

宮崎駿「シュナの旅」と「麦」

——「ナウシカ」のバイオテクノロジーを遡る——

高橋 徹

〈要約〉宮崎駿の漫画『風の谷のナウシカ』に影響を及ぼしたと考えられる作品に、『ナウシカ』とほぼ同時期に創作された宮崎駿の絵物語『シュナの旅』がある。『シュナの旅』は、チベット民話『犬になった王子』を基にしており、両作品とも「一国の王子が豊かな実をつける麦を求めて苦難の旅をする」という物語となっている。一方で、『シュナの旅』には、「緑色の巨人」「奇怪な生きた建造物」といった宮崎駿が創造したオリジナルの要素が存在しており、バイオテクノロジーとしての栽培作物「麦」の発想を認めることができる。本稿では、宮崎が影響を受けたという中尾佐助著『栽培植物と農耕の起源』を紹介したうえで、自然と人工物に対する見方や、漫画『風の谷のナウシカ』で繰り返し提示される二項対立による価値観の転動を指摘した。また高畑勲による宮崎駿評から、宮崎駿の創作における「弁証法」「無意識」を検討し、「悩み続ける胆力」が宮崎駿の創造性を支えている可能性を考察した。

キーワード：宮崎駿 犬になった王子 シュナの旅 風の谷のナウシカ

1. はじめに

映画監督の宮崎駿は、劇場長編作品以外に、三鷹の森ジブリ美術館（2001年に開館した宮崎駿を館主とするアニメーション美術館）で上映される短編映画の制作を手掛けており、2010年に映画『パン種とタマゴ姫』（宮崎駿原作・脚本・監督、上映時間11分37秒）を同美術館で公開した¹。この短編映画は、麦がテーマであり、映画を観ると、どのような工程を経て麦からパンが出来るのかを理解できるようになっている。本映画のパンフレットで宮崎駿は、「パンやめんやパスタを、ずい分食べているのに、麦がどこで作られているのか、どこで粉にされているのか、どうやって加工されているのか、ぼくらはボンヤリとしか知りません」とコメントしており、本映画の制作動機には、食文化に対する問題意識が存在していたことを推察できる²。

この『パン種とタマゴ姫』（2010年）から遡ること27年前、宮崎駿は1983年に、やはり麦をモチーフとした絵物語『シュナの旅』を徳間書店から出版している。漫画『風の谷のナウシカ』（以下、『ナウシカ』と略）の連載開始が1982年、映画公開が1984年であり、『ナウシカ』と『シュナの旅』の創作時期はほぼ重なっている。漫画

『風の谷のナウシカ』は、その後 12 年をかけて 1994 年に完結するが、『ナウシカ』の連載開始と同時期に発刊された『シュナの旅』のなかには、既にその後の漫画『ナウシカ』のストーリーに影響を及ぼしたと想像される幾つかのアイデアを見出すことができる。また『シュナの旅』のモチーフは、1997 年公開の映画『もののけ姫』にも影響を及ぼしているとされる（浦谷, 1998、叶, 2006）。さらに 2006 年公開のスタジオジブリ作品『ゲド戦記』（宮崎吾朗監督）では、原作小説『ゲド戦記』（初出は 1976 年、アーシュラ・K. ル=グウィン、清水真砂子訳、岩波書店）とともに、この『シュナの旅』が「原案」としてクレジットされており、映画『ゲド戦記』の源泉としても位置づけられる（高橋ら, 2011）（図 1）。

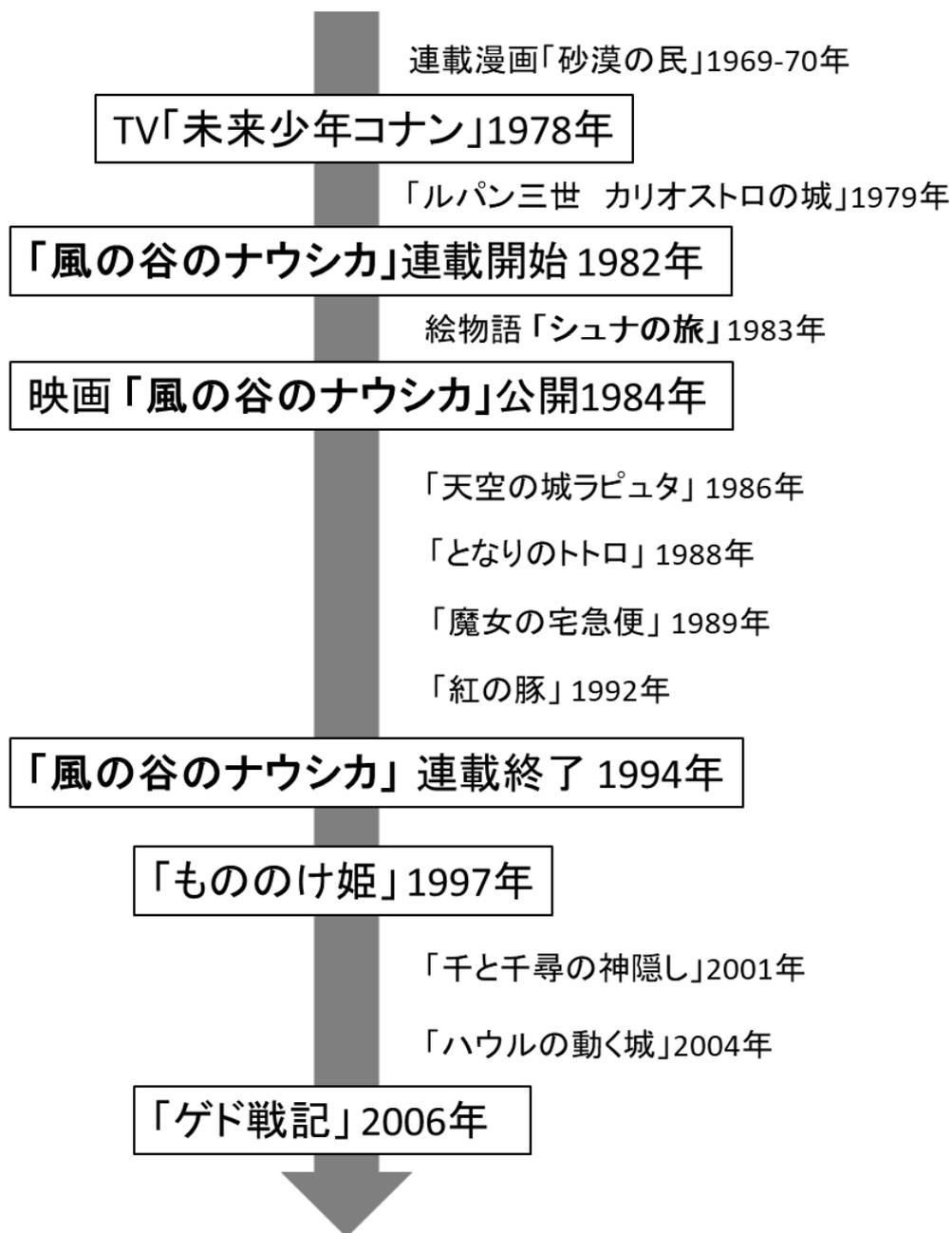


図 1. 宮崎駿およびスタジオジブリ作品創作年譜

『シュナの旅』の発刊に前後して創作が開始された漫画『風の谷のナウシカ』は、宮崎駿の思想を最も色濃く反映した作品であり、そこにみられる「民族」「文明」「自然」の思想は、宮崎が影響を受けた作品や思想などが複雑に絡まりあって醸成されたものといえる。叶精二（2006）は、宮崎作品の創作の経緯や、作品に影響を及ぼしたと考えられる数多くの小説、漫画、思想などを精緻に考察しているが、漫画『ナウシカ』については、「80年代から90年代に至る宮崎の苦悩と思想的変遷を綴った苛烈な作品であり、日本では類例のないファンタジーの傑作」と評した。

宮崎作品の源泉を解説する作業は、叶精二の著書や岡田斗司夫のネット配信動画などが既に詳しく、これ以上深めるべき仕事は残されていないようにも思われるが、本論では、これまであまり注目されることのなかった「麦」をテーマに考察を進めてみようと思う。

2. なぜ「バイオテクノロジー」なのか

『風の谷のナウシカ』の創作に至るプロセスは、『ナウシカ』誕生までの試行錯誤」と題して、宮崎駿自身が詳細に語っている（宮崎, 1996）。それによると、日米合作映画『リトル・ニモ』の企画に宮崎が参加していた時期に、「グールの王女ナウシカ」「土竜とクシャナ」などのモチーフをイメージボード化し、それがナウシカの源流のひとつになったという（図2）。また同時期、宮崎はアメリカの漫画『ロルフ』を映像化する企画を進めようとしていた。この作品に登場するお姫様と飼犬ロルフの物語は、「美女と野獣」のモチーフをもち、後の絵本『もののけ姫』（1993年）にも影響を及ぼしたと考えられるが、このときは「小国の運命を背負うお姫様」という設定に発展し、さらに「風使いの娘ヤラ」というキャラクターが創作され、これが『ナウシカ』の原型となっている（図2）。

また『風の谷のナウシカ』の連載開始（1982年）とほぼ同時期に発刊された絵物語『シュナの旅』（1983年）も、『ナウシカ』の創作において相互に影響を及ぼしていたと考えられる。チベット民話『犬になった王子』が原案とされる『シュナの旅』の「あとがき」で、宮崎は以下のように記している。

この物語は、チベット民話『犬になった王子』（中略）が元になっています。穀物を持たない貧しい国民の生活を愁えたある国の王子が、苦難の旅の末、竜王から麦を盗み出し、そのために魔法で犬の姿に変えられてしまいますが、ひとりの娘の愛によって救われ、ついに祖国に麦をもたらすという民話です。（中略）十数年前、はじめて読んで以来、この民話のアニメーション化がひとつの夢だったのですが、現在の日本の状況では、このような地味な企画は通るはずもありません。（中略）今回徳間書店の人々のすすめもあって、何らかの形での自分なりの映像化を思いたったしだいです。

「犬」「美女と野獣」というモチーフは、前述の『ロルフ』にも通ずるもので、宮崎は自分のなかにあるイメージを、漫画や民話を原作とすることで映画化しようとして

いたのではないかと想像する。というのも、鈴木敏夫が宮崎駿のオリジナル企画を持ち込んだ際、その場にいた映画会社のプロデューサーから「原作のないものを映画にできるか」と言われ、その一言を契機に、自ら原作漫画『風の谷のナウシカ』を作ることにしたという経緯がある（鈴木, 2013）。宮崎は、鈴木が編集する雑誌「アニメージュ」に漫画『ナウシカ』を連載し、それを映画化することで映画『ナウシカ』は制作された。

『ナウシカ』に至るもう一つの流れとして、『未来少年コナン』を指摘しておく（図2）。『未来少年コナン』は、1978年に放送されたNHKのテレビシリーズ（全26話）で、宮崎駿の実質的な初監督（演出）作品である。本作は、アメリカのSF小説『残された人々』（初出は1974年、アレクサンダー・ケイ、内田庶訳、岩崎書店）を原作としているが、「世界観の暗さ」を嫌った宮崎が、原作の設定（終末戦争後の世界）や登場人物の枠組みを保ちながら、少年少女の冒険物語に改変している（宮崎, 1983）。岡田斗司夫は、この『未来少年コナン』の解説において、それ以降の作品である『風の谷のナウシカ』『天空の城ラピュタ』『もののけ姫』は、「本来は使わないほうがよい古代文明を再生させようとする勢力と、それに対立する主人公」という基本設定が共通していることを指摘した（岡田, 2020）³。『未来少年コナン』では、産業文明の遺産として「原子力エネルギー」が稼働し、さらに「太陽エネルギー」を復活させる。一方、「麦」を主題としたチベット民話に着想を得た『シュナの旅』は、バイオテクノロジーを基盤としたSF作品になっている（図2）。

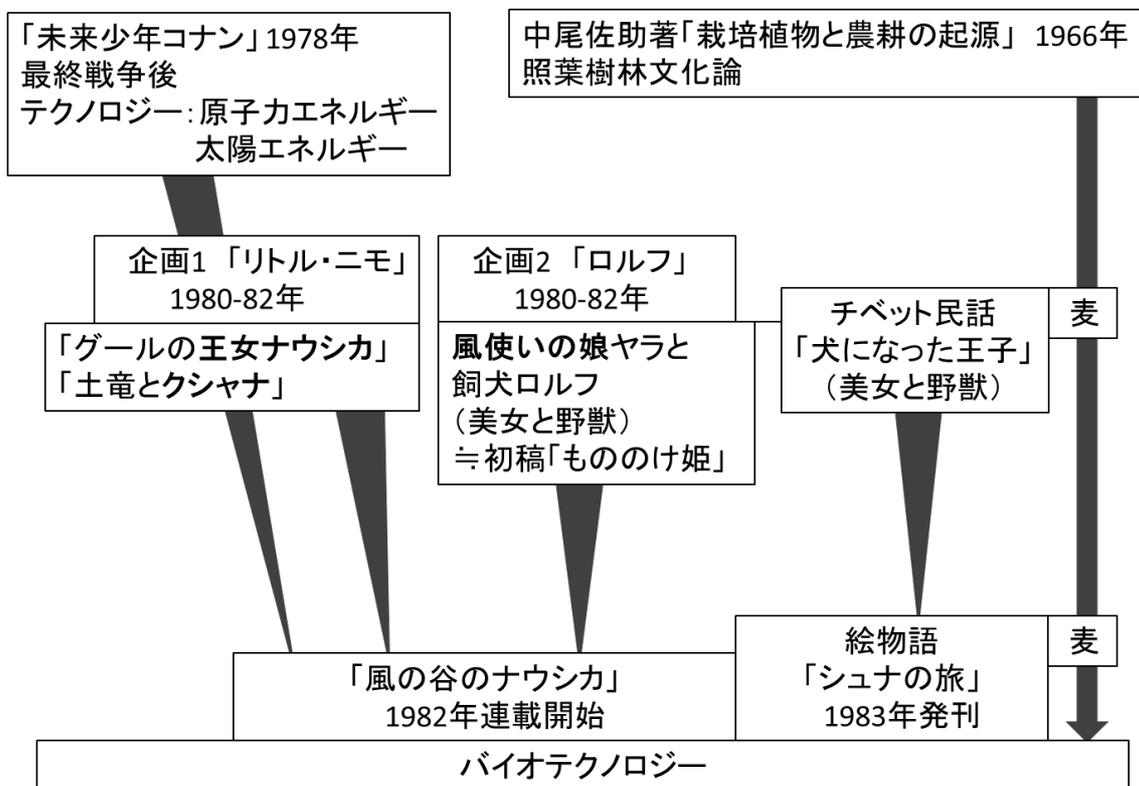


図2. 『ナウシカ』創作に至る流れ

2-1. 絵物語『シュナの旅』

『シュナの旅』は、1983年に発刊されたオールカラーの絵物語であり、全6章で構成されている。以下、章ごとのあらすじを要約した。

- ① **旅立ち：** 谷底にある貧しい小国の王子シュナは、異国の旅人から、「西の彼方、大地果つるところに、黄金の穀物が豊穰の波となってゆれる土地がある」という話を聞く。貧しく飢えに苦しむ自国を憂えてきた王子は、その豊饒の地を目指して、ヤックル（鹿に似た創作上の動物）に乗り旅に出る。
- ② **西へ：** シュナとヤックルは西へと旅を進める途中、人喰いの種族に襲われたり、放棄された村々をみかけたりする。さらに西へ進むと、奴隷を積んだ荷車とすれ違うようになり、その車が入っていく都城にたどり着く。
- ③ **都城にて：** 都城のなかでは、人間が商品として取引されていた。また探し求めていた麦の実の売り買いがおこなわれていたが、それは脱穀され死んだ実であった。「(麦は) 人買いが、人と交換に持ってくる」と商人は言う。城内で知り合った奴隷の姉妹（テアとその妹）を救うこともできず、失意のもとに城外に出たシュナは、一人の老人と出会い、「金色の種」に関する情報を得る。老人は「さらに西に進むがよい。やがて大地は絶壁となって終わりを告げる。その先は神人の土地となる」とシュナに教える。
- ④ **襲撃：** シュナは、テアの姉妹が乗る人買いの車を襲撃して二人を救い出し、ヤックルに乗って西へと進んだ。2日後、大地の果て（絶壁）に着いたシュナは、テア達をヤックルに乗せて北へと逃し、自分は神人の土地へ入る決心をする。シュナはその夜、巨大な光（青白く光る円盤のような物体）が神人の土地へ飛んでいくのを目撃する。
- ⑤ **神人の土地へ：** 絶壁を降りたシュナは、対岸の土地へ行くには荒海を越えなければならぬことを知る。砂浜でシュナは眠り込んだが、目覚めると神人の土地にいた。そこは深い森があり、多くの動植物が暮らす世界だった。森の奥で、シュナは緑色の巨人に出会う。森の奥には開けた耕地と水路があり、その中央には「奇怪な建造物らしきもの」がそびえていた。その建造物に踏み込んだシュナは恐怖におそわれ、森に逃げ帰った。「あれは建造物なんかじゃない。生き物だ」とシュナは思った。その夜、円盤がその建造物に飛んできて上空で止まり、円盤から建造物に人間が降りていくのを目撃する。巨大な建造物の穴からは、多くの緑色の巨人達が出てきて、口から金色の種を蒔き始めた。朝には芽が吹き、昼には花が咲き、そして穂が色づき始めた。シュナは穂をつかみとって逃げ、荒れ狂う海へと飛び込んだ。
- ⑥ **テア：** テアとその妹は、北方の貧しい村で、一人暮らしの老婆の家に身を寄せていた。1年が過ぎたある夜、テアは、記憶も言葉も失い、裸足で歩いているシュナを見つける。シュナが首から下げていた袋には金色の穂が入っていた。テアは小さな畑を作ってその種を蒔き、石を積んでシュナの隠れ家を建てた。夏至の祭りは、テアの婿選びがあり、テアは「ヤックルを乗りこなせる方を夫とします」と言った。村中

の求婚者がヤックルに乗ろうとしたが失敗し、最後に現れたシュナがヤックルを乗りこなした。秋になり、シュナは言葉を取り戻し、そして金色の種から育った麦が刈り取られた。

2-2. チベット民話『犬になった王子』

『シュナの旅』の元になったチベット民話『犬になった王子』は、中国の少数民族に伝わる民話を集めた『白いりゅう 黒いりゅう』（賈ら, 1964）に収録されている⁴。『シュナの旅』との相違点を比較するため、『犬になった王子』のあらすじを以下に要約した。

何千年も昔、チベットのプラ国にアチョという王子がいた。プラ国では、食べ物といえば牛や羊の肉しかなかったが、山の神のところには、穀物の種があり、それを蒔くと、おいしい食べ物ができるという言い伝えがあった。王子は、山の神のもとへ種をもらいに行こうと決心した。猛獣などが襲ってくる旅のなかで家来達は死んでしまい、最後は王子ひとりになっていた。土地の神から山の神の居場所を教えてもらった王子が、教えられた滝の前で山の神を呼ぶと、山の神である老人が姿をあらわした。山の神は、「種は蛇の王が持っていること」「これまでも種を欲してきた人間がいたが、みな蛇王に犬にされて食われてしまったこと」、そして「取り返しのつかないことが起こっても気を落とさず、東に向かって進め。一人の娘が心からお前を愛してくれたら、その愛によってお前は救われるだろう」と教えた。蛇王の国に着いた王子は、金色の麦の種を手に入れることに成功した。だが蛇王に見つかり、金色の犬にされてしまった。王子は犬の姿で東へと向かい、ロウル地方に着いた。ロウルの村長には三人の娘がいて、犬になった王子は末娘のゴマンのもとを訪れ、首にかけて袋のなかの種をうめるように身振りで教えた。ゴマンは種を蒔き、二人は麦の成長を見に行くようになった。秋になり、村長の娘達の婿選びが行われた。娘が気に入った若者に果物を投げて夫を選ぶ習わしがあった。末娘のゴマンは気に入った若者を選ぶことができずにいたが、犬のそばに近づいたとき、懐に入れていた果物が犬の上に落ちた。村の人々は犬を選んだゴマンを笑い、父親はゴマンに家から出ていくように怒鳴った。犬の姿の王子はゴマンに、「自分がプラ国の王子であること」を説明し、「私達が作った麦を袋に入れ、私の首にかけて下さい。私は、この麦の種を蒔きながらプラ国に帰ります。あなたは蒔いた麦のあとをつけてきて下さい。」と伝えた。犬は途中の道に麦を蒔いて進み、あとからゴマンも歩き続けた。はじめは麦の種がみえ、だんだん芽を出した麦となり、やがて穂を出した麦が、さらに金色の麦がみえるようになったとき、プラ国の城がみえた。宮殿から駆け出してきた犬をゴマンが抱きとめようとした瞬間、白い煙が立ち上り、煙の中からアチョ王子が現れた。二人の婚礼の儀式が挙げられた。このときから、プラ国からロウル地方に行く土地で麦がとれるようになった。

『犬になった王子』と『シュナの旅』における設定の相違を表にした（表 1）。

	犬になった王子	シュナの旅
時代設定	過去 「何千年もむかし」	不特定。「いつのころか、もはや定かではない。はるかな昔か、あるいは ずっと未来 のことだったのか」
主人公 名前	チベットのプラ国の王子 アチョ	貧しい小国の王子 シュナ
ヒロイン 名前	村長の娘。三人姉妹の三女 ゴマン	二人姉妹の長女 テア
それまでの主食	肉（牛、羊）	ヒワビエ
穀物に関する 情報源	言い伝え	異国の旅人
豊饒の穀物	麦	金色の種、黄金の穀物、金色の麦
麦の持ち主など	蛇の王 番兵	神人（未知のテクノロジー） 緑色の巨人 奇怪な生きた建造物
案内人	老婆（土地の神） 老人（山の神）	老人
穀物入手の代償	金色の犬になる	記憶、言葉、感情を失う （人間性を失う）
婿選び	気に入った若者に果物を なげて夫を選ぶ慣わし	ヤックルを乗りこなせたものを 夫とする
民族間の争い 奴隷	なし	あり（人狩り）

表1 『犬になった王子』と『シュナの旅』における設定の相違
『シュナの旅』での強調部は筆者による。

2-3. 照葉樹林文化論

食文化や農耕に関する考察を行うにあたって、宮崎が思想的に大きな影響を受けたという中尾佐助の「照葉樹林文化論」（1966年）を挙げる必要がある。これに関しては、叶精二が著書『宮崎駿全書』（2006）で、映画『風の谷のナウシカ』の「作品の源泉」として解説している。

宮崎は、森を描いた動機の一つに「照葉樹林文化論」への傾倒を挙げている。（中略）

太古の昔、照葉樹林帯は中央アジアのヒマラヤ山脈麓（現ブータン）を起点として中国南西部を経て日本に至るまで、ベルト状に分布していた。その周辺では、よく似た食文化、農業、風習、宗教、伝説が発生した。ヤムイモ・タロイモ・イネなどモチ種やナットウなど、ネバネバした食品を好む性質、茶やシソの栽培、麴から作る酒、養蚕、漆器文化など。これらは独自の文化圏で、これより北にも南にも存在しない。栽培植物学者の中尾佐助は、これを「照葉樹林文化」と名付けて体系化し、地道なフィールド・ワーク（現地調査）を重ねて、人間の食文化・農耕と原生植物の分布を関連づけ、その世界的な体系化を試みた。宮崎は、70年代頃に中尾の著作『栽培植物と農耕の起源』と出会い、衝撃を受けた。心情左翼として祖国の歴史と文化を否定し、中央アジアやヨーロッパに憧れて来た宮崎は、この本によって「日本人」を肯定することができたという。（叶, 2006）

宮崎駿は、この中尾佐助の著書『栽培植物と農耕の起源』と「照葉樹林文化論」から、大きな影響を受けたことを繰り返し語っている。

「自分の目が遥かな高みにひきあげられるのを感じた。風が吹き抜けていく。国家の枠も、民族の壁も、歴史の重苦しさも足元に遠ざかり、照葉樹林の森の生命のいぶきが、モチや納豆のネバネバ好きの自分に流れ込んでくる。（中略）ぼくに、ものの見方の出発点をこの本は与えてくれた。歴史についても、国土についても、国家についても、以前よりずっとわかるようになった。」（宮崎, 1983,1996）

「（農耕の方法に）優劣はないっていう発想ですよ。それが実に新鮮だった。（中略）本当に感動しましたね。」（浦谷, 1998）

「あの視野に出会ったということが、ぼくにとってはなんかある種の方向性を与えてくれるものだったんです。」（宮崎, 2009）

「僕が三十歳ぐらいのとき、（中略）その文章を読んで大変ショックを受けたんですよ。」（宮崎, 1988）

3. バイオテクノロジーとしての「麦」

宮崎が多大な影響を受けた中尾佐助『栽培植物と農耕の起源』（1966年）には、その冒頭で「麦」に関する言及がある。

われわれがふつうに見るムギやイネは、人間の手により作りだされたもので、野生時代のもとはまったく異なった存在であることを知る必要がある。そのもとをたずねることすら容易でなくなった現在の栽培植物は、われわれの祖先の手により、何千年間もかかって、改良発展させられてきた汗の結晶である。（中略）もしかりに、現在の世界から、栽培しているムギとイネの種子が全部なくなるとしよう。原子力の利用まで進んだ近代の植物育種学者が、大急ぎで金にいとめをつけずに、純粋な野生植物から再びイネとムギの品種を作りあげようとしたら、何年かかっただろうか。

10年か20年か。おそらく、育種学者はその責任を負うのを避けるだろう。(中尾, 1966)

『シュナの旅』とチベット民話『犬になった王子』は、「一国の王子が、豊かな実をつける麦を求めて苦難の旅に出る」というプロットが共通している。一方、最も大きな違いは、『シュナの旅』における麦が、「神人」「緑色の巨人」「奇怪な生きた建造物」といった「未知のテクノロジー」によって生成される点である(表1)。この「緑色の巨人」や「奇怪な生きた建造物」「神人」を、漫画『風の谷のナウシカ』における「ヒドラ」「シュワの墓所」「墓の主」の原型とみなすのは、その外形や設定の類似性を踏まえれば、比較的容易なことのように思われる。「ヒドラ」は、『ナウシカ』に登場する人造兵士で、古代文明のバイオテクノロジーによって作られ、外形は『シュナの旅』の「緑色の巨人」に似ている。「シュワの墓所」も、古代文明によって作られた巨大な人工生命体であり、その墓所の地下には人工神「墓の主」が存在する。

この麦をテーマにしたバイオテクノロジーの発想は、実に独特なものである。単なる造形状の相似にとどまらず、漫画『風の谷のナウシカ』を理解するうえで、大変興味深い視点を提供してくれる。それは中尾佐助が『栽培植物と農耕の起源』で論じたように、栽培植物は純粋な自然ではなく、すでに人の手が加えられた人工物、すなわち広義のバイオテクノロジーによって作り出されたものと捉える視点である。

『シュナの旅』のなかには、麦を求める旅の途中、放棄された村々の畑をみて、「畑の作物はすっかり野生にもどり、ヒワビエよりも貧弱な実しかつけないでいる。求める種は、ここにはない……」と語られるシーンがある。この「貧弱な実しかつけない野生種」に対応するのは、「豊かな金色の実をつける人工種」であり、栽培植物である麦は、「自然であって、しかし自然ではないもの」の象徴といえる。漫画『ナウシカ』は、単純な自然崇拜や自然回帰の物語ではなく、またその萌芽は、同時期に創作された『シュナの旅』のなかにもみることができると推察する。

4. 漫画『風の谷のナウシカ』の思想：価値観の転動

漫画『風の谷のナウシカ』には、純粋な自然はほとんどでてこない。自然だと考えられた「腐海」や「王蟲」も⁵、さらには生き残った人類までもが、人為的に手の加えられた生物であることが明らかにされる⁶。

ちなみに『ナウシカ』の物語では、最初から最後まで、様々な対立構図が顕在化し、その対立が解消されていく過程を繰り返し描いている(表2)。

例えば、①「腐海」や「王蟲」は人類を脅かす存在と認識されている。だが腐海は人間が汚染した土を浄化する役割を担っていることをナウシカは知る(1巻)。②ナウシカは、風の谷に武力で踏み込もうとしたトルメキアの皇女クシャナと対立するが(1巻)、トルメキア軍と行動をともにすることで、クシャナから戦友と呼ばれる関係になる(3巻)。③ナウシカは、トルメキアに雇われた「蟲つかい」の行動に怒りを爆発させるが(1巻)、最終的に「蟲つかい」の守り神とみなされるようになる(6巻)。④土鬼の皇弟ミラレパは、ナウシカを殺そうとするが(2巻)、死後、ナウシカの導きによ

り成仏する（6巻）。⑤トルメキア王国と土鬼諸侯国連合は戦争状態になるが（2巻）、多くの犠牲者をだしながらも最終的には和解する（7巻）。⑥土鬼が人工的に作り出した変異体粘菌は（3巻）、蟲たちの攻撃対象であるかに思われたが、実は蟲たちが人工粘菌を助けようとしていることをナウシカは知る（5巻）。⑦トルメキアのヴ王は、皇女クシャナを殺す計画をたてたが（3巻）、最終的にクシャナをトルメキア王国の正当な後継者に指名する（7巻）。

このように対立構図（伏線）と対立解消（伏線回収）を繰り返すことにより、価値観の転動を軸として物語が展開していく。宮崎駿は、登場人物が変化すること（別のものの見方ができるようになること）を「浄化作用」と表現し、悪役として描いたキャラクターがより魅力的に変化することを好むと述べている（宮崎, 1996）⁷。

			対立構図	対立解消
①	人間	腐海・蟲・王蟲	1巻	1巻
②	ナウシカ	クシャナ	1巻	3巻
③	ナウシカ	蟲つかい	1巻	6巻
④	ナウシカ	皇弟ミラレパ	2巻	6巻
⑤	トルメキア	土鬼	2巻	7巻
⑥	腐海	変異体粘菌	3巻	5巻
⑦	クシャナ	ヴ王	3巻	7巻
⑧	ナウシカ	巨神兵	6巻	6巻
⑨	ナウシカ	シュワの墓所・墓の主	7巻	

表2 『ナウシカ』における対立構図とその解消が著される巻数

一方、生物兵器「巨神兵」は、これを復活させようとする大国と、それを阻止しようとする者との対立構図が示されるが、掘り起こされた巨神兵はナウシカを母親と認識し（6巻）（表2：⑧）、最終盤において、ナウシカと巨神兵は協力して、「シュワの墓所」と「墓の主」を破壊する（7巻）。よって「ナウシカ」と「墓の主」との対立構造は、対立を解消することなく、ナウシカが「墓の主」を殺すことによって幕をとじる（表2：⑨）。

この漫画『風の谷のナウシカ』の結末は、読者の心をざわつかせる。それは自分自身が人工的な生物であることを知ったナウシカが、同じく人工的な生物である「墓の主」を明確に否定し、自分たちが「自然」に戻る技術をも葬り去ってしまうこと、要するに人類が絶滅する可能性を含みつつ、「生きねば……」の言葉で物語が完結することにあると思われる。叶精二は、この漫画『ナウシカ』を評して、「『清濁合わせ飲み、絶望の中で懸命に生きる』という混沌とした価値観を提起して幕は閉じられる。」と解説した。

宮崎駿自身は以下のように語っている（宮崎, 1996年）。

『風の谷のナウシカ』に出てくる「腐海」は千年前に人間が、環境の浄化のためにつくった装置だったわけですが、つくった人間たちにしても、腐海がどういうふうに変わっていくかまでは予見することはできなかった。どんなすぐれた生態学者が寄り集まってやっても、それはできないですよ。（中略）人が植えた木だから自然の木じゃない、原生林にならないから大事にしてもしょうがないんだと言っているよりも、人がつくった森でも、森としてちゃんと機能して、想像もつかない複雑な生態系になったりするんだと思うほうが、僕の気持ちに合います。（宮崎, 1996年）

甘ったれた地球観とかいうのにしがみついているのは問題じゃないか。『ナウシカ』を書きつづけているうちに、そう思うようになりました。最初からこういう結論になるんじゃないかという予感もあったんです。（中略）目的的な生態系なんてあるはずがない。（宮崎, 1996年）

宮崎駿の思想は、単純な自然回帰や反テクノロジーだけでは理解できない。制御不能な科学技術に対する問題意識があるのと同時に、凶暴な自然に対しても意識が向いている。映画『風の谷のナウシカ』の巨神兵が制御不能な科学技術だとすれば、映画『もののけ姫』のシシ神（デイダラボッチ）は荒ぶる自然をあらわしているようにも思える。科学技術と自然災害というテーマは、『未来少年コナン』にはじまり、映画『風立ちぬ』（2013年）においても描かれている。2011年3月の東日本大震災は、地震災害と原子力発電所事故という二重の被害を生み出した。宮崎は同年7月に被災地へ赴き、上映会やサイン会を開いている。

5. 内的葛藤と創作

2001年のインタビューでインタビュアーの渋谷陽一は、漫画『風の谷のナウシカ』に関する質問を、宮崎駿になんども投げかけている。渋谷は、漫画『ナウシカ』を「宮崎思想の集大成、宮崎思想がどう変わっていくかのドキュメントですよ」と言い、それに対して宮崎は、「まあ、たぶんそうなりますね。（中略）確かにおっしゃるとおり『ナウシカ』のコミックの最後のあたりで、こう本当に『これは甘いや』っていうふうな部分が次々と自分の中で見つかって、なんとかしなきゃいけないっていうハメになって（笑）。それで、最後終わりの部分を描こうと思ったときに『ああ、なるほど』っていうふうに自分が納得いくのを見つけてみたら、出発点の自分と全然違ってたんですね。」と答えている（宮崎, 2002）。宮崎駿の思想は、『風の谷のナウシカ』を創作する過程でどのように変わったのだろうか。これに関して、宮崎駿の盟友・高畑勲（1935年-2018年）⁸が宮崎を評した寄稿『エロスの火花』（宮崎, 1996）の文章を基に検討してみる。

5-1. 弁証法

高畑勲は、宮崎の言動について、「彼が何かを口をきわめて罵っているからといって、それに彼が絶対反対していると即断してはならない。罵ることは、それに引き寄せられる自分の気持ちや欲望を懸命に抑えるために必要な、いわば過剰な攻撃行動かもしれないのだ。」と述べて、宮崎駿の弁証法的な思考方法について言及している。

宮崎駿は平気で暴言を吐く、仲間内では。(中略) しばしば破壊的な虚無的なことばを周囲に撒きちらす。また議論では極論を恐れず断定し、相手を完膚なきまでに反駁する。しかし、これらは彼一流の強烈な弁証法なのだ。(中略) 自分の極論に拮抗して弁証法を発展させるべき手応えのある相手を欲している。「以前こっちが言ったときに宮さんは即座に否定したのに、いつの間にか取り入れている」と言ってぼやく人がいるが、それこそが弁証法のあらわれであり、問題は、スタジオを主宰し常に頂点にいる現在、なかなかその相手が見つからないことだろう。

「弁証法」は哲学用語であり、「ソクラテスの問答」や「ヘーゲルの弁証法」などとして知られるが、要は一つの考え方(命題)に対して、異なる考え方(アンチテーゼ)を提示することで、内在する矛盾を明らかにし、より深い思考(あるいは高い視点)を導き出そうとする方法論といえる。

前述した通り、『風の谷のナウシカ』には、数多くの対立構図が設定され、その対立が消滅されることで、物語が次の段階へと移行する。異なる立場を提示し、対立軸を作っては崩し、価値観の転動を繰り返すことで、より俯瞰した視点からの全体像を描き出す。価値観が変化していくこと自体が『ナウシカ』の物語であり、物語に内包された弁証法的方法論は一貫しているようにもみえる。

5-2. 無意識

また高畑勲は、宮崎駿の創作過程には、「無意識」が介在しているであろうことを指摘している(宮崎, 1996)。

彼は破綻に向かって進んでいるように見えた作品を視覚的にぐいぐい引っ張り、力業で見事に結末をつける。しかし、じつはそれは逆で、彼のなかには断固たる理想主義やある主の平衡感覚が存在していて、至るべき結末はそれらがすでに(少なくとも無意識のうちに)選んでいるのだ。問題はそこへ本当に至れるかどうかである。理念的御都合主義で至るのではなく、実在感のある行為や決定的瞬間を現実的具体的に積み重ねていってそこに至れるのか、どんな紆余曲折を乗り越えていけば至れるのか、彼は自分の映像的想像力を極限まで働かせて、それをひとつひとつ具体的に予見し幻視しその道程を切り開く。

ここで高畑は、本人が自覚していなくても、宮崎駿は無意識のうちに「至るべき結末」を選択していると考察する。前述した通り、宮崎自身も、漫画『風の谷のナウシカ』の結末は、「最初からこういう結論になるんじゃないかという予感もあったんです。」と語っている。一方で宮崎は、「(漫画『ナウシカ』の) 最後終わりの部分を描こうと思ったときに(中略)、出発点の自分と全然違ってたんですね。」とも述べている。この宮崎が語った「最初から、こういう結末になるという予感があった」と「出発点の自分と全然違っていた」という二つの見解は、一見すると相矛盾する内容になっている。しかし宮崎の発言内容が矛盾するという点は、さほど問題にはならないように思われる。高畑勲が述べるように、宮崎は弁証法的な思索を好み、ときに朝令暮改ともとれる発言をする。

また宮崎は、自分自身に内在する矛盾を自覚している。宮崎の父親が、戦時下において「戦争に行きたくない」と公言する一方で、軍需産業に関わる航空機会社を経営していたことから、矛盾が平気で同居している父親であったと回想し、そのうえで、「おやじを反面教師だと思っていました。でも、どうも僕は似ていますね。おやじのアナーキーな気分や、矛盾を抱えて平気なところなんか、受け継いでいる。」と語っている(宮崎, 1996)。

長年、宮崎作品のプロデューサーを務めてきた鈴木敏夫は、映画『風立ちぬ』(2013年)の制作動機として、「戦闘機が大好きで、戦争が大嫌い。宮崎駿は矛盾の人である。人間への絶望と信頼、その狭間で宮さんは生きて来た。」と述べ、宮崎の自己矛盾によって生じる内的葛藤を創作の原動力にしようとしたことを明かしている(鈴木, 2013)。映画監督の押井守も、宮崎駿を「矛盾を抱えた天才」と評した(押井, 2017)。

『シュナの旅』に描かれた「奇怪な生きた建造物」「神人」は、漫画『ナウシカ』の最終盤に登場する「シュワの墓所」に影響を及ぼしたと推察できる。そして『シュナの旅』が漫画『ナウシカ』の連載開始と同時期に創作されていることは、「最初から、こういう結末になるという予感があった」という宮崎駿の弁を裏付けるものかもしれない。一方で、二項対立による弁証法を繰り返し、紆余曲折を経ることで最終的に至った結末が「出発点の自分と全然違っていた」という言葉も、宮崎の嘘偽らざる本心ではないかと考えられる。宮崎駿は、漫画『ナウシカ』に関するインタビューのなかで、「希望」についても語っており、これは『ナウシカ』の結末へと至った心理を反映しているように思われる(宮崎, 1996)。

それじゃあ、希望ってなんだろうっていったら、自分が大事と思う人間たちと一緒に苦労するという、それもたぶん希望だろう。たぶん生きて行くというのはそういうことだっていうふうに思うしかないんじゃないか、というところに行っちゃったんですよ。

6. 結語

1996年のインタビューで、宮崎駿は次のように語っている(宮崎, 2008)。

世界の運命はと悩み始めても、解決なんかつかないです。だって、お釈迦様も悩み、孔子も悩み、親鸞も悩み、みんな悩んで、たぶんこれからも悩み続けるんですよ。

内的葛藤を動機付けとして、創造性を発揮するタイプのクリエイターは存在する。宮崎駿の創作は、正解のない問題に悪戦苦闘し、悩み続けたプロセスのなかから生まれてくる。矛盾と葛藤を抱えながら、答えのない問いに対峙し、同じところを何度も繰り返しまわりながら上昇していく螺旋階段のような思索（高橋, 2006）。宮崎駿の創造性を支えるもののひとつとして、「悩み続ける胆力」をこの論考の最後に挙げておきたい。

注

1 ジブリ美術館のホームページで紹介されている同作品のあらすじは、以下のとおり。「いばらの森のその奥の水車小屋に暮らす、バーバヤーガに召し使いにされたタマゴ姫は、水車小屋に閉じ込められ、重労働に追われるつらい毎日でした。ある夜、バーバヤーガの言いつけでこねていたパン種が、突然生命を持ち、動き出します。そのパン種とともに、恐ろしいバーバヤーガから逃げ出すタマゴ姫。二人のこの先はどうなるのでしょうか。」

2 食文化については、宮崎が感銘を受けたという NHK 特集『人間は何を食べてきたか（1985-94年放送）』が、「ジブリ学術ライブラリー」から DVD 化されている。宮崎は DVD 化にあたって収録した対談のなかで、本番組の感想を、「驚天動地。衝撃的な作品でした」と語っている。本論のテーマに近い内容としては『モチ米 大地にささげる神の食』（第 7 巻第 1 集）があり、「モチ米はウルチ米の突然変異種で、その変異の確率は 10 万回に一度」「モチ米の粘りを美味しいと感じた人間が、その変異種を大切に育てることで、モチの食文化が誕生した」などが紹介されている。

3 岡田斗司夫は、『未来少年コナン』のエンディングが、「どこまでも続く一面に実った金色の麦畑」であることも指摘している（岡田, 2020）。またこの「金色」は、『ナウシカ』にでてくる伝承「そのもの青き衣をまといて金色の野に降り立つべし」にもつながるかもしれない。

4 『犬になった王子』は、『白いりゅう 黒いりゅう』（賈ら, 1964）のなかに収録されていたが、2013 年に絵本としても出版された（君島・後藤, 2013）。

5 映画『風の谷のナウシカ』冒頭の解説文。「巨大産業文明が崩壊してから 1000 年。錆とセラミック片におおわれた荒れた大地に、腐った海…腐海（ふかい）と呼ばれる有毒の瘴気を発する菌類の森がひろがり、衰退した人間の生存をおびやかしていた」。この腐海に住む巨大生物のひとつが「王蟲（オウム）」である。

6 本稿を作成した 2020 年は、コロナ禍により抗ウイルス薬の開発が世界的に進められた。一方、我々は既に、出生後から感染症対策としてワクチン接種を繰り返しており、テクノロジーによる人為的操作で長寿社会を作り上げたともいえる（ハラリ, 2018）。

7 高畑勲は、「（宮崎駿が）ドラマの役割として設定した人物に次々と思入れしていき、その人物なりの魅力や悩みや言い分を与え、悪玉さえいつの間にか悪玉ではなくしてしまいがちである」と著している。代表的なキャラクターとしては、『未来少年コナン』のモンスリーやダイス、『ナ

ウシカ』のクシャナやクロトワ、『ハウルの動く城』の荒地の魔女などではないかと考えられる。『未来少年コナン』の悪役であるレプカさえも、浄化させるのを「一生懸命こらえていた」と宮崎は語っている（宮崎,1996年）。

8 高畑は、宮崎が入社した東映動画の先輩で、宮崎の思想に多大な影響を与えた人物。自然と人間の営みをテーマとした高畑監督作品に、『柳川掘割物語』（1987年）と『おもひでぼろぼろ』（1991年）がある。『柳川掘割物語』は、福岡県柳川市の人工的な水路「堀割」の歴史を描いたドキュメンタリーであり、日本の稲作文化がテーマのひとつとなっている。また『おもひでぼろぼろ』では、「都会の人は、森や林や水の流れなんかみて、すぐ自然だ自然だってありがたがるでしょ。でも山奥はともかく、田舎の景色っていうのは、みんな人間が作ったものなんですよ」という台詞がある。

引用・参考文献

1. 賈芝・孫劍冰編，君島久子訳：白いりゅう 黒いりゅう．岩波書店，東京，1964.
2. 叶精二：宮崎駿全書．フィルムアート社，東京，2006.
3. 君島久子，後藤仁：犬になった王子．岩波書店，東京，2013.
4. 宮崎駿：シュナの旅．徳間書店，東京，1983.
5. 宮崎駿：宮崎駿「コナン」を語る．富沢洋子・編「また、会えたね！」．徳間書店，東京，1983.
6. 宮崎駿：トトロは懐かしさから作った作品じゃないんです：「ロマンアルバムとなりのトトロ」．徳間書店，東京，1988.
7. 宮崎駿：呪縛からの解放 — 『栽培植物と農耕の起源』．世界，88年6月臨時増刊号，岩波書店，1988.
8. 宮崎駿：もののけ姫．徳間書店，東京，1993.
9. 宮崎駿：『ナウシカ』誕生までの試行錯誤．「風の谷のナウシカ 宮崎駿 水彩画集」．徳間書店，東京，1996.
10. 宮崎駿：出発点 1979~1996．徳間書店，東京，1996.
11. 宮崎駿：風の帰る場所 ナウシカから千尋までの軌跡．ロッキング・オン，東京，2002.
12. 宮崎駿：折り返し点 1997~2008．岩波書店，東京，2008.
13. 宮崎駿：宮崎駿 40000 字インタビュー．「スタジオジブリ、その現在、過去、未来」．カット 12月号，2009．（雑誌『SIGHT』2002年冬号の再録）．
14. 中尾佐助：栽培植物と農耕の起源．岩波新書，岩波書店，東京，1966.
15. 岡田斗司夫：YouTube．未来少年コナン#5「インダストリア」解説．2020年6月11日閲覧．
16. 岡田斗司夫：YouTube．完全解説『未来少年コナン』第26話「大団円」．2020年11月5日閲覧．
17. 押井守：誰も語らなかったジブリを語ろう．東京ニュース通信社，東京，2017.
18. 鈴木敏夫：“賭け”で負けてナウシカは生まれた．「ジブリの教科書1 風の谷のナウシカ」．文春文庫，東京，2013.
19. 鈴木敏夫：日本人と戦争．『風立ちぬ』劇場用パンフレット．東宝出版，東京，2013.

20. 高橋徹：映画にみる精神療法(7) 宮崎駿の心理過程と精神療法の変遷. こころの臨床 à・la・carte,25(4) : 567-571, 2006.
21. 高橋徹, 松下正明：宮崎駿にみる身体感覚 体感体験と創造性. 病跡学雑誌 82 : 75-86, 2011.
22. 浦谷年良：もののけ姫はこうして生まれた. 徳間書店, 東京, 1998.
23. ユヴァル・ノア・ハラリ著, 柴田裕之訳：ホモ・デウス テクノロジーとサピエンスの未来 (上). 河出書房新社, 東京, 2018.
24. 『プロフェッショナル仕事の流儀 特別編 宮崎駿「風立ちぬ」1000 日の記録 (DVD)』 NHK エンタープライズ, 東京, 2014.
25. 三鷹の森ジブリ美術館 HP <http://www.ghibli-museum.jp/> 2020年8月7日閲覧

(信州大学 総合健康安全センター 准教授)
2021年1月5日受理 2021年2月1日採録決定