

## アニメにみられる神話的要素についての考察

佐藤 絢香

(橋本・畑中ゼミ)

神話とは神の話と書く。日本では『日本書紀』や『古事記』が伝えられているが、内容を知っている人がどれほどいるだろうか。昔からの風習として、日本人は年が明けるとお寺や神社に初詣に行く。伊勢神宮や出雲大社は毎年多くの参拝者が訪れるが、誰が祀られているか知っていても、その神様がどのような人物であるかを知っている人は少ないのではないだろうか。クリスマス同様に一種のイベントとなっている。かつては、人々は自分の属している文化圏の中で神話とともに生きており、そこには共通して信じていたものがあった。しかし、現代の人々はそのような神話を持たなくなってきた。

このような時代において、神話は日本の文化の中でどこに存在しているのだろうか。本論文では、日本を代表する文化の一つであるアニメーションの中にみられる神話的要素について検討し、神話とアニメーションの関係を考察していく。

### 現代におけるアニメーション

アニメーション（以下アニメとする）とは、少しずつ変化する一連の絵を映し出したものである。『アニメーションの辞典』（2012）によると、アニメーション（animation）は、「アニメーションの定義をアニメやアニミズムと結び付ける考え方が存在する。アニミズム（animism）とは無生物もアニメ（anima= 霊魂）をもつという世界観あるいはさまざまな霊的存在（spiritualbeings）への信仰」（24 頁）とされている。つまり、一枚の絵が連なることで霊魂が宿るという考えである。

アニメの歴史をひもといてみると、日本で最初のアニメは1917（大正6）年に下山凹天という漫画家による『芋川椋三玄関番之巻』である。テレビ放送が開始したのは1953年からであり、テレビアニメーションは鉄腕アトムを筆頭に『魔法使いサ

リー』や『巨人の星』、『サザエさん』、『天才バカボン』『宇宙戦艦ヤマト』『ドラえもん』など後世に名を残している作品が放送された。これらの放送によって国民の生活にアニメを見るということが染みつき、とても身近な存在になり、多くの人が見て育ってきたと考えられる。バブル経済が破綻した1990年代後半以降は宮崎駿監督の作品による興行収入記録の更新や、『新世紀エヴァンゲリオン』がアニメをあまり見ない人からも人気を集め、劇場版2作で興行収入45億円、関連グッズも多く売れる<sup>1</sup>という社会現象になるなど国内でのアニメ人気が顕著になり始めた。友達同士で同じ番組を見ていたなどの共有感覚から、アニメは思想や規範、価値観に大きな影響を与えていると考えられ、今や日本の文化の一つであると言ってよいであろう。アニメには全日枠アニメと深夜枠アニメという分け方があるが近年では、深夜枠で放送されるアニメも人気が高い。また、近年はテレビで視聴や録画視聴する他にも、インターネット配信でもアニメが視聴できるようになった。インターネットはいつでも通信が可能のため、見る場所を問わないことや、作品検索も簡単であり、ディスクなどの入れ替えもないなどという利点からより多くの若者にアニメが支持されることになっていると思われる。

上記より、日本のアニメは『ドラえもん』や『クレヨンしんちゃん』、『ちびまる子ちゃん』や『サザエさん』など家族で見ると国民的アニメから、中高生、大学生を中心とした若い世代に支持される深夜枠アニメなど非情に幅が広いことがわかる。そしてアニメは映像という手法と視聴の手軽さから社会に与える影響も大きい。アニメの視聴方法も多様化したことから、現代の若者にとってアニメとは重要な存在だと考えられる。

## 神話の重要性

神話とは、広辞苑第六版によれば「現実の生活とそれとをとりまく世界の事物の起源や存在論的な意味を象徴的に説く説話」であり、「神をはじめとする超自然的存在や文化英雄による原初の創造的な出来事・行為によって展開され、社会の価値・規範とそれとの葛藤を主題とする」ものとされている。つまり、神話とは私たちを存在の次元から規定してくれるものである。また、神話とは「話」という漢字がつくように物語でもある。人間が成り立つ物語、自然が成り立つ物語、このように全てにおいて物語が存在し、その物語という神話の中で生命は生き続けてきたのである。そしてそれを基盤とし、種族や民族としての文化を形成していったのだろう。ところが、現代ではそうした基盤は失われてきている。例えば、「自分とはいったい何者なのか」「何を大切にすればいいのか」など、多くの人が不安を抱えて生きているのではないだろうか。

このような現代社会を表す観点として中村雄二郎は「科学の知」と「神話の知」という概念から現代のあり方を描き出した。昔は祈ることしかできなかったことが、現在では科学技術の力によって可能となった。そのため、現代では「神話の知」がなおざりにされる傾向があるのかもしれない。しかしながら、「神話の知」とは「科学の知」に対して必要とされている。「神話の知の基礎にあるのは、私たちをとりまく物事とそれから構成されている世界とを宇宙論的に濃密な意味をもったものとしてとらえたいという根源的な欲求」（中村、1997：134頁）と記している。つまり、「神話の知」とは自分とはなにか、どこへ行くのだろうかというような根本的な問いに答えてくれるものといえる。しかし、ここで「欲求」と定義されていることにもわかるように、神話とは人々の願いや求めをその基礎においている。私たちは信仰の有無にかかわらず、自然に感謝し、神様に祈りを捧げる気持ちを潜在的にもっているということだろう。しかし、潜在的にもっている、表面的な意識や行為として表れにくくなった。河合隼雄は現代では科学が進歩して色々なことが可能になった代わりに、「関係喪失の病」（河合、2003：12頁）が社会問題

化するようになったことを指摘しているが、現代では神に願わなくても「科学の知」で不可能も可能となりうるために神への意識が薄れたと考えられる。科学の進歩により、生活で困ることは少なくなってきたが、その代り、我々は人間関係の問題に悩むと同時に、神との関係を喪失したと言えるのかもしれない。

以上のように、現代は社会全体が共通にもつ明らかな神話があるわけではなく、また、個人個人が神話的なものに触れることも少なくなっている。しかしながら、神話が生きることを支えるものだとすれば、現代においても何らかの形で神話をもったりそれに触れたりすることは必要であり、一定の人気を博するアニメのなかにも神話的な役割を担う要素が含まれている可能性があると考えられる。中でも、宮崎駿監督が手がけるスタジオジブリの作品は老若男女問わず、多くの人から支持を得ており、アニメの中でも影響力がとて高い作品であるといえるだろう。それは、日本国内歴代総合興行収入から、1位『千と千尋の神隠し』304億円、2位『ハウルの動く城』196億円、3位『もののけ姫』193億円、5位『崖の上のポニョ』155億円という結果から見てもわかるとおりである。本論では、これらの作品の中から『もののけ姫』と『千と千尋の神隠し』をとりあげ、その中にみられる神話的要素について考察する。

## 考 察

### スタジオジブリのアニメーション作品に見られる神話的要素

#### 1. もののけ姫

まず、『もののけ姫』にみられる神話的要素について考えを進めていく。

『もののけ姫』とは1997年に公開された作品であり、舞台は室町時代である。東の国に隠れて生きている蝦夷の末裔であるアシタカは村を襲ったタタリ神を倒したことで右腕に呪いを受け、それを解く方法を求めて西へ旅立つ。その中で、シシ神の森を破壊しながら製鉄を営むタタラ場にたどり着き、女頭領エボシ御前と出会う。そしてタタリ神が生まれた原因がエボシ御前であったことを

知る。その夜、アシタカは人間の子でありながら山犬に育てられ、森を守ろうとするサンと出会う。タタラ場の発展のためシシ神の首を狙うエボシ御前や森の神々が交わりながら、人間と森の神々の対立が激化していく。というお話である。人間たちに対するのは荒ぶる神々である山犬神、猪神、シシ神である。どちらの立場も生き残るために、人は科学の力で家族を守ろうとし、神々は太古から神々が住まう森を守ろうとするのである。

### (1) 神ゴロシ

この話では、物語終盤でエボシ御前に撃たれ首を獲られたシシ神＝ディダラボッチが、ドロドロとした液を飛ばし森も動物も全ての生命を吸い取りながら襲いかかる。その後、アシタカとサンの活躍によりディダラボッチは首を取戻すが、その瞬間朝日を浴びシシ神は風となり消滅してしまう。そして大地に緑が芽吹き、森は再生し、タタラ場も緑で覆われた。このように、この話の最後は自然が再生する形で締めくくられている。ここには〈神ゴロシ〉と呼ばれる神話の構造のひとつのパターンをみることができる。〈神ゴロシ〉とは、神を殺して、バラバラに埋めた場所に緑が生まれる、という神話のひとつのパターンである。これは日本書紀の一書に登場する食べ物を掌る神である保食神（ウケモチノカミ）の話がもとになっている。日本書紀には次のような話が記されている。「天照（アマテラス）は月神（ツクヨミ）にウケモチ神に会いに行けと行かせる。ウケモチ神は口から食べ物を吐き出しもてなそうとした。これを見ていたツクヨミは怒って斬り殺した。するとウケモチの各部に作物が発生した」（大林ら、1998：195-196頁）というものである。また古事記には次のように記されている。「アマテラスに追放されたスサノオはオオゲツヒメノカミに食べ物を求めた。すると女神は口や肛門からさまざまな美味を出し、当座の食糧を整えた。ところが、スサノオは汚いものを食わせるのかといきり立ち殺してしまった。するとその遺体から麦・大豆をはじめとする各種の穀物が生じた」（森村、2011：32頁）。

この〈神ゴロシ〉は、『もののけ姫』のはじめのシーンにもみることができる。エボシ御前によって撃たれた大猪神であるナゴの守は人に対する憎悪と

復習の呪いを集めタタリ神と化し、アシタカにその呪いを授け死んだ。ナゴの守を殺したのはエボシ御前である。しかし、その時にナゴの守という神は死んでも、肉体はタタリ神として生きていた。それを殺したのがアシタカであった。肉体を減らすことで〈神ゴロシ〉が成立すると考えられるため、〈神ゴロシ〉によって生まれたものは自然ではなく呪いであったが、「呪い」という縁をアシタカは受けることになった。

シシ神とナゴの守、どちらも間接的ではあるがエボシ御前による〈神ゴロシ〉であると考えられる。〈神ゴロシ〉というと、神を殺すという恐れ多い行為であり、人間の越権行為であるようにも思われる。しかし、それは単に悪い行いということではできないかもしれない。エボシ御前は、タタラ場を作り、行き場のない人や病者に生活と仕事を与えている。その土地に集落を作り、人々の生を保証していくためには森を切り開くことは必要なことなのである。森に住むもののけ側から見れば「悪」になる。太古から神々によって守られてきた森を破壊されているのだから森に住まうものたちには怒れることであり、「タタリ神」となってしまうことも理解できる。しかし人間の立場から見れば〈神ゴロシ〉は仕方なく必要なことでもあったと考えられる。一方、エボシ御前は行き場のない人を救い、病者にも生活を与えている。その生活をする場としてタタラ場を造った。その土地に集落を作るためには森を破壊する必要がある、そこに住まう神は邪魔になるため、殺さなければならなかったのである。このような発想は、経済的・物質的な利便性を重視した現代の都市開発にも共通のものといえる。科学の進歩や空港などさまざまな開発によって森林伐採が多く行われてきた。現代では都市開発の前に神社や祠があれば移動させる。しかし、神々にとって守ってきた場とはそのように移動可能なものではないのではなからうか。最後シシ神に首を返した後に、サンが「シシ神様は死んでしまった」と言う。シシ神が存在していたからその森はシシ神の森であった。しかし、その森の絶対的存在であったシシ神が死んでしまったことでその森はただの森になってしまう。アシタカはその後「シシ神様は死にはしないよ。生命そのものだから…」と話す。これは、シシ神の実体はな

くなくても人の心に居続ける限り神は存在し続けるということだろう。シシ神が死ぬと同時に緑が芽吹いたことで、神が自然そのものであり、森という場が神と共に移動可能なものではないということが示唆されている。『もののけ姫』で描かれている神からの攻撃はこうした人間の一面的な行動に応じたものだったのではないかと考えられる。

『もののけ姫』には、冒頭で見られる、絶望の中走り続け憎悪を増幅させていったナゴの守や、シシ神様がナゴの守は助けずに人間（アシタカ）を助けたことからシシ神から離れて自滅の道を進んでしまう乙事主など、人間を恨むことしかできなくなった神が多く描かれている。タタリ神に変わり果てる時は、「動物神が高貴な心を捨てて、人間への復習と憎悪に染まった時」（才谷、1997：50頁）である。ナゴの守は人間に撃たれるという裏切りから憎悪に染まってしまう、乙事主は「わし一族をみる。みんな小さくバカになりつつある。このままではわしらはただの肉として、人間に狩られるようになるだろう…」という言葉から分かるように動物神としての高貴な心を捨て人間に対抗した。そして、タタリ神はエミシー族やサンなど恨みのないものも襲うところが最大の特徴である。そのように考えると、シシ神もタタリ神になったと考えられる。夜のディダラボッチの姿に変わる瞬間にエボシ御前によって撃たれてしまい、首を探すため自身の液体を飛ばし、自然も人間も全てを破壊していた。タタリ神としての要素は揃っている。

アシタカにシシ神の森のことを示唆し、石火矢衆を貸し与えた謎の坊主であるジコ坊は「この世はタタリだ」と話し、それは、災害や戦、病気などで人界はうらみをのんだ亡者にひしめいているからだと言う。神をタタリ神にしてしまう人間の行為、石火矢の製作や戦に加えて神々に対する敬意の薄れ、世の中の空気が淀んでしまったことによるものだろう。作中には戦で死人が埋められるシーンがあるが、関係のない人間をも巻き込む戦争や悪い環境による病、欲のために神だろうと臆さず殺そうとする貪欲さが暗く重い雰囲気を出している。この世はタタリというが、このような様相から人為的なものによってタタリ神が生まれているといえる。「アシタカに呪いを与えたタタ

リ神とはこの世界そのものである」（米井、2008：181頁）つまり、因果応報の原理である。アシタカが受けた呪いは意志があるかのように戦をする人を殺そうとする。しかし、アシタカは右腕の蠢くものに身を任せることはせず、エボシ御前と対面した時も必至に抑え込んだ。犬神であるモロの君は首を獲られてもお立ち向かったのである。これにより、タタリ神に勝つことができたが、タタリ神も神である。淀んだ空気にたいする神からの警告であり、森の声を聴いてほしかったのかもしれない。

シシ神はアシタカのアザは治さないことでシシ神の森の運命を託そうとしたと考えられる。アシタカは自然との共存を知っている存在であり、シシ神の森とタタラ場の対峙の間に立たされた存在である。そのようなアシタカに自然と人間を取り持つ役割が期待されたのかもしれない。エミシ隠れ里の老巫女であるヒイさまに「くもりのないまなこで物事を見定めよ」と言われたことも知っていたかのようなようである。そしてそのような考え方は上に述べたようにモロの君も同じと考えられる。森を侵すエボシ御前を殺す機会を狙っていたにも関わらず、エボシ御前に襲いかかった時に奪ったのは腕である。このことから、シシ神様とモロの君は、人間に振り回されながらも人間との共存できる道を探っていたかのようなようである。破壊を行う一部だけを殺しても無意味なのである。神、自然の側が誰も殺さなかったことは、人々が自然の必要性を再び感じるようになったことにつながっていったと考えられる。最後のシーンでディダラボッチ（シシ神）の首をサンとアシタカが二人で返す時に彼らは破壊しかできないタタリ神と化したディダラボッチのドロドロを被り体中アザで覆われていく。しかし、太陽を浴びて風となり大地に緑が芽吹き再生したのと同時に、サンたちのアザは消え、タタラ場の病者は治りエボシ御前の心は落ち着いた。エボシ御前は山犬に札を言い、初めからやり直すと云った。エボシ御前はアシタカとシシ神によって自然と共存する選択をしたのだろう。その後アシタカはサンに「サンは森でわたしはタタラ場でくらそう。共に生きよう。会いにくいよ」と話したことから、自然と人間の共存が確かに始まろうとしていることがわかる。アシタカ

のアザが完全に消えずに薄く残ったことは、人間が神に刃向かい自然を侵したことの紛れもないしるしとして刻まれる必要があったのである。

## (2) 神と自然

『もののけ姫』は「むかし、この国は深い森におおわれ、そこには太古からの神々が住んでいた」というテロップから始まる。それほど森は作品に大きな役割を果たしており、作品全体を通してわかることだが、森が神々と強い結びつきがあることがうかがえる。また、スタジオジブリの作品は『となりのトトロ』や『風の谷のナウシカ』をはじめ、自然が大きな役割を果たしている。『もののけ姫』に描かれる森は、少し恐ろしく不気味な印象を与えるように描かれている。

『もののけ姫』に描かれている森は原生林の照葉樹林<sup>2</sup>である。照葉樹林は、森林の蘇生力が非常に強い。才谷(1997)は宮崎駿監督とのインタビューの中で「神が宿る森は照葉樹林でなくてはならない」(61頁)と感じた。照葉樹林によって暗く少し不気味な森こそが、生命の宿る森と考えられる。太古、イザナギとイザナミによる国生み神生みの本拠地となったオノゴロ島と伝えられる絵島が存在するのは淡路であり、現在イザナギとイザナミが祀られているのは島根県の出雲大社、イザナギの子である天照大御神は三重県の伊勢神宮である。また、最初に国造りを命じられた因幡の兔で有名な大国主(旧名オホナムヂ)が拠点としたのは葦原の中国、現在の出雲付近であり、天照大神の孫で国を治めるように命じられた邇邇芸命が降臨したと言われている日向国高千穂の峰は現在の宮崎県である。(『古事記と日本書紀』より)このように記紀神話に登場する神々の話の多くは日本の南半分でのことであり、「むかし、この国は深い森におおわれ、そこには太古からの神々が住んでいた」という言葉がまさに示している通りである。そして北半分へと勢力を伸ばし治めていったのである。

『もののけ姫』で話の中心となるタタラ場は出雲地方がモデルとされている。実際の場所は不明であるがエミシから西に向かったことから日本の南半分のどこかであると考えられる。この作品では常に2つのことが対立しているように見える。出雲という神の聖地を中心にエミシの末裔でありナ

ラ文化出身であるアシタカと生贄としてささげられ山犬に育てられた照葉樹林出身であるサン、腐敗と再生、死と生、自然と科学、さまざまな対立が生じる境界の場では新しいものが生まれる。それまで信じられてきた神話にタタラ場という新しい科学を視点とした神話が生じたのではないだろうか。『『もののけ姫』を読み解く』のインタビューで宮崎駿監督は「悪い人」「よい人」という単純な対立でないことを指摘している。エボシ御前が行ったことは、森の神々からすれば「悪」であるが、人間からすれば「善」というように見ることができる。しかし、アシタカはエボシ御前を止めようとする側である。それは、森で育ったサン同様に森から恩恵を受けて暮らしてきたことを理解しているからである。アシタカを育てたエミシ一族もアシタカと同様に森を大切にし、エボシ御前を「悪」とする側だろう。エミシ一族はタタリ神に襲われ、大事な後継者を失うことになったのだから尚更である。つまり、立場によって見方は変わるのである。現代において、森を守ろうと木の苗を植えたり、水素や電気で動く自動車が開発されたりと、エコロジーの考え方が非常に浸透してきた。自然と人間の共存を考え始める時が『もののけ姫』の時代だったのかもしれない。

私たちが現在自然と言われて思い浮かべる自然は、原生林ではなく木を伐採したあとの風景である。人の手によって補われ保たれている自然しか知らないのである。しかし、本来の自然と言えるようなものは、深く、暗い、畏怖をなすような森のことであり、このような森を知らない人が原生林に放り込まれたら何かしらの不気味さ、怖さを感じるだろう。それはつまり、畏怖をなすような森を知らない時代においても、我々の根底には森や闇、自然を畏怖する態度は生きているのではないだろうか。

ただし、人為が加わったものであっても森である限り、里山でも、自然の畏怖、恐ろしさという側面を残しているものといえる。『となりのトトロ』で描かれている森は里山らしからぬ暗い「鎮守の守」であり、原生林に近い森として描かれている。作中に、メイが初めてトトロに会った場所に再度行こうとしてもたどり着けなかった、というシーンがある。また、サツキがメイを探すためトトロ

に会いたいと強く願い、道が開けるシーンもある。このように同じ道を通れば同じ場所に出るという、我々が日常生きている現実では当たり前のような論理が通用しないことは、森には意思が存在し、人間の思い通りにはいかないということを示しており、これが自然への畏怖を感じさせるひとつの側面となっている。また、サツキとメイが父に促され巨木の楠に対して丁寧にお辞儀をし、挨拶をすることの大切さが語られるシーンがある。人が困っているときに自然に道が開けるように森が解決をもたらしてくれることの基盤には、このような森に対して敬意を表す姿勢があるのではなかろうか。お父さんは「昔は木と人は仲良しだった…」と話しているが、これはすなわち、トトロの舞台になっている時代にはすでに木と人は天然のまま関係を保てるわけではないことを表している。作品の舞台は1953年とされ、この頃日本は高度経済成長期で自動車も普及し始めたが、四大公害病の流行などもあり、人々が身近な自然が壊れていくさまを少しずつ実感し始めた時代であった。『となりのトトロ』とは「となりの自然」とも言え、家の隣の山にある木に挨拶をするように、となりの自然に敬意を表す姿勢を、このお父さんは示しているのである。トトロとは作中で「森の主」と表現されており、森の状態を表す象徴としての存在であると言える。主という点ではシシ神様と同じであるが、森の状態を表すといった点では「コダマ」と同じである。

コダマとは、「木霊」「木玉」と書かれ樹木に宿る精霊のことを示す。「やまびこ」とは別のものである。作中では他のもののけとは違い、人間の言葉話すことはない。ただ小刻みに頭を震わせカタカタと音を鳴らし、他者に関わることがほとんどないが、アシタカが道に迷った際には導いてくれるなど無関心なわけではないことがうかがえる。言葉を話さないが助けてくれる辺りもトトロと同様である。コダマは木の精霊であるため木が死ねばコダマも消える。コダマの多さが森の豊かさを示しており、シシ神の森にはとても多くのコダマが居た。しかし、ラストシーンのコダマは一人しかいない。森が回復するとコダマも増えていくと考えられるが、この森はどうであろうか。森の中のもののけの中でも最も恐れられていたシシ神様

は死んでしまった。森の主が居なくなった時点でその森は人為が加わった森である。シシ神の森にとってシシ神様は絶対的存在であった。それはサンがアシタカを生かす際の「シシ神様がおまえを生かした。だから助ける」というセリフにも表れている。そのシシ神が死ぬということは、神々の住まう原生林がもはや機能しなくなっているということでもある。神と対峙し人為が施された、人間が畏れなくなった森はかつての神々の住まう森には戻れない、つまり、その森は里山を意味するのだろう。

## 2. 千と千尋の神隠し

次に『千と千尋の神隠し』について考えていく。この作品は2001年に公開された作品である。舞台は現代である。10歳の少女千尋は両親との引っ越しの途中で不思議な町に迷い込む。そこで両親は豚にされてしまい、千尋は少年ハクに導かれながら、生き延びるために油（湯）屋の湯婆婆の下で働くこととなる。そこで千尋は湯婆婆に名前を奪われ千として八百万の神々に奉仕する日々の中で、ボイラー焚きの釜爺や先輩のリンに励まされながら徐々に成長していく。そして、カオナシが油屋で暴走していると同時期にハクが瀕死の状態となる。千尋はハクのために湯婆婆に立ち向かい銭婆婆の下へ向かうが、それは千尋が初めて他人のためにすることであった。

### (1) 神への意識

『千と千尋の神隠し』の油屋とは八百万の神々が疲れを癒しに来る場所である。千尋たちが最初にこの世界で見かけた影は神ではなく霊である。この霊は油屋に入ることはできない。油屋に入ることのできる存在かどうかは油屋へかかる橋によって分けられていると考えられ、本来油屋へ入ることが許されない存在である人間の千尋は、橋を渡る際術が必要で息を止めて渡りきらなければいけなかったのだろう。千尋は豚に変えられた両親を助けるため、また自分自身が生き延びるために油屋で働くが、ここで初めて神々と触れ合うことになったと考えられる。

現代人にとって神様を身近に感じることは少なく、自然には神が宿っているということ意識し

ない人が増えたのではないだろうか。作中に登場するオクサレ神は、ご飯が一瞬にして腐るほどの悪臭を漂わせながら油屋を訪れる。悪臭は大量のゴミを抱えていたことによるものであり、このような神の中からゴミが大量に出てくるというのは不法投棄やポイ捨てなど現代の傾向を象徴していると考えられる。オクサレ神は千尋の働きにより、体に溜め込んでいた自転車をはじめとする大量のゴミを除去することができた。そして、その神様はオクサレ神ではなく、名のある川の主であったことが判明した。悪臭を放ち誰も対応したくないと思うほどの汚れ仕事を、始めは千尋に押し付けたが途中で従業員皆を集め手伝わせたことや、大戸を開けて皆で見送ったこと、その後千尋を褒め「今日は一本付けるからね」と皆に褒美を与えるなどの湯婆婆の言動からもわかる通り、このオクサレ神と思われた神はかなり高貴な存在であったと考えられる。それほど高貴な神様が人間の捨てたゴミを自らにため込み、その除去のために油屋を訪れなければならないほどに、現代人は神々への意識をもっていないということであろう。

『もののけ姫』の時代でもすでに、神々の地位は落ちつつあった。それは、冒頭での「少女たちがタタリ神を「おぼけ」と呼んでいる」(米村, 2008: 175 頁)からもわかるとおり、神は人間の中の畏怖と敬意の対象ではなく、「おぼけ」と呼ばれるような、得体の知れない存在になっていることがわかる。

記紀神話のように生活の中心が神々であり、政治も神の啓示によっておこなってきた太古から、『もののけ姫』のように神々を追い出そうと戦っていた時代までは、神を戦いの対象とする意識が存在していたことを裏付けている。しかし、現代では神話の知と科学の知の話のように、神という存在が科学技術の力により身近に感じるものがなくなったことで、意識が薄れたと考えられる。

私たち日本人には食事の際に手を合わせて「いただきます」「ごちそうさま」と言うという習慣が存在する。それは、お米や穀物、魚や肉など自然をいただく行為であり、自然の中には八百万の神々が宿っているという考えから、自然をいただく、つまり神々と交わることとなる。「いただきます」という言葉は、記紀神話の中で食べ物の神が殺され

たことで様々な食糧が生まれたことから、神が命と引き換えに食糧を生み出したことへの感謝を表すという事が由来のひとつとされている。しかし、現代では、特に外食などの場面で丁寧に手を合わせる人を見かけることは少なくなっている。千尋の両親が食べ物屋で食い散らかした時も「いただきます」という言葉はなかった。そもそも、本来は店主の居ない店で食事を取らない。母親の「そのうち来たらお金払えばいいんだから」「カードも財布も持ってるし」と言ってお金を出さず食べ始めるという考え方が食という行為において神とのつながりが薄れてしまった、現代の象徴的シーンと考えられる。つまり、お金さえ払えば大丈夫という両親の態度には食べ物に対する敬意が全く感じられない、自然や神と切れた現代人の食を象徴していると考えられる。

しかし、千尋は両親の勧めを断り帰ろうと訴えていた。トンネルに入る辺りから恐怖を感じていた千尋はその場を離れる。千尋がこの時両親と一緒に行動を取らなかったのは恐怖や不気味さを感じていたからである。作中ではトンネルが人間界と異界との境界を意味しており、千尋はこの町に迷い込んだことで接点の薄かった神々と交わることとなった。トンネルを通り抜けると別の世界が存在していたが、そう感じたのは千尋だけであり、両親は自分たちが豚にされていたことに気が付いておらず、散歩していた程度の感覚であったのかもしれない。千尋だけが世界が変わったことに気が付き、入り込んだのである。そして、中盤でカオナシが千尋に砂金をあげようとするが千尋は断る行為や、冒頭で出てくる石の祠に意識がいき、笑っている表情の不気味さに気が付いたこと、両親は石の祠を意識はしておらず、トンネルを抜けてもテーマパークの廃墟としか感じていなかったことは、千尋が10歳という思春期であるからと考えられる。「十歳というのは自分で自分のことを意識するという「自己意識」というものが芽生える時期」(岩宮, 2013: 58 頁)「気配や雰囲気の違いに敏感に反応」「感性とか感受性というのは、このように気配の細かい「差異」に気が付く能力」(岩宮, 2013: 58 頁)とある。『となりのトトロ』ではトトロに会ったのはサツキとメイでありお父さんは見えなかった。まっくろくろすけが見えたのも2人

だけである。『不思議の国のアリス』のアリスも千尋と同じくらいの年であり、違う世界を体験している。つまり、神を含めさまざまな現実的ではないものと交わるのはこの頃の子どもたちに限ったことであり、千尋の年齢が神話的世界との接点を生じさせたのかもしれない。

## (2) 個人を支える神話

作品の中で名前はとても重要になってくる。千尋は油屋で働くための契約として湯婆婆に名前を奪われて、千となった。湯婆婆は相手の名前を奪うことで支配するのである。ハクは「名を奪われると、帰り道が分からなくなるんだよ」と話す。「帰り道がわからなくなる」とは、湯婆婆の支配下に置かれるということであると共に、自分が何者なのかわからなくなるということではないだろうか。

名前とは、それ自体は記号のような付属のものでしかない。しかし、実際は名前とその名前を持つ本人が密接に繋がっているものである。名前とは重要なものであり、その名前を奪われることは、自分を差し出すということである。以下のような神話がエジプトに存在する。「エジプトの魔法は、フウと呼ばれる言霊によって行われており、物事の本質を正確にいいあらわす言葉は、力ある言葉とされ、その物事を支配することが出来ると考えられていた。したがって、本質をあらわす神々の本当の名前を知り、口にすることができれば、神々を支配することも可能となる。そのため神々は、本当の名前を隠していた。女神イシスは、太陽神ラーに蛇の強力な毒を体内に流し込む。イシスは毒を癒やすふりをしながら、「あなたの本当の名前を教えてください。あなたの本当の名前を持ってしか、癒す事はできません」と囁いた。最初、ラーは自分の真の名を明かすことを渋り、いくつもの別名を並べ、真の名は決して明かそうとはしなかった。しかし、毒の苦しみから、本当の名前をイシスにもらしてしまう。イシスはその名を使い太陽神の体を浄化した。こうしてイシスは、ラーの真の名とともに、偉大なる魔術の力を手に入れ、最強の女神となった」<sup>3</sup> このように名前とは、自分を表すものであり、自分とを結ぶ重要なものなのである。

千尋は冒頭の引っ越しシーンで無気力のような

生命力に欠ける表情をしていた。千尋は母に「もうしゃんとしてちょうだい」と注意されたり、トンネルの中ではべったりくっつくなど、自立できていないように見えた。また、初めて風呂焚きや薬湯調合を行っている窯爺にお世話になった時に先輩従業員のリンに言われるまでお礼を言えなかったことや、リンにお世話になりますということも言えなかったことから千尋が一人では何もできない子であることがうかがえる。その後、油屋で働くために湯婆婆に名前を奪われる際も「贅沢な名だね」と言われるなど、千尋自身が名前負けしているような、名前を自分のものにできていないようである。しかし、油屋で働くために千となり、自分のことは自分で行わないといけない世界に放り込まれた現実を受け入れた時に、自分の本当の名前である「千尋」を取り戻した時に、それは、力ある言葉となっていた。そして、本当の名を取戻した千尋は、窯爺やリンに助けられながらも考えて行動することで当初の生命力に欠けたような表情や人任せのような態度ではなくなり、最後にはカオナシを油屋に招き入れてしまったのが自分であることを認め、それを対処することや、最初から助けてくれて、千尋を千から千尋に戻してくれたハクを湯婆婆から助けたいと言うなど自立できるようになっていた。千尋は千に深いと書くが、名前に伴う本質を得るプロセスを歩み始めたと考えられる。千尋は自分と名前との繋がりを持つことができたのだろう。そして、銭婆婆が家を去る千尋に対して言った「自分の名前を大事にね」という言葉は、名前は自分の中身と本質的に繋がっていることを示唆してくれた一言となったのかもしれない。

自分を表す上では、顔も名前と同じように重要だと考えられる。カオナシはお面を付け、他者が理解できる言葉を発さない。名前も千尋自身は知らず、湯婆婆から聞いて初めて知ったのである。しかし、「カオナシ」が本当の名であるかはわからない。顔がないからカオナシと言われているわけで、つまり名無しであるから湯婆婆たちがカオナシと呼んでおり、実際は誰も知らないのかもしれない。カオナシは他人の声を借りてしか話をすることができない。カオナシ自身では「あ、あ…」「え、え…」としか発することができず、カオナシが青

蛙の声を借りて発した感情は「イヤダ……イヤダ……サビシイ……サビシイ……」であった。カオナシは静かに後ろを付いて回り、何を考えているのかわからず、後半のカオナシの騒動が起こるまで千尋以外には認識されていなかった。カオナシは暴走している時に過食になる。それは、カオナシ自身の空虚感を埋めるためであったと考えられる。カオナシの場合、自分の存在に気が付いてくれた千尋の役に立ちたいが、砂金を出しても喜ばない千尋に何をすれば喜んでもらえるかわからないことからくるものだろう。そのため、千尋がカオナシの相手をし、外に連れ出そうとしている時には呑み込んだものが邪魔になり吐きだし、銭婆婆のところではすっかり落ち着いていた。千尋が帰る時には銭婆婆は「おまえはここにいな。あたしの手助けをしてくれ」とカオナシに居場所を与えた。それまでの油屋にも入れず、街にも行かれず橋の真真中でどっちつかずであったと考えられるカオナシは神話的基盤をもたず、個人的な神話ももてない状態の象徴といえるかもしれない。

名前には苗字がある。名前は自分自身とを結びつけるものであるが、苗字は自分のルーツとを結びつけるものだろう。千尋は油屋のある世界で千として生活することで意識が変わってきた、つまり、冒頭の車の中で生命力に欠けていた千尋から生命力を感じられるほどに成長できたのである。湯婆婆の支配する油屋という神話の中で成長した。

千尋は神をはじめとする超自然的存在によって創造的な出来事・行為を体験し社会の価値・規範を学び葛藤を経験した、つまり、千尋は異世界で神話を体験してきたのである。しかし、油屋から帰るときに千尋が自分の服に着替え直したように、神話的な体験はそのまま現実に持ち帰ることはできない。トンネルを抜け終わって振り返ると何も覚えていないようである。しかし、千尋は銭婆婆たちが編んでくれた髪留めで髪をしばっていることから神話的体験が現実だったことを示し、銭婆婆の「一度あったことは忘れないものさ……想い出せないだけで」という言葉通り、千尋は千から千尋に戻っても千尋が経験した神に対する意識や他者への礼儀は根付いていると考えられる。

## 総合考察

ここまで、2つの作品から、アニメにおいて神話的要素がどのようにみられるかをみてきた。『もののけ姫』では神ゴロシと自然について、『千と千尋の神隠し』では神への意識と思春期の児童が通過する個人を支える神話的な体験について、考察した。これらから、宮崎駿監督が手がけるスタジオジブリの作品には神話的な役割を担う要素が含まれていたことが明らかとなった。宮崎駿監督の作品には、自然観が強く表現されている。先に述べたように、日本人の感覚として自然と神が結びついているとすれば、ここには我々日本人の神への意識や態度の現状や変化が描き出されているとも言えるだろう。

宮崎駿監督のアニメは自然を守ることや自然と共存することに対するメッセージ性が強いともいえるが、一方では、現代において我々がいかに神話的な要素にかかわることができるのかを考えさせてくれる作品ともいえる。そして、スタジオジブリのアニメーション作品がこれほどの人気を誇っているのは、現代の人が意識をしているかどうかに関わらず、神や神話に対して全く関心を失っているわけではないと思われる。

現代は、社会全体が共通にもつ明らかな神話がある時代ではない。しかし、そのような時代でも視聴者が違和感なく、アニメの中に神話を感じる要素は存在している。私たちは無意識のうちに、その中に人間として生きるうえでの根幹ともいべきものを感じているのではないだろうか。スタジオジブリの作品にはこのような人間の根底を見させてくれるものが多いために、これほどまでに多くの人が魅了され世代を問わず人気を博していると言えるのだろう。

## 引用文献

- 岩宮恵子 (2013) 好きなものにはワケがある、筑摩書房、54頁、58頁  
 大林太良、吉田敦彦(1998)世界の神話をどう読むか、青土社、195-196頁  
 河合隼雄 (2003) 神話と日本人の心、岩波書店、12  
 と谷遼 (1997) 「もののけ姫」を読み解く、ふゅーじょ

## アニメにみられる神話的要素についての考察

んぷろだくと、50頁、61頁

中村雄二郎（1997）哲学の現在、岩波書店、134頁

森村宗（2011）図解 古事記と日本書紀 知識ゼロでもわかる記紀のあらすじ、新人物往来社、32頁

横田正夫、池田宏、小出正志（2012）アニメーションの辞典、朝倉書店、24頁

米村みゆき（2008）ジブリの森へ、森話社、181頁、175頁

## 注

1. 『日本経済新聞』、2012年12月24日、「世代を超えた人気 エヴァンゲリオン現象の不思議」、[http://www.nikkei.com/article/DGXNASFK1803Q\\_Y2A211C1000000/](http://www.nikkei.com/article/DGXNASFK1803Q_Y2A211C1000000/)、2016年1月7日アクセス
2. 年間を通して葉を落とさず緑色をしているカシ、クス、シイ、タブ、ツバキなどの常緑広葉樹を総称した森林のこと。
3. 岡沢秋『第十一話 イシスの言霊』、<http://www.moonover.jp/bekkan/story/11.htm>、2015年12月28日アクセス