

宮崎駿作品と環境問題をめぐる社会学的試論

A Sociological Essay On Works Of HAYAO MIYAZAKI And Environmental Problem

高 木 学

1. はじめに

宮崎駿の描き出すアニメーション作品は、これまで数多くの人を魅了しつつづけている。それは一級のエンターテイメント作品であると同時に、単なる娯楽作品、子供向け作品という捉え方ではつかみきれない思想的奥深さとメッセージの強さをはらんでいる。これまで続編的な作品が無く、作品ごとに舞台・設定・キャラクターがまったく異なるため、こめられた問題意識についても、そのテーマや扱いの濃淡に大きな違いが見られる。しかしなかでも強く意識されているのが自然環境と人間の関係性であろう。それは長編映画としては「風の谷のナウシカ」以降さまざまな作品にちりばめられており、彼の思想・主張の核と言っても良い。本論では、宮崎駿監督作品に見られる人間と自然環境の関わりについて、その思想的特徴、および現代社会におけるメッセージの意味について、特に「もののけ姫」と「崖の上のポニョ」を取り上げ、考察していきたい。

宮崎駿が手がけた映像作品は50タイトルに迫る。その中で自身が監督を務めた長編作品はこれまで10本に及び、その多くが日本の映画史上に残るものとなっている。これまでに日本で公開された歴代の映画興行収入ランキングでは、上位10傑に宮崎駿監督作品が4本も含まれている。1位「千と千尋の神隠し」4位「ハウルの動く城」5位「もののけ姫」8位

「崖の上のポニョ」の4作品である。そのほか10位には含まれなかったものの「ルパン三世 カリオストロの城」「風の谷のナウシカ」「となりのトトロ」など今も親しまれている作品を数多く生み出してきている。

この中から上記の2作品を選んだ理由は、以下の2点である。まず作品において自然環境が物語の中で大きな意味を持つ作品であるという点。この点で冒険／アクションの要素が強い作品の「ルパン三世」「天空の城ラピュタ」「紅の豚」は除外される。環境問題的意識が含まれるものの、その他に強いメインテーマがあるものも除外したい。たとえば「千と千尋の神隠し」は働くことの意味、働いて成長することのすばらしさが強調されており、自然界が汚染されている描写などは中心的トピックではなくなっている。また「ハウルの動く城」も、主眼は高齢者の自己イメージの持ち方や男女のロマンスにおかれているため、環境問題は物語の遠景としてあるに過ぎない。

もう1点の理由は物語の重層性に関するものである。作品の人物や社会背景がある程度複雑さを持っている作品を扱いたかったという点である。「風の谷のナウシカ」は文明批判の傾向が強く表れた作品であるが、そこで見られるのは自然対人間文明の二項対立の図式である。人間側にいくつか異なる立場の人々が描かれるが、自然に対しての無力さ、葛藤の少なさという点で単純な図式でまとめることが可能である。また「となりのトトロ」については対立や矛盾といったものが表現されておらず、環境の意識を深く読み解くことは難しい。対して「もののけ姫」は後述するように、さまざまな勢力の人々が対立する様子がリアリティを持って描かれており、社会的背景を論ずるに足る強度を持っている。また「崖の上のポニョ」は子供向けの楽しさシンプルさを持ちながら、単なる海と人の二項対立には収まりきれない豊穡さ、過剰さが感じられ、環境を論ずるに足る物語と考える。

2. 「もののけ姫」の概要

1997年に公開された「もののけ姫」は、興行収入は約193億円、年間

ランキングは1位、歴代ランキングでもそれまで長年トップを守ってきた「ET」を抜き去り当時の1位となった。2009年末の時点で5位となっている。

この作品は監督として制作した長編の第7作目にあたるもので、それまで子供向けの作品が多かったスタジオジブリの傾向から見るとかなり異質な作品であった。前作「紅の豚」の主人公は魔法で豚になった戦闘機パイロットの話、前々作は「魔女の宅急便」はホウキに乗って空を飛ぶことのできる魔女の物語と、空想的・娯楽的要素の強い作品だった。「もののけ姫」はその傾向は一変し、戦いや死が多く扱われる重厚な物語となり、ファンタジー的な設定は最低限に抑えられた。設定は日本の室町時代の山間地域が舞台として、森を切り開き製鉄業を進めようとする人間と、人語を操る巨大な動物たちとの対立が中心に描かれるが、そのほか生と死を司る森の神として畏怖されているシシ神、タタラ製鉄の村を支配しようとする武士、天皇の命を受けて暗躍する集団など、多くの登場人物たちが入り乱れる複雑な構図となっている。これまでのジブリ作品のように愛嬌やかわいらしさのあるキャラクターはほとんど登場しない。一般的な時代劇と比較しても、城下町や農村を舞台に、侍、町民、農民といったわかりやすいキャラクターが活躍するものではない。時代劇で扱われることの画少ない中山間地域を舞台に、社会のメインストリームから離れた人物たちの争いを描いているのである。

ストーリーもそれまでのようなシンプルでわかりやすい物語から、複雑難解かつすべてを語らないまま終わるすっきりしないものに変化した。物語は基本的に主人公の青年アシタカを目線で語られていく¹⁾。アシタカは東北地方、かつて大和朝廷に滅ぼされたエミシー族の末裔であると語られている²⁾。村をタタリ神とよばれる怪物が襲い、アシタカはそれを撃退したため、呪いを受けて死の宿命を背負ってしまう。彼は、タタリ神の生い立ちを探ることで呪いを解く方法が見つかると思い、村を出て旅をする。旅の道中、アシタカはさまざまな人々と出会っていく。ある村では、村人を襲う野武士に遭遇し、瞬時に二人を殺してしまう。その後、食料を得るために入った市では、一般的な貨幣ではなく、砂金で米を買おうとして一

騒動が起きる。さらに市を離れて一夜を過ごすのは、半分泥に埋もれた大木の陰であるが、すぐそばに地滑りか洪水によって崩壊してしまった村の名残がみえる。

その後、奥深い山奥でタタラ製鉄を営む集団とその頭領エボシ御前に出会う。そこでは、山を切り開き、川を汚し環境を破壊しながら鉄を作り出し続けている。その一方、村は殺伐とした平地の市場や村とは異なり、豊かで活気にあふれ、かつて平地の社会で捨てられた女子供や、差別・排除されてきたハンセン病患者らが、自らの仕事に誇りを持ちながら生き生きと暮らしている。

さらにアシタカはこの村が多くのもので対立している様子を見る。森を切り開かせまいとするヤマイヌやイノシシなど強大な動物たち、森の奥深くで事態を見守る、生と死を司るというシシ神、この村を支配し武器の安定供給源を得ようとする武士の集団、シシ神の首を欲する天皇の勢力など、さまざまな勢力が入り交じり、タタラ場を舞台に戦いが繰り広げられる。最終的には、シシ神は人間たちによって討ち取られ、神秘で奥深かった森は、草原のような明るい野原の山になった。

こうした複雑な勢力の戦いが迫力あるアクションで描かれる。しかしここでは、それまでのジブリ映画のようなワクワクさせられる場面・爽快感のある描写はほとんどない。代わりに腕がちぎれ首が吹き飛ぶような残酷な描写が見られる。

こうしたそれまでの傾向とはまったく異なる作風にももかかわらず、もののけ姫は公開されると当時の興行収入ランキングを塗り替えるほどの大ヒット映画となった。その要因の1つといわれたのが、複雑なストーリーと人間関係が、勧善懲悪でない深みのある物語である。この作品は日本の室町時代の出来事とされているが、しかもその人物たちは監督宮崎駿の想像力からではなく、綿密な時代考証、文献研究を下敷きにしたものであったため、人間たちの社会関係に説得力やリアリティが備わっていたことも、人々を引きつけた要因の一つと言える³⁾。

3. もののけ姫の環境意識

こうした複雑な関係性が描かれた「もののけ姫」では、環境問題はどのように描かれているのだろうか。登場人物たちは、対立しながらも互いに関連しあい、ある種相互依存の関係も見られる。こうした複雑な構図を紐解くにあたって環境問題における受苦圏／受益圏論という考え方を援用したい。

環境問題における受益権・受苦圏論とは、公害や環境問題を考察する分析枠組みの一つである。環境問題を単に加害者対被害者という二律背反の対立で捉えるのではなく、より広い社会集団として捉え直し、被害者と加害者の相互の関連や重なり、不平等性などを論じることが可能となる。

受益権とは環境問題の被害を発生させる活動によって利益を得ている地域社会や社会集団を指す。環境問題の加害者として見えやすい直接の事業主体だけでなく、その活動により利益を得ている人々を広く含める。一般的に人口的マジョリティ・資本力の大きい集団、政治力の強い集団などが受益圏側になりやすい。一方の受苦圏とは、環境問題により「苦痛」を被っている社会集団を示す用語である。ここでの「苦痛」とは現実の健康被害や経済的損失、環境の悪化が含まれるだけでなく、地域のイメージ低下（風評被害）や地域住民の不和、あるいは将来への不安といった精神的な苦しみも含まれる。

この理論の特徴は、間接的に利害に関わる人々を広く捉えられる点である。そのため互いに認識できないほど離れている場合や、相互に重なっている状態を分析できる点にある。たとえば観光地にゴミが散乱するという問題では、ゴミを気軽に捨てる／正当なゴミ処理のコストを払わない人々が受益圏に含まれると設定できるが、そこには観光客ばかりではなく、その地で生活する住民も入る可能性がある。一方、受苦者は、ゴミが散乱することで気分を害する人々・散乱ゴミを処理するコストを支払う人々と設定できるが、そこにも受益権同様、観光客と地域住民が含まれる。加害者／被害者が一概に峻別できない状況の分析に有効な方法と言える。

このような受苦圏／受益圏論を踏まえて、「もののけ姫」のなかから自然環境と人の関わりの特徴的な箇所をいくつか取り上げてみたい。まず映画冒頭でアシタカが暮らしていた村を怪物が襲う場面を紹介したい。この場面の怪物はタタリ神と呼ばれ、全身を黒い触手に覆われており、まわりの動植物の命を枯らしながら、森をさまよう化け物である。強い恨み／怨念を持った生き物が死にゆく際、怨念にとりつかれて怪物へと変化する。黒い触手は、その生き物が持っていた恨みや苦しみの怨念が表出したものとされている。アシタカの村を襲ったのは、長い年月生き長らえた巨大なイノシシが変化したもので、人間に対して怨念を抱いていたため、人が住むアシタカたちの村を襲ったと考えられる。

イノシシが禍々しいタタリ神になってしまった理由は、後にタタラの村を訪れてエボシ御前に出会って判明する。そのイノシシはこのタタラ場の近くの森の主ヌシのような存在で、炭焼きのために森林を伐採することや砂鉄を取るために山を削ることをことごとく妨害してきた。エボシは、このイノシシを石火矢いしびやと呼ばれる大型の鉄砲で射貫き討ち倒すことで、タタラ場周辺の森への脅威を消し去った。タタラ場は製鉄業の安定操業を実現し、多くの利益によって豊かな生活を営むことが可能となった。射貫かれたイノシシは、体内に巨大な鉄のつぶてをくらい、激痛に苦しみながら死へ近づき、痛みと苦しみ、死の恐怖が人間への呪いとなって蓄積し、巨大なイノシシを怨念の怪物へと変えていった。

こうしてエボシ率いるタタラ場が森を切り開くためにおこなったイノシシ討伐が、タタリ神を生みだし、はるかエミシの村の危機へとつながった。環境破壊の代償として発生した害悪は、そのままタタラ場に返ることなく、エミシの村を襲ったのである。エミシの村にとっては、タタリ神の発生やそれによって得られた利益とはまったく無関係な立場で、被害のみを被ったことになる。

この因果を単純な被害者／加害者として見れば、加害者は鉄砲でイノシシを撃ったエボシ、被害者はアシタカとその村ということになる。しかし受益圏として広く考えてみれば、イノシシ討伐によって利益を手いするのはエボシだけではない。鉄をつくることで生計を立てているタタラ場の住民

すべてに、さらには製品の鉄を購入し、道具として使っている武士や農民もふくまれるだろう。

物語の中でアシタカが、エボシの口から確かにイノシシ退治をしたという告白を聞くシーンがある。そこではアシタカの右手に宿っていたタタリ神の怨念が、アシタカ的意思に反して剣を握らせ、エボシに斬りつけようとする。そこでアシタカは、この怨念はエボシを殺しただけでは止まらないという。怨念の向かうところがタタラ場の住民すべてになるであろうことを感じ取り、右腕を押さえ剣を納める。すなわち、イノシシの怨念の対象は、直接の加害者でなく、受益圏の人々に広がっていたと考えられるのである。

また受苦圏については、映画ではアシタカの村のみの被害が描かれているが、そのほかにいくつかの想像が可能である。タタリ神によって害されるのは人間だけではない。タタリ神が触れたものは、怨念の対象の人間だけでなく、動植物すべての生命を枯らしてしまう。まさに死をまき散らしながら移動する。エボシのつぶてをくらいタタリ神となってから東北の村で倒れるまで、その道中、多くの生命を絶ってきたと考えられる。そこで倒れた生命は受苦圏の一員として数えられる。

次にもうひとつ受苦圏／受益圏の関係として河川の下流と上流の関係を取り上げてみたい。アシタカがタタラ場を訪れる前、ジコ坊とよばれる高下駄の僧と食事をしたシーンがある。その場所はすぐ横に瓦礫がみえる森の大木の陰で、その瓦礫はかつてあった村の残骸であった。地滑りか洪水によって村が崩壊したものという。一方、タタラ場の製鉄業では、大規模な環境破壊がおこなわれていた。製炭のための「森林伐採」と砂鉄を採取するカンナ流しによる「土壌流出」である。

この村の崩壊と環境破壊は、話中で明確に関連性が語られることはない。しかし相対的に見れば、河川の中下流と上流という位置づけが可能である。あくまで憶測の域を脱するものではないが、崩壊した村は、上流域の森林伐採等によって引き起こされた洪水の被害者であったかもしれない。タタラ場にしても河川の汚染が下流で洪水などの災害を起こす原因となっているかもしれない。これら両者は直接的な関係で結ばれていないと

しても、受苦圏／受益圏として関連付けることは可能だろう。タタラ場は、河川の上流域として環境に害を与える可能性があり、河川的环境破壊自体を肯定する立場におり、その意味で環境被害を作り出す側、受益圏と言える。一方、崩壊した村も直接タタラ場の影響を受けて壊滅したという記述はないが、上流の環境被害によって簡単に生活を破壊される可能性があり、河川的环境破壊を望まない立場として受苦圏に含まれる。きわめて間接的で状況証拠的な解釈ではあるものの、これら両者は状況的には受益者／受苦者の対立として結びつけられるのである。

4. 「崖の上のポニョ」の概要

「崖の上のポニョ」は、2008年7月に公開され、興行収入約155億円、2008年の映画興行収入において1位、歴代でも8位に入る大ヒットとなった。

この映画は、人魚が人間と出会い惹かれ人間となって結ばれるというアンデルセンの人魚姫の物語をモチーフにしている。一般的にはディズニーが映画化した「リトル・マーメイド」として有名なこの童話を、宮崎駿は大きく変更し、まったく異なる描き方で映画化した。たとえば、主人公の男女二人が若者ではなく5才の子供である点、舞台を現在の日本として描いている点、人魚姫の魔力のため海の環境や町の様子を激変させてしまう点、二人が結ばれるクライマックスに大きな試練が用意されていない点など、相違点は多い。

この物語の設定は、「もののけ姫」と比べると大変ファンタジー色が強く、非現実的な人物や場面が数多く見られる。例を挙げると、ポニョが人間の子供も宗介の血をなめたことにより、魔力が増大し、嵐が巻き起こり、月が地球に異常接近する。嵐の海ではポニョが波の上をクルマと同じ速度で疾走する。海面上昇によって水に沈んだ森や庭では、滅びたはずの古生代デボン紀の海棲生物が優雅に泳ぐ。登場人物についても、主人公ポニョをはじめとして非現実的な存在が多い。ポニョは、人面魚・半魚人・人間の3種類の姿の間をコロコロ変わる。ポニョの年齢などは明らかに

されていないが、この不思議な海の世界においてかなり幼い段階だと考えられる。またポニョの妹たちも存在し、大きさはポニョよりさらに小さく、数が非常に多く 100 匹以上いる群れとして描かれている。ポニョの父母は、姿形こそ人間に近いものの設定はファンタジーそのものである。母のグランマンマーレは、母なる海そのものを体現する超越的な女神のような存在であり、船よりも大きくなって海を漂うこともあれば、人間と同じサイズで会話することもできる。父フジモトは、グランマンマーレの数多くの夫の一人で、人間であることをやめ海に生きるものとなった魔法使いである。

しかしこのようなファンタジー色の強い設定は、宮崎駿監督作品としては、むしろ通例である。今回の「崖上のポニョ」のアニメーション作品としての特徴は、そのファンタジー性にあるのではなく、その表現方法のこだわりの強さにあった。前々作の「千と千尋の神隠し」、前作の「ハウルの動く城」では、一般的なアニメーションの手書き描写に加えて、コンピューターを使った立体的なグラフィック（3DCG）による作画が多くなっていた。これに対する「2D アニメーションの継承宣言」として描かれたのが今作だった。一般的には表現が難しいとされてきた水の表現に挑戦し、アニメーターの想像力と膨大な枚数の作画によって見事に実現して見せた。

舞台は、現在の日本のとある港町である⁴⁾。主人公宗介は5才の保育園に通う普通の男の子で、デイケアセンターで働く母リサと貨物船船長で家を空けることの多い父コウイチの間の一人息子である。物語は、ポニョが父の目を盗んでクラゲにのって去るシーンから始まる。ポニョはいつしか人間の港の近くに来ており、海で遊んでいた宗助に拾われる。そこでポニョは、宗助がケガした指の血をなめてしまい、人魚から、半漁人、人間への姿を変え、魔法の力を増大させていく。世界のバランスが崩壊し、月の異常接近、海面上昇、古代生物の復活など様々な天変地異が引き起こされる。この状況を解決するために、ポニョの母グランマンマーレは、ポニョと宗助お互いの愛を誓い合わせることを提案する。こうすればポニョが人間になり魔法の力を失ってしまう。ラストでは、宗助の愛の誓いによ

て天変地異が収まり、ポニョと宗助の物語が始まろうとするところで締めくくられる。

5. 崖の上のポニョの環境意識

ポニョで描かれる自然環境は、マンガ的なデフォルメが施されており、現実的な問題意識を思い起こさせるものではない。たとえばポニョが大波とともに宗介に会いに来るシーンでは、大波が魚のような形となっており、ポニョを乗せてカーチェイスする。また後半に陸地のほとんどが海に沈んでしまうシーンでは、海中に現在では化石でしか目にすることない太古の水生生物が悠然と泳いでいる。

また、ポニョの父フジモトの仕事も環境に関わるものであるが、その描かれ方は特徴的だ。彼は海のエネルギーを集めて精製し、生命を大量発生させる作業などをおこなっている。最終的には現在の海を太古の海と同じ状態に戻すことが念願である。企画書では「かつて陸上人だったが、今は海に仕える水棲人間。魔法を駆使して海中生物のバランスを取り戻すのに忙しい」とされている。(宮崎 2008 a: 489) いわば環境保護活動といえる作業をおこなっているといえる。しかし彼の仕事は報われない。誰にも理解されず、協力もなく、孤独に仕事を進めている。ポニョの魔法の力があふれると、おろおろするばかりで問題解決ができない。宮崎駿が音楽担当の久石譲へ宛てたメモで「弱い父親の代表であり、信念も行動も彼を豊かにはしてくれません。理想を追えば追うほどに孤独になり、裏切られる宿命を持っています。フジモトは現代の父親のカリカチュアにならざるを得ません。」と語られる。(宮崎 2008 a: 494)

これは現代の父親の弱さ・孤独さを体現するキャラクター設定であると同時に、環境保護のあり方についても、フジモトのような理屈っぽく頭でっかちなスタイルに宮崎が価値を見ていないことが分かる。環境保護活動を、一歩引いた視点で非常にアイロニカルに描いていると言うことができる。

また人間社会の側の描かれ方でも、環境と人との関わりに関してはほと

んど描かれていない。これは、これまでの宮崎作品では見られなかった特徴である。

たとえば、東京三鷹のジブリの森美術館でのみで上映されている短編映画、「星をかった日」は、植木鉢に種を植えると小さな惑星が生まれ、植木鉢の上に浮かびながら、雲や海を生み出していくという非現実的な童話的世界が描かれている。全体的に空想的、散文的な印象で現実感の乏しい物語であるが、その中でも一点だけ、自然に関わるシーンが丁寧に描かれている。それが主人公の少年が日々おこなう仕事、郊外の一軒家のまわりの畑に井戸から水をくんで蒔くことである。全体をファンタジー的に描いていても、日常の園芸・農業的作業がしっかり描かれている。

ポニョにおいても自然・環境ではなく、日常的な生活の場面については、大変しっかり描写されている。たとえばポニョが宗介と再会した後、家でスープを飲み、インスタントラーメンを食べるシーンでは、単に湯を注いで食べるだけではない。電気を復旧させるために非常用発動機を回し、やかんで湯を沸かし、袋入りラーメンをどんぶりに空けて、湯を注いで蓋をする。さらには子供たちに目を閉じさせておいて、母リサがラーメンの蓋の下にハムやネギのトッピングを隠しておく。子供は目を開けてから蓋を取り、できあがったラーメンに目を輝かせる。こういった何気ない日常的な食卓の風景がとても楽しげに丁寧に描かれている。

しかし自然環境と人の関わりについては、ほとんどリアリティのある描写が見られない。人間側の登場人物たちは、主要人物以外では、高齢者介護施設のおばあさんたち⁵⁾、宗介たちが暮らす港町の人々・宗介の父コウイチの乗る船の船員くらいである。これまでの宮崎作品の中では、主要人物を取り囲む社会、普通の人々の暮らしがとても生き生きと描かれてきた。風の谷のナウシカの「風の谷」の人々は、汚染された海や毒をまきちらす大地のほとりで、わずかな畑や森に寄り添って慎ましく暮らし、子を産み育てていた。天空の城ラピュタでは主人公パズー少年が住む探鉱の街に、粗野ながらも暖かい人々が暮らしていた。

6. 濁りなき洪水の意味

崖の上のポニョでは普通の人々の暮らし方が見て取れるのはごくわずかな場面である。些細なシーンではあるが、ポニョの世界での人と環境の関係性を類推する貴重な手がかりとして、詳しく分析してみたい。

まず港では船が網を引きながら海底のゴミを回収する様子がある。ここでは人間が捨てたさまざまなゴミ・廃棄物が海底にたまっており、浚渫船の網が大量のゴミをあさっている。冒頭でポニョが発するシーンの海底牧場を彩る生物・クラゲの群れの美しさとは対照的な場面である。しかしながらこの場面では、人間の海の汚さ・環境汚染がひどいという印象が強く、環境を改善するという意思が感じられない。その理由としては回収の作業がリアリティが欠如してためであろう。古タイヤ・本棚・空き瓶・空き缶などさまざまな海底のゴミがどんどん網に引っかかるが、ゴミはある一定量から増えすぎることがない。まるで網のどこかに穴が空いているかのように、ゴミが流れ込み続けるのである。つまりこのシーンではゴミ回収という作業にあまり大きな意味があたえられていない。このシーンはあくまで大海原から舞い込んだポニョが、人間の出したゴミと浚渫網に翻弄されるというスペクタクルのシーンであり、環境保護活動としての意味は薄いといえるだろう。

もう1カ所、街の人々の様子が映し出されるシーンが、映画後半にポニョと宗介がボートで出会う、洪水から避難してきた船団の場面である。漁船やカッターボートが大漁旗など色とりどりの旗をはためかせて進み、老若男女さまざまな人が乗っている。山の上のホテルに避難する途中であるという。この人々には大災害に出会って命からがら逃げ出してきたという悲壮感が全くない。消防団員か自衛隊員らしき制服の男性が厳しい声で号令をかける。それに応じて男たちがオールをこぐ。その姿が勇ましいイメージの音楽とともに映し出される。ここでも人と自然の関わりはまったく見えてこない。

そもそもこの人たちが遭遇する洪水自体が非現実的である。水は、どこ

までも澄んで清らかである。海面が10メートルも上昇しているにもかかわらず、濁流が一切なく、木々や建築物の損壊もない。つまりこの洪水は、海・水に魔法の力が作用していた状態と考えられる。海と水が、魔法によってファンタジー的な物質に変質して、清らかで被害のない洪水を作り出し、古生代デボン紀の生き物を現れさせたのだ。これは逆に言えば、魔力が解けさえすれば以前と変わらない状態に戻ることができることを意味する。映画の最後で洪水が収まると、元気に明るく避難先から人々が帰ってくる。あたかもこの洪水による人的被害は全くなかったかのように、さわやかに戻ってくる。これはまさに洪水が大きな被害をもたらすことなく、元通りになることが、この世界の住民全員の前提となっていたのである。

では、この洪水の清らかさには、どういった意味が考えられるのだろうか。まず宮崎駿の製作意図としては、企画当初からかなりのこだわりがあったようである。公式ホームページで以下のように解説がつけられている。「ルパン三世カリオストロの城」での湖に沈んだ街や「パンダコパンダ」で大雨で水没した町について、「いずれにも共通しているのは、濁流の濁った水ではなく透明な水に沈む街であるということ」であり、「水没というアクシデントを描きながらも、悲劇性よりも子どものころに感じた非日常的ワクワク感が思い出される情景になって」おり、「宮崎監督の意識には沈んだ街のイメージに対するこだわりがあるよう」だと、語られている。(公式サイト「作品の内容の解説：キーワード」より) また同ホームページで物語の外洋を語る部分において、「どんな時代であれ、5歳の少年から見た 世界は美しく生きるに値する」と語られている。(公式サイト「作品の内容の解説：作品解説」より) このようにポニョの世界の清らかさは、この物語の大前提として描かれるべき重要な要素であったのだ。

では、話中の人々にとって洪水は何を意味したのであろうか。劇中、洪水で避難する人々に向かって、宗介が「ふなまつりみたいだ」と感嘆する場面がある。たしかに、町の人々が緊急事態に一致団結して対応する様子は、ある程度の真剣さは伝わってくる。しかし、軍国マーチ風の BGM

や鮮やかな旗のはためくイメージからはユーモアが感じられる。いわば災害という異常事態で一種の高揚感を感じている状態と言えるだろう。まさに、一時の非日常的活動、いわば「祭り」と捉えるべき現象なのではないだろうか。

では、ここから、この「祭り」的な洪水の捉え方を現実の社会に結びつけてみよう。現在私たちにとっての台風や洪水とは、前もって、ある程度危険性を知らされることがほとんどである。ゲリラ豪雨という突発的局地的な豪雨すら天気予報で局地的な大雨の可能性として指摘されることがある。そしてこうして予測されていた災害も、実はその危険性を知らされた人々の多くにとっては、杞憂に終わることがほとんどで、一部の人々の上にもみ実際の災害が降りかかる。比較的被害の大きい台風ですら、実際に洪水の発生、建築物等への浸水被害は台風の通過範囲から見れば一部の地域にのみ起きる。

しかしながら私たちは、実際には体験しない災害でもテレビニュース・新聞・インターネットなどにより深刻な被害の惨状を見聞きすることができる。その状況の伝達は、自分たちは被害がなかったという安堵よりも、被害への当事者への共感や同情、そして自らも災害に対応すべしとの緊張感を生み出す。

この擬似的な災害体験、緊張感は、メディア論で J. ブーアスティンがメディアが現実を作り出すと訴えてきた、疑似イベント論の状況と重なる。

この疑似イベント的災害は、被害の無かった一般人にとって、あっという間に終焉を迎える。台風が去り、洪水の後片付けが始まれば、擬似的な当事者意識は瞬間に次のニュースによってかき消される。泥や水と格闘するような経験を伴わない、画面越しでの災害のイメージは、所詮、観念的なものであり、現実味のない徒手空拳の緊張に過ぎない。

このような災害発生→緊張感→日常への回帰という流れは、そのまま、ポニョの集団避難する一般市民の姿に重なる。劇中の人々が清らかな洪水を体験する状況は、現実世界において被害のない場所で洪水を体験するという疑似イベント現象に通じるものだ。清らかな洪水の嘘くささと画面越

しに体験する災害の非現実感は通底しているのだ。そしてポニョでの避難民のかけ声の勇ましさや軍国的にも感じられる団結力は、画面越しに災害を体験し、擬似的な危機感をもとになにかしようとして活動するときに、一時的・観念的な災害対応意識に通じてくる。いつかは水が引き、その後は元通りの生活に戻ってこられることを知っているような、悲壮感や苦悩のない災害への対処なのである。

7. 考察と課題

「もののけ姫」と「崖の上のポニョ」を巡って環境と人の関わり方を論じてきた。この両者の比較しながら、その特徴を考えていきたい。

「もののけ姫」では、自然原理とタタラ場の対立を軸としながらも、その周辺にさまざまに立場の異なる人物・社会集団が配置されていた。自然対文明だけでなく、農村地帯・市・サムライ・天皇など人間社会の複雑な関係が描かれていた。ここではアニメーション作品・子供向け作品にありがちな社会関係のデフォルメが少なく、互いの集団の対立や戦いを見て取ることができた。

一方の「崖の上のポニョ」では、環境と人がリアリティを持って真剣に向かい合う様子はなく、非現実的な魔法の洪水が人々を祭りのような非日常の時空に連れて行くさまが見られた。これは現代人のマスメディアとの接し方に通じる興味深い描写であった。

今回の試論では、数多くの宮崎作品から2作品を取りだして論じることしかできなかったが、「もののけ姫／崖の上のポニョ」以外の宮崎作品にも環境的意識を読み取ることは可能である。その時系列的な変化と宮崎駿の問題意識の移り変わり、社会的状況との対応、環境問題の変化など関連する考察は今後も継続して掘り下げていきたい。

また宮崎駿監督以外の優れた注目されたアニメーション作品への言及も今後の課題である。エコロジー・ロハスといった環境を志向したキーワードが浸透した今、日本や世界が注目するサブカルチャーの分野でも、環境への配慮を意識した分析が欠かせない。

注

- 1) 企画以前の構想では、宮崎駿は「アシタカ鬮記」というタイトルを考えていた。鬮記とは、正史としてではなく、草に埋もれながら耳から耳へと語り継がれた物語を意味する宮崎の造語。
- 2) エミシの一族は、史実の蝦夷民族をモチーフとしながら宮崎監督の想像を交えて作り出されたもので、実在の民族ではない。
- 3) 実際に中国山地でおこなわれていたタタラ製鉄では、安定操業のため森林資源の保護育成に大変力を注いでいたことが明らかになっている。「もののけ姫」で語られたような、森林を破壊しては新たな森に移動する方法は、文明の環境破壊的な側面を強調するためのフィクションであると考えられる。
- 4) 宗助たちの町について大いに参考にした地が、広島県福山市の鞆の浦である。2003年スタジオジブリの社員旅行で訪れた場所であり、その後宮崎は2ヶ月間単身滞在し物語の構想を練った。この鞆の浦の街は、古くからの港町の風情がよく保存されており、2007年「美しい日本の歴史的風土100選」に選ばれている。港に橋をかけバイパスを通す事業が計画されていたが、反対派が広島県に対し事業差し止めを訴える訴訟を起こし、2009年10月1日広島地裁から原告勝訴、事業停止の判決が下された。広島県は控訴している。
- 5) なぜか女性の高齢者、おばあさんばかりが介護を受けている。男性高齢者は出てこない。おばあさんの中でも口の悪いトキは、宮崎駿自身の母をモチーフにしたと宮崎駿自身が明言している。女性高齢者ばかりが登場するという点も、この母のイメージが強く影響した可能性がある。

文 献

- 一柳廣孝、2008、「境界者たちの行方『もののけ姫を読む』『ジブリの森へ高畑勲・宮崎駿を読む 叢書・〈知〉の森3』森話社
- 浦谷年良・アニメージュ増刊号編集部（編著）、1998、『『もののけ姫』はこうして生まれた。』徳間書店
- 叶精二、2006、『宮崎駿全書』フィルムアート社
- 切通理作、2001、『宮崎駿の世界』ちくま新書
- 久美薫、2004、『宮崎駿の仕事 1979-2004』鳥影社
- 鳥越皓之、2004、『環境社会学－生活者の立場から考える』東京大学出版会
- 船橋晴俊、2001、『環境問題の社会学的研究』『講座環境社会学第一巻』有斐閣
- 宮崎駿、2002、『もののけ姫（スタジオジブリ絵コンテ全集11）』徳間書店
- 宮崎駿、2008 a、『折り返し点－1997～2008』岩波書店

宮崎駿、2008 b、『崖の上のポニョ（スタジオジブリ絵コンテ全集 16）』徳間書店

青土社、1997、『宮崎駿の世界 ユリイカ臨時増刊』徳間書店

日本テレビ・テレビマンユニオン、2009、『ジブリの風景 宮崎作品が描いた日本』ウォルトディズニー・スタジオ・ホームエンターテイメント (DVDビデオ)

「作品の内容の解説：作品解説・キーワード」『崖の上のポニョ公式サイト』
2008年 <http://www.ghibli.jp/ponyo/press/keyword/> (アクセス：2009年11月30日)