それを伝播する物語として見做せる。

一方、『天空の城ラピュタ』の場合、前半には、ラピュタの王統を継ぐ立場にありながらも何故ラピュタが滅亡したのかを知らないシートが描かれている。また、パズーは「天空の城」の存在を探し出そうとしている。それに対して、後半では、何故ラピュタが滅亡したのかをシートが悟ることとなる。つまり、映画の前半には「ラピュタについての無知」とその探求が描かれているのに対して、後半には「ラピュタについての無知」が解決している。

ここで、二作品を比較した場合、主人公らが無知である対象こそ「腐海」と「ラピュタ」で異なるのだが、前半の無知が後半で解決されるという構成であるという点は一致している。ただし、『風の谷のナウシカ』では主人公が「腐海」を保護する方向に決断することで「平和の維持」を企図するが、『天空の城ラピュタ』では、主人公が「ラピュタ」を破壊することによる「平和の維持」を選択するという点が異なっている<sup>28</sup>。

## 7. 西原（2010）の知見との比較

本節では、西原が二作品にレヴィ＝ストロースの手法を援用した西原（2010）の知見と、本稿の4節と5節に示した知見を比較する。

西原（2010）では、まず、二作品の構造が、「自然の肯定と否定あるいは文明の否定と肯定の反復」として捉えていた。そのうえで、物語で提示された対立的モチーフが、二作品の双方とも、「どちらかの抹消による矛盾の解決」ではなく「調停」による「解決」として描かれているとした。

ここで、西原（2010）には、西原が「文明の否定（自然の肯定）」および「文明の肯定（自然の否定）」と見做した事例が掲載されている。以下、そのなかのいくつかを紹介する。

- 『風の谷のナウシカ』の場合
- 文明の否定（自然の肯定）
- トルメキア軍による「風の谷」の占領
- 虫<sup>29</sup>の攻撃で墜落する巨大な飛行船

<sup>28</sup> 仮に、『風の谷のナウシカ』の「腐海」や『天空の城ラピュタ』の「ラピュタ」を主人公にとっての「異郷」と見做した場合、『風の谷のナウシカ』は、「異郷」を保護することで平和をもたらそうとする物語であるが、『天空の城ラピュタ』は、逆に、「異郷」を崩壊させることで平和をもたらそうとする物語である。この点は、『風の谷のナウシカ』と『天空の城ラピュタ』とでは正反対である。

<sup>29</sup> 『風の谷のナウシカ』に登場する「ムシ」の漢字表記について、本稿では便宜上の理由から「蟲」を使用した。西原（2010）では「虫」を使用している。ここでは、西原（2010）の表記にあわせて「虫」とした。

文明の肯定（自然の否定）  
「風の谷」やペジテの人々の残忍な振る舞い  
善良な人間たちを迫害する不気味な植物や虫

『天空の城ラピュタ』の場合  
文明の否定（自然の肯定）  
ラピュタの上部にある自然の雄壮さ  
一言の呪文で崩壊する強大な文明兵器  
文明の肯定（自然の否定）  
ラピュタの樹木たちの過剰な強さ  
生き残ったラピュタの上部の高度な建築物

西原（2010）は二作品の構造を、こうした「文明の否定（自然の肯定）」と「文明の肯定（自然の否定）」を意味する出来事の反復として解釈した。

一方、本稿で示した裏返しモデルに基づく構造の場合、統辞的な見方によれば、『風の谷のナウシカ』の物語は（１）[村と腐海の情景]（２）[ナウシカ的能力と伝言]（３）[蟲とのかかわり]（４）[危機的状況]（５）[腐海]（６）[銃撃とナウシカが見た「夢」]（７）[銃撃とナウシカが見た「夢」]（８）[腐海]（９）[危機的状況]（１０）[蟲とのかかわり]（１１）[ナウシカ的能力と伝言]（１２）[村と腐海の情景]という順序で進行する。また、『天空の城ラピュタ』の場合は、（１）[脱出]（２）[逃走]（３）[マジナイ]（４）[飛行石とシータ]（５）[攻撃]（６）[王権の回復]（７）[王権の回復]（８）[攻撃]（９）[飛行石とシータ]（１０）[マジナイ]（１１）[逃走]（１２）[脱出]という順序による配列である。以上のような統辞的な見方によれば、二作品は、「自然の肯定と否定あるいは文明の否定と肯定の反復」を軸としたものと見做すことができない。

また、系列的な見方による場合、例えば『天空の城ラピュタ』には、次に示す（１）と（１２）の対応<sup>30</sup>がある。

（１） <b>脱出</b>	⇔	（１２） <b>脱出</b>
空から落ちるシータ		上空に飛び去る天空の城
飛行石の力で助かる		飛行石の力で消え去る
小さい飛行石		大きい飛行石
小さい飛行石を盗もうとするドーラ		大きい飛行石を追いかけるドーラ

この場合、（１）と（１２）の対応を構成する要素である「空から落ちるシータ」と「上空に

<sup>30</sup> 『天空の城ラピュタ』の裏返し構造における対応については本稿の5.2節で紹介した。ここで示した（１）と（１２）の対応は、5.2節で提示した図式の一部を抜き出したものである。

飛び去る天空の城」は、「文明の否定（自然の肯定）」や「文明の肯定（自然の否定）」に関連した対応であるとは言えない。他の要素の場合も同様に、「飛行石の力で助かる」と「飛行石の力で消え去る」、「小さい飛行石」と「大きい飛行石」、「小さい飛行石を盗もうとするドーラ」と「大きい飛行石を追いかけるドーラ」は、それぞれ「文明の否定（自然の肯定）」や「文明の肯定（自然の否定）」に関連する対応と見做すことができない<sup>31</sup>。

以上のように、二作品にみいだされた裏返しモデルに基づく構造は、「自然の肯定と否定あるいは文明の否定と肯定」を対立の軸としていない。したがって、二作品について見る限り、裏返しモデルに基づく構造は、西原（2010）が提示した構造とは異なる。

また、西原は二作品の構造分析にレヴィ＝ストロースのモデルを適用できるという点から、「構造主義」の賞味期限はまだ切れてはいない」という見解を示した。つまり、西原は、二作品にみいだされた対立的モチーフが「人間の心性」に基づいており、かつ、無意識的につくりだされた構造であるという認識をしている。本稿で得られた、二作品における裏返し構造は、いずれにせよ原作・脚本・監督を担当した宮崎の心性に由来するであろうが、それが恣意に基づくものなのか、あるいは無意識下によるものなのかは今後検証したい<sup>32</sup>。

本稿2節で述べたように、裏返しモデルに関する研究自体がまだあまり進展しておらず、検討された事例数も少ない。また、裏返しモデルが適用できる範囲も明らかではない。筆者としては、今後、他の事例に関する検証を含め、裏返しモデルとレヴィ＝ストロースのモデルとの関係や、裏返しモデルがどの程度「人間の心性」に基づくものであるのかという点も併せて検討したいと思っている。

## 8. おわりに

本稿では、宮崎が原作・脚本・監督を担当した長編アニメーション作品である『風の谷のナウシカ』と『天空の城ラピュタ』を題材とし、裏返しモデルを援用する手法による構造分析をした。その結果、この二作品は、それぞれ6対の対応からなる裏返しモデルとして解釈できることがわかった。

6節では、物語の前半と後半の対応という観点に注目した「対照モデル」によって二作品の構造を検証したところ、二作品とも、物語の前半に提示された「謎」に関する「無知」が物語の後半で「解決」されるという構成からなっていた。なお、ここでの「謎」というのは、『風の谷のナウシカ』の場合は「腐海」であり、『天空の城ラピュタ』の場合は「ラピュタ」である。一方、こうした「謎」が解決された後、二作品とも主人公は「平和の維持」のために行動するのだが、『風の谷のナウシカ』の場合は、主人公が「腐海」を保護しようとするのに対し、『天空の城ラピュタ』では、主人公は「ラピュタ」を破壊する。このように、「謎」に対して主人公がとった行動は、二作品では正反対だった。

<sup>31</sup> ここで示した以外の対応と西原（2010）の知見との詳細な対比については、あらためて報告したい。

<sup>32</sup> 作品に裏返し構造が生じる理由として、認知の性質による影響がある可能性を、一人の査読者から指摘していただいた。この点についても今後検証したい。

さらに、7 節では、本稿での裏返しモデルに基づく解釈を西原（2010）のレヴィ＝ストロースのモデルに基づく解釈と比較した。西原（2010）では二作品を、「自然の肯定と否定あるいは文明の否定と肯定」を対応の対立軸とした構造として捉えたのであるが、本稿による裏返しモデルの場合は、「自然の肯定と否定あるいは文明の否定と肯定」を対立軸とした対応とはならないという知見を得た。なぜこのような差異が生じるのかという点については今後検証する予定である。

なお、本稿では、原作・脚本・監督のすべてを宮崎が担当した作品のなかでも、はじめの二作品を検討したに過ぎず、二作品以外の、原作・脚本・監督のすべてを宮崎が担当したものや、それ以外の「宮崎アニメ」には本稿は言及していない。これらについての検証に関してはこれからの課題である。

1 節では、裏返し構造が、異郷訪問譚にみいだされる構造上の「共通の約束」であるという大林の言及（大林 1979：1-9）を紹介した。その一方で、裏返しモデルの適用事例が少なく、その適用範囲が明確ではなく、今後検証すべき課題として大林が見做している（大林 1979：1-9）ことも併せて示した。なお、本稿では、大喜多（2014）に引き続き、宮崎の長編アニメーションを題材としたのだが、本稿では、本稿で題材とした二作品が異郷訪問譚の形式であるかどうかということ議論しなかった。したがって、裏返しモデルが適用できる範囲がどの程度かは依然として解明すべき課題点として残っている。

## 謝辞

\* 査読者の方々には貴重なご指摘およびご意見を賜りました。ここに謹んで感謝の意を表します。

## 引用文献

- 大喜多 紀明（2013a）「アイヌの子守歌（イヨルイカ）についての考察 心性が継承される直接的なプロセス」『京都民俗』30・31号合併号,143-158, 京都民俗学会
- 大喜多 紀明（2013b）「知里幸恵の文章にみられる修辞技法 アイヌの民俗的修辞による影響」『北海道言語文化研究』11号,99-112, 北海道言語研究会
- 大喜多 紀明（2014）「アニメーション映画『千と千尋の神隠し』にみられる二重の異郷訪問譚構造について ミハイ・ポップの「裏返し」モデルを適用した場合」『国語論集』11号,77-89, 北海道教育大学釧路校国語科教育研究室
- 大林 太良（1976）『日本の神話』大月書店
- 大林 太良（1979）「異郷訪問譚の構造」『口承文芸研究』2号,1-9, 日本口承文芸学会
- 於茂田 早希,齋藤 正典（2013）「宮崎駿作品のヒーロー、ヒロインのジェンダー的視点からみた分析」『子ども教育研究:子ども教育学会紀要』5号,91-99, 相模女子大学
- 角 一典（2013）「ジブリ映画のメタファー：科学技術と倫理をめぐって」『北海道教育大学紀要. 人文科学・社会科学編』63巻2号,69-82, 北海道教育大学
- 加藤 泰（1979）「済州島の二つの神話の構造分析」『民族学研究』44巻1号,83-90, 日本民族学会
- 叶 精二（2011）「特集論考 宮崎駿と日本神話 失われた神々への憧憬--世界的に支持される宮崎作品の数々

- にひそむ日本神話のかげ」『歴史読本』56巻11号,168-173, 新人物往来社
- 西條 勉 (2009) 『千と千尋の神話学』 新典社新書
- 西原 明史 (2010) 「宮崎駿と「構造」の力：新疆の民族間関係に関する一提案」『安田女子大学紀要』38号,51-63, 安田女子大学
- 日置 俊次 (2009) 「宮崎駿論：『風の谷のナウシカ』から『崖の上のポニョ』へ」『青山スタンダード論集』4号,195-244, 青山学院大学
- 依田 千百子 (1982) 「韓国の異郷訪問譚の構造」『口承文芸研究』5号,47-57, 日本口承文芸学会
- Pop, Mihai(1990). Coordonate structurale ale folclorului literar, in Pop, Mihai & Ruxăndoiu, Pavel (eds.), *Folclor literar românesc* (pp.77-92).Editura Didactică și Pedagogică.

#### 執筆者紹介

氏名：大喜多 紀明

所属：京都民俗学会 会員

Email：ohkitan@yahoo.co.jp