5 青年期の誕生と拡散

1 青年期の広がり

「青年期」は，おおよそ10代半ばから20代半ばの年齢を指し，この語を用いるときには，E. H. エリクソンが参照されながら，そこに何らかの発達上の課題を想定することが多い。[31] しかしながら，青年期は，一定程度生物学的な発達のプロセスに由来するとしても，時代やその慣習，制度，文化によって大きく規定されるものであり，普遍的な青年期というものは存在しない。[32]

青年期は，原始社会や近世の日本でも存在するが，成人文化との連続性を切り離された青年期が出現するのは，フランス革命を経た19世紀の欧米であった。この時期，国民国家の独立と統一を求める青年運動や，YMCA（キリスト教青年会）など青年による自主的な連帯，社会活動のための団体が生まれた。[33] 当初，一部のエリートが社会改革を目指して社会運動を行う時期として認知された青年期は，20世紀を通して，産業化と学校制度の広がりとともに大衆化され，独自のファッション，映画などの趣味，友情，恋愛などの人間関係や政治活動，消費活動などの行動様式（＝青年文化）が共有されていく。彼らは一定のまとまり（下位性）と社会のエスタブリッシュメントへの反抗（対抗性）をもって，一方でマスメディアや消費文化を享受しながら，他方で政治的にはリベラル，時にラディカルな立場を表明した。しかし，これらの文化も，1980年代以降急速に消費文化の内部に取り込まれることによって対抗性が失われ，また，その消費文化そのものが他世代に広まることで，青年文化としてのまとまりそのものが拡散していった。[34]

2 日本型青年期とその長期化

戦後日本の青年期は，1990年代半ばまで，学校と企業への取り込みとその間の間断なき移行に特徴づけられていたといえる。多くの若者は，学校に通い，卒業と同時に企業に就職をしていくのである。

このことは，一方で，相対的に平等な競争とその結果に基づくメリトクラティック（業績主義的）な配分を可能にしたが，他方で，一元的な競争の激化と競争から降りる困難および降りたときの公的制度の不在，学ぶことと職業や社会との関連（職業的・市民的レリバンス）の認識の不在などをともなっていた。

1990年代後半から不況と企業の雇用慣行の変化により正規雇用求人が激減すると，この構造が壊れ，安定的な移行を行う者と不安定な移行をせざるをえない者とが多様に分化するようになる。[35]

不安定な雇用環境は，家族形成にも影響を及ぼす。統計によれば所得の高い者ほど結婚する割合が高い。結婚をする場合でも，低所得は多くのストレスを生むであろう。離婚率が年々高まっていることは，結婚がすなわち安定した家族形成であるとはいえない状態の広がりを表している。安定的な職業への移行，離家，結婚など，成人期への移行を表すあらゆる指標は，不安定化しながら，後ろへとずれていくことになる。

これらをふまえて，近年の多くの研究は，青年期を延長させ，あるいは，青年期に続く時期として，「ポスト青年期」を位置づけている。現代の若者は，20代前半までにではなく，20代から30代を通して，就労や家族形成におけるさまざまな困難に対処していかなければならない状態に置かれているのである。[36]

3 「何とかやっていく」こと

にもかかわらず，個人化した社会と人々は，社会的な政策によってではなく，個人的に対処しようとする。その中には，困難から目を逸らしたり，ますます困難を増すように見えるものも含まれる。例えば，経済的な困難の中での早期離職や結婚，出産がある。従来の基準から判断する人々は，このようなことを非難し，自己責任論で解釈しがちである。しかし，現代は，家族の多様化と困難な雇用環境を背景として，さまざまな課題を，長期化する青年期の中で，各人が何とかこなしていかなければならない時代である。それは，かつての安定的な移行を前提とする時代とは異なっている。「何とかやっていく」人々の困難への対処を，既存の学校・企業への適応を前提とした標準に基づいて否定的に判断するのではなく，それらが，非正規雇用や無職でも，早期に結婚や出産，あるいは離婚をしても，十分に生活していけるだけの社会や制度の構築に結びついていく方向性を模索する必要がある。[37]

（新谷周平）

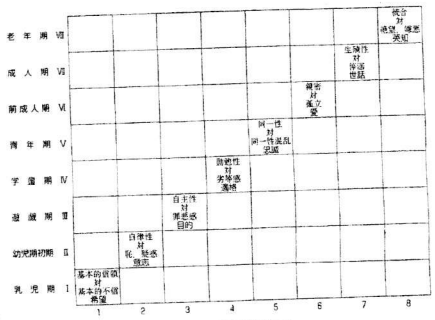
▷1　図Ⅶ-5-1参照。

▷2　エリクソンも，あらゆる人が達成しなければならない規範として発達段階を設定していたのではない。西平直は，エリクソンが「こうした図表は，これを一応用いて，〈そして〉棄て去ることも自由にできる人々が，本気で注意を向ける場合にだけお勧めしたいと思う」と念を押していることを指摘している（西平直，1993，『エリクソンの人間学』東京大学出版会，p. 64）。

▷3　坂田稔，1979，『ユースカルチュア史』勁草書房。

▷4　山田真茂留，2000，『若者文化の析出と融解――文化志向の終焉と関係嗜好の高揚』宮島喬編『文化』東京大学出版会，pp. 21-56。

図Ⅶ-5-1　青年期の誕生と拡散



図Ⅶ-5-1　心理・社会的危機

出典　エリクソン　E. H.，村瀬孝雄・近藤邦夫訳，1989，『ライフサイクル，その完結』みすず書房，p. 73。

▷5　乾彰夫，2010，『「学校から仕事へ」の変容と若者たち』青木書店。

▷6　フリーターやニートの定義では，対象となる年齢層がしばしば15～34歳とされてきたが，内閣府「子ども・若者ビジョン」（2010年）では，「青年期」を18歳～30歳未満，「ポスト青年期」を青年期以降40歳未満とし，それらを含む「若者」を中学生～40歳未満に広げている。

▷7　中西新太郎，2009，「漂流者から航海者へ」中西新太郎・高山智樹編『ノンエリート青年の社会空間』大月書店，pp. 1-45。

生涯発達の中の子ども・青年期

藤崎春代

エリクソンの心理社会的発達段階

生涯を視野に入れて発達論を構築してきた研究者がいなかったわけではない。エリクソンは，フロイトの影響を受けた心理性的発達段階とともに，社会における期待される発達とはなにかをテーマとした心理社会的発達段階を設定した（Erikson，1959，表1-3）。心を個人の中だけでとらえるのではなく，社会集団における期待という視点を取り入れることにより，成人期以降も分化した発達段階を設定することとなった。さらに，エリクソンの発達段階の特徴としては，精神発達の両面性の指摘がなされていることである。各段階で危機をはらみながら，陰の部分を取り入れつつ発達すると考えられている。

第1段階において達成される心的なものとして，エリクソンは〈信頼〉を指摘する。この時期，信頼関係を結ぶ重要な他者の代表は，養育者であろう。ただし，養育者も人間であり，乳児の期待に100％添えるわけではなく，そこに〈不信〉を抱え込まざるを得ない。

第2段階は，〈自律性〉の獲得である。いつまでも養育者がすべて世話をしてくれていればよいのであろうが，乳児が社会の一員として成長していくためには，大人と同じ食物を食べられるようになることや排泄をはじめとして，さまざまな面で自己をコントロールできるようにならなければならない。大人の側から言えば，しつけの開始である。このしつけもすんなりといくわけではなく，養育者からの叱責を受ける場面も出てくる。こうした中で，〈恥・疑惑〉が感じられる。

第3段階では，子どもは自分の行為の主体は自分であるとして，〈自主性〉を獲得する。これは，子どもの側からすれば，育ちの一過程であるが，養育者側からは扱いにくい反抗期ととらえられることとなる。親子間での対立の中で，子どもは親を困らせているという〈罪悪感〉を感じる。

第4段階の児童期に入り，子どもは家庭とは別に学校という重要な生活の場に出て行く。家庭においては，その家の子どもであるということだけでその存在意義があったが，学校においては，勉強をすること，友達とうまくやっていくことなど，学校の一員となるために具体的に何かができる必要がある。こうした何とかやっていけるという自信が持てれば〈勤勉性〉が獲得されるが，うまくいかないときには〈劣等感〉を感じることとなる。

第5段階の思春期青年期に入ると，第二次性徴の開始とともに，自らの身体がとらえどころのないものとなり，また，知的成長とともに保護者や教師の抱える矛盾が見えてくるなど，それまで，子どもを支えていた身体や大人集団からの支えが揺らぐこととなる。こうした揺らぎの中で，改めて自分とは何者であるかという〈自我同一性〉の課題に取り組むことになる。しかし，この作業は容易なものではなく〈同一性混乱・拡散〉と隣り合わせの作業となる。

第6段階は，他者との間に〈親密性〉を獲得する。エリクソンは，自我同一性を獲得してはじめて，本当の意味での他者がたち現れると考える。自分を生かしつつ，同時に他者に対していかに自分を投げ出していくかが課題となる。投げ出せない場合は，〈孤立〉することとなる。

第7段階は，成人後期・中年期にあたる。この時期に入ると，次の世代をいかに育てていくかという〈世代性〉が課題となる。この場合，育てるのは自分の子どもに限るわけではなく，教師にとっての児童・生徒，仕事上の後輩なども育てる対象となる。次世代という自己の外に関心が向かない場合〈自己陶酔〉となる。

最後の第8段階は，老年期にあたる。人生の最後の段階において，自分の人生はまずまずだったと思えれば〈統合性〉の獲得にいたる。他方，この時期に自分の人生が受け入れられない場合，その〈絶望感〉は大きいと思われる。

『子ども・青年の生活と発達』 2006.3

アイデンティティとモラトリアム（E・H・エリクソン）

社会は子ども時代とおとな時代の媒介期間，つまり心理・社会的猶予期間を制度化している。この期間に青年は役割実験を自由に行い暫定的なアイデンティティを形成する。しかし青年期以降にもアイデンティティの危機が再発することは多い。

アイデンティティとは多様な（しばしば矛盾する）自己の存在の側面を統合する自我の資質（力）であり，その統合された存在のかたちである。

アイデンティティ概念を包摂するより大きな枠組として，相互性（mutuality）概念が存在する。これはエリクソン（Erik Homburger Erikson）の根本的関心といってもよい。彼は聖書の黄金律（何事でも人びとからしてほしいと望むことは，人びとにもその通りにせよ。「マタイ伝」7：12）に相互性の原理を読みとり，次のように解釈する。「他者を強めるのとまさしく同じように自分をも強めることを，すなわち，自己の最大の可能性を発展させるのと同様，他者の最大の可能性を発展させることを他者にたいしてなせ」。つまり他者の潜在能力活性化に機能する行為が同時に，自分自身の潜在能力活性化に機能するという相互性であり，その核心は利他性と利己性の一致である。1例として医者の患者にたいする関係があげられる。

彼の地位を不動のものとした『幼児期と社会』において相互性の概念は1950年に提出され，1964年『洞察と責任』にいたってもっとも深められている。相互性は自一他における相互肯定であるといえる一方で，利他的行為は自己統制のもとでなしとげられるので，相互における自己統制＝相互規制（mutual regulation）でもある。エリクソンのいうところの「漸成的発達」（epigenesis）の各段階で人間が獲得する自我資質（ego qualities）とは実は，自一他における相互性の形成，維持のための能力に他ならない。したがって自我が発達すればするほど，他者との協調がうまくなしとげられる。外的適応の機関として自我をとらえるこのような考え方は，後期のフロイト理論（『制止・症状・不安』1926）や，H・ハルトマンの自我理論（『自我心理学と適応の問題』1939）をエリクソンが継承していることを示している。そしてまた彼の理論が心理・社会的（psychosocial）といわれるゆえんでもある。すなわち新フロイト学派の社会心理学が，心理的なものの社会的根源を求めたのにたいし，エリクソンは心理的なものは社会的な形式をもつと考えたのである。

青年期においてはかけがえのない独自の自己，意味ある存在としての自己が追求されるが，これは裏返せば，青年は現実には無意味でとるにたりない，いくらでもとりかえのきく存在であるということである。アイデンティティといえば，独自性とかかけがえのなさとか輝かしいイメージに注目されがちであるが，本当はそういうものいっさいをもたない青年の惨めな現実のほうにアイデンティティ概念解釈のウェイトがおかれるべきなのである。存在しないものこそが希求される。これは青年にかぎらず人生のどの段階でも人間にとってアイデンティティが問題となる時，同じことがいえる。たとえば職業に就いてからも，その仕事の無意味さを痛感する時，にもかかわらず生活のために仕事を捨てることができない時こそ，アイデンティティの問題がその人の心を占領する。つまるところアイデンティティの問題とは，青年をはじめとして下層階級者，被差別者など社会的にマージナルな人びとにとっての問題，すなわちマージナルな役割と自尊心との分裂としてとらえられる矛盾する自己の側面をどのように統合するか，という問題である。逆にしっかりしたアイデンティティを持つかに言われる人びと――力強い成功者，業績をあげるエリート――にとっては，アイデンティティなどは意識の外にあるであろう。

この点については，アイデンティティ概念誕生の背景となったエリクソンのライフヒストリーが参考になる。彼の前半生につねにつきまとったのは，否定的アイデンティティの一種としての継子アイデンティティ（stepson identity）であった。彼の母は幼い彼を連れて再婚したので文字通り継子であった。義理の父親はユダヤ人だったので，ユダヤ人社会に参加したがそこでは彼は「異教徒」だった。しかし学校では「ユダヤ人」だった。青年となり彼は最初画家を志望したが，ふとしたきっかけからフロイトのウィーン精神分析研究所で学ぶようになった。しかし元来が画家志望であったから，分析家の世界には違和感を抱いていた。「継子」というものは自分が今生きている世界ではマージナルな存在であり，いつも居心地の悪さを感じている。自分はこの場でなんの意味も持たない人間だという思いである。しかしエリクソンが切りひらいた活路は，このマージナリティを逆手にとって，そこにこそアイデンティティを見出す道だった。マージナリティは一つの世界におけ

（井上真理子）

『命題コレクション社会学』（筑摩書房）1986

『千と千尋の神隠し』

〈DATA〉
監督　宮崎　駿
声の出演　柊　留美，入野自由，夏木マリほか
（2001年，日本）

1◐越境による変化

STORY・1　トンネルを抜ける千尋

今日は一人っ子の少女，千尋とその両親の引越しの日。3人は新しい家に車で向かうが，山の中で道に迷ってしまう。行き着いた先に現れたトンネルに興味を引かれた父親の提案で，3人はトンネルを抜けて向こう側の世界を訪れる。そこには見知らぬ町が広がっていた。

不吉な雰囲気を感じて戻りたいと言う千尋を尻目に，父親と母親は屋台に並ぶおいしそうな食べ物の匂いに誘われて食事に夢中になっているうちに，いつのまにか豚になってしまう。

POINT・1
自己と境界
『千と千尋の神隠し』は，越境によって自己が変化する可能性を描く。

自己と他者，こちら側の世界と向こう側の世界，過去と現在，日常と夢，といった対立したり相互に依存したりする2つの領域。それらをつなぎ，結ぶと同時に，区分し，隔てている境界として，トンネル，橋，階段，樋，川，鉄道などがこの映画では重要な役割を果たしている。もともと，千尋がいたそれまでの日常的な世界と「千」という名で働くことになった夢のような世界とをつなぎ隔てていたのは，異界への通路としてのトンネルである。また，この不思議な世界の中心とも言うべき湯屋にたどりつくには大きな橋を渡らねばならず，湯屋自体のなかにも移動を可能にすると同時に通行を妨害する階段やエレベーターや通路，湯を運ぶ巨大な樋や瓶をしまう引き出しがある。さらに，千が終末近くでハクにかけられた魔法を解くために，湯屋の主である湯婆婆（ユバーバ）の双子の姉妹銭婆（ゼニーバ）を訪ねていくのは，水の中を渡る鉄道の旅によってなのだ。

これらの越境は自己の変化，あるいは自己と他者との関係の変化をもたらさずにはおかない。千となった千尋の成長は，そのような越境による他者との出会いをとおした自己の新たな構築，移動と旅による見知らぬ世界との遭遇によってなされるからである。

境界の侵犯であると同時に，新たな体験をもたらす対話。それは新しい自分と他者に出会う恐れと喜びに満ちた，解放の快感と喪失の痛みを伴う過程であり，今まで知らなかった自分の可能性に目覚める旅路なのだ。

2◐名前の喪失と獲得

STORY・2　湯屋で働く千

両親が豚となり，驚き絶望した千尋はハクという少年に出会い，彼に助けられる。千尋はこの魔界の食物を食べないと体が透明になって消えてしまうので，ハクから木の実をもらって食べる。千尋はハクに連れられて巨大な湯屋につながる橋を渡り，その湯屋で働くことになり，千という名前を与えられる。湯屋には魔法を操る湯婆婆という老女が君臨し，ハクもその下で働かされているらしい。この湯屋にはさまざまな怪物や神々が客として訪れる。湯婆婆には沼の底に住む双子の姉妹銭婆がいるが，湯婆婆は彼女を憎み恐れていた。

POINT・2
自己と名称
『千と千尋の神隠し』では，名前によって自己のアイデンティティが規定される。

私たちの名前は，自己を他者から区別し，自分が自分であると証明するもっとも基本的な要素のひとつである。しかしそれはつねに他者によって，ある一定の文化圏において，特定の言語を通して，与えられるものだ。つまり名前という自己のアイデンティティを示す記号を，人は人生の当初において，あるいはその後も完全には自分だけの意志で選択することができない。つまり名前とは，自己と他者とのつねに移り変わりつづける力関係の指標である。

この映画で千尋はその名前を湯婆婆に文字通り奪われ，千と改名されることによって，その支配に屈することになる。しかしそうしたもともとの名前の喪失も，主人公の少女にとって損失であるよりは，これまでの自分とは異なる自己を探すための苦痛と冒険に満ちた，しかし最後には大きな実りをもたらす契機なのだ。

与えられた名前に自己のアイデンティティを規定されながら，そこから新たな自己を築いていこうとするのは，千尋だけではない。湯婆婆の魔法によって彼女の命令に従っているハクも，もともと水神としてミギハヤミ・コハクヌシという名前を持っており，それを千との友情によって回復する。このように名前は自分の歴史と体験の記録であると同時に，他者と自己との相互認識の証明でもあるのだ。

千が湯屋で出会い，特別な関係を持つ人物のひとりに，顔ナシがいる。その名前の通り，彼は顔も名前も声も持たない存在であり，それゆえに他者を限りなく吸収することができ，また金貨のように他者の望むものをいくらでも生み出すことができる。友を絶望的に求めながら，他者への思いを物質的な交換としてしか表現できない顔ナシは，千と同じように新たなアイデンティティを求めて苦悩する。その意味で彼は千の分身（ダブル）である。そうした物質的な消費と蕩尽（トウジン）の果てに，顔ナシはハクを救おうとする千の旅路に同伴することによって，他者から自らの価値を認識され，銭婆の元で安定した生活を送ることができるようになる。千が危険と苦難に満ちた冒険と体験の末に，単に千尋という元の名前を回復するだけでなく，まったく新しい自己のアイデンティティを獲得するように，顔ナシも飽食と喪失の体験を経て，何も持たない存在としての自らのアイデンティティを受け入れることができるようになるのである。

3◐主体の構築

STORY・3　千，さまざまな他者と出会う

湯屋で神々や妖怪を含めた多くの者と出会い，これまで知らなかった体験をする千は，人見知りする女の子から他者を助けることのできる少女へと成長していく。たとえば千に魅かれて湯屋に迷い込んできた顔ナシ。彼は金貨をばらまき，あらゆる物を食べ尽くすが，金銭の魅力になびかない千によって本来の自分に帰ることができる。ハクも湯婆婆の魔法に縛られ，罷として彼女の命令に従っていたが，千の友情によって救われることになる。

POINT・3
自己と構築
『千と千尋の神隠し』は，自己の主体が他者との関係のうちにしか構築されないことを示す。

アイデンティティを主題とする物語が，まだ大人になりきらない少女や少年を主人公とするのは，彼女ら彼らの主体化のプロセスが私たちの興味を引くからである。主体化とは，自分がどのような社会的関係のうちに存在しているかを認識する過程のことだ。

端的に言って私たちが主体となるのは，他者から呼びかけられたときだろう――「かわいいねえ，君は」「おい，そこのおまえ！」「男だろ，あんたは」「愛しているよ」「あなたのおかげでこうなったのだから」…。自己はこのような他者から来る呼びかけを，聞こえないふりをしたり，無視したりすることはできるが，それを存在しないものとすることはできない。私たちの主体が他者の呼びかけによってすでにそこに成立してしまっているからだ。

主体が構築される過程で重要なのは次の2点である。第1に主体が固定したものではなく，時と状況によって可変的に形成されること。第2に，それがさまざまな社会的差異の範疇――ジェンダー，階級，収入，出身地，年齢，セクシュアリティ，人種，民族，信条など――が複合的に作用することによって作られ変化することだ。

一人娘である千尋は多くの今どきの少女がそうであるように，はじめはやや臆病な普通の少女だった。しかし彼女は他者の存在や気持には敏感であって，さまざまな他者からの呼びかけに応えていくことで，主体を形成していくことができる。千という少女の特徴は，そのような呼びかけに応答（リスポンス）しようとする勇気と責任感を持っていることだろう。こうしてどこにでもいそうな少し内向的でシャイな少女が，社会的に応答責任（リスポンシビリティ）を持つ存在として主体化されていくのである。

この映画には，さまざまな神々や怪物が登場し，それらは人間以上に人間的な様相を持った存在として，主人公の主体化の媒介となる。また千尋の父母のように動物化されてしまう人間も登場するのだが，そのような罰を受けるのは彼らが，他者に応答することを怠り，自ら新たな主体形成の契機を逃すからだ。千が最後に両親を豚の境遇から救い出すのは，湯婆婆の謎に答えることを通してである。千は全員が同じように見える豚が実はそれぞれ異なる主体であると見出すことによって，湯婆婆の魔術を破るのだ。

この映画において，主として湯婆婆によって操られる魔術は，自己と他者の身体の変容をもたらすことはできても，新しい自己の発見に貢献することはない。むしろ自らの身体と言葉を使った地道な努力と知恵だけが，新たなアイデンティティの獲得に寄与するのだ。その意味でこの映画の主眼は，魔法に頼らない主体形成の価値を追求することにあるのではないだろ

湯婆婆が君臨する巨大な湯屋こそは，そうした膨大な消費の場所だ。そこではあらゆるものが，まさに湯水のごとくに蕩尽される。それとは対照的に，沼の中にある銭婆の小さな田舎家では，規模は小さいが不可欠な生産過程として厳謹が行なわれ，お茶とお菓子が単に消費されるというよりは，お互いの絆を確かめるために分有され，共に食される。食べることは消費であると同時に自己の再生産であり，しかも自己と他者の絆を確認する共同の営みでもあるのだ。

5◐物語とアイデンティティ

STORY・5　千尋の帰還

銭婆の助力により千は湯婆婆の呪縛から逃れることに成功する。さらに千は湯婆婆の謎々を解き，父母を豚から人間に戻すことにも成功，後ろ髪を引かれながらもハクと別れて，ふたたびトンネルを抜けて日常へと帰る。それは一瞬のようでもあり，長い時間のようでもある得がたい体験の終わりだった。

POINT・5
自己と語り
『千と千尋の神隠し』では，自己が物語られることによってアイデンティティを確認する。

千がハクや顔ナシを含む多くの他者との関係において，自分自身のアイデンティティを獲得し，同時にハクや顔ナシのそれをも再生することができるのは，彼女たちが共同で自分たちの現在を過去から連なる物語のなかに位置づけることができたからだ。自らのアイデンティティは，自らの言葉によって語られる物語を他者に聞き取ってもらうことによって成立する。そこには言葉によるコミュニケーションにまつわる翻訳の困難や意味の決定不可能性があり，現実と夢との混雑な交錯が影響し，語る者と聞く者との力関係が作用する。

そのような物語が語る者と聞く者との関係性のうちに成立したときに，人は他者とのあいだに友情や愛といった親密な関係を築き，家族や共同体の一員として自己を認識する。そうした関係には避けることのできない，愛と憎しみ，出会いと離別，悲哀と歓喜といった人間的な思いも，こうした物語がもたらすものだ。

この映画の主人公が獲得するアイデンティティとは，まさに自己が語る物語のなかに自らを位置づける苦闘の証明なのである。

QUESTIONS

1. 越境をテーマとした他の映画をひとつ取り上げて，自己が自らの新しい可能性と出会ういきさつについて考察してみよう。
2. 名前がアイデンティティの指標として重要なのはどうしてだろうか？　個人の名前だけでなく，民族や土地の名前について例を挙げて考えてみよう。
3. 宮崎駿の映画には，自己と他者とが分身としての関係を築くものが多い。彼の映画をもうひとつ取り上げて，主体化のプロセスに他者との出会いが不可欠な理由を考えてみよう。
4. 食べることのほかに，自己と他者との混交をもたらす営みにはどのようなものがあるだろうか？
5. 人間は物語る動物であり，物語として古来多くの芸術が編み出されてきた。そのうちのいくつか，たとえば演劇と小説と映画とを比較し，それぞれの物語としての特性を考えてみよう。

映画で入門
カルチュラル・スタディーズ
大橋洋一
大修館書店

宮崎駿再考

『未来少年コナン』から『風立ちぬ』へ

村瀬学

第7章 『千と千尋の神隠し』——川の物語に隠されたもの

「川」とは何か、「神隠し」とは何か

『千と千尋の神隠し』は、「水」の物語だとか「川」の物語であるかのように言われることがある。映画にはたっぷり「水」があったし、「川」にまつわるエピソードがふんだんに盛られていたからだ。しかし「水」や「川」の物語のように見えながら、映画の題は「神隠し」となっていた。だから「千尋」が、物語の中でなにか「神隠し」に遭うかのように観客は思わされてきたところもあるが、実際に映画の中で「千尋」や「千」が「神隠し」に遭っているように見える場面はない。「両親」が屋台の料理を食べて「神隠し」に遭ったというのなら、それはわかるのだが、「千尋」や「千」はそういうふうにはなっていない。ということなら、いったいこの映画の題は、「水」や「川」の話のように見えつつも、どうして「神隠し」のような題を与えられているのか。

でも「神隠し」がテーマなのだ、と先に言っておかなくてはならない。はじめ観客には見えていなかったものが、映画の中で見えてくることがあるからだ。その最も象徴的な場面が、「オクサレさま」の入浴の場面である。どこからかやってきた「オクサレさま」が入浴する中で、自転車やドラム缶や便器や鉄材、木材など山盛りの廃棄物が引っ張り出された時である。この「廃棄物」は「隠されていた」のである。映画の言葉を借りれば、「神隠し」に遭っていたのである。実はこの映画での「神隠し」とはそういうものを言っているのである。映画の題は、「千と千尋」の周りで起こるさまざまな「神隠し」になっているものの物語という意味なのである。そしてこの物語が、とくに「水」の物語や「川」の物語のように見えるところで起こっていることが大事なのである。もしそういうふうに見えるのだとしたら、「水」の物語や「川」の物語に「神隠し」されているものが、「問題」になっているのである。

油屋——川と物語を受け入れる場所

油屋が水の中に浮かぶ竜宮城のようであることは、何となく観客にわかる。入口の前には大きな橋がある。橋があるということは川をまたいでいるということでもある。もちろん、そこが川なのか、海や湖に突き出たところにある建物で、そこに橋が架けられているだけなのか、わからない。わからないが、しかしこの建物をファンタジーの竜宮城のように考えることはできない。この建物には大量の魚介類や肉類が運び込まれており、それを食べに来るものたちを想定して建てられているからである。つまりこの建物は交易しており、物流というか、ものが流れ込み動いているのである。神々も屋形船に乗り合わせ、大勢でやってくる。それを接待するために、油屋全体がフル稼働している。

釜爺の〇と——水を湯にする火の仕組み

「オクサレさま」の場面と並んで、観客に見えるように描かれるのが、釜爺の場面である。千尋が、ハクに導かれて「橋」を渡り、お湯屋の敷地に入ったあとで、すぐに釜爺のところへ行くように言われる大事な場面である。ここにも「神隠し」されているテーマがある。それは釜爺がお湯屋の湯を沸かす仕事を一手に引き受けている「ボイラーマン」であるということだ。そんなことは映画を見たらわかると言われるかもしれないが、「神隠し」されているテーマはすぐには見えてこないものだ。というのも、湯婆婆の開店営業する油屋には「お湯」がなくてはならないのだが、その「お湯を沸かす」ということと、それが「なくてはならない」ということが、どういうことなのか、見ている人にはなかなかピンとこないところがあるからだ。

たとえば「湯を沸かす」ために、これだけ大きな「釜」を設置しているということは、当然どこかに大きな「鉄工所」があって、そこから釜を運んできたということにならなくてはいけない。ファンタジーを見ているのに、リアリズムの話をしないでと言われるかもしれないが、そういうことではない。そうではなくて、この「油屋」にはなくてはならないはずの「釜爺」のことが、あまり「問題」にならないので、あえてその大事なところを見ておこうというだけのことである。つまり、この巨大な湯沸かし釜（ボイラー）をお湯屋は建物の中枢部にしっかりと据えて、そこで水を湯に変換し、風呂場へ送り届けている。そのボイラーを操作するもの（釜爺）が、常にそこにいるのである。この近代的な仕組みに、まず注意を払う必要がある。

川の物語

すでに取り上げたように「オクサレさま」は、由緒ある「川の神」だった。その川に大量の産業廃棄物が捨てられ、「ヘドロの神＝オクサレさま」になっていた。川の物語は、これだけではなく、ハクもまた由緒ある「川の神」であった。その川が、宅地造成のためにせき止められて、「川の神」はすでに自分の居場所を失っていた。映画の最後には、かつてまだ川があった頃に、そこに落ちた千尋を助けた話が語られる。つまり、靴を川に落とした千尋が、それを拾おうとして川に落ちたのを、ハクが助けて、岸に引き寄せたという話である。

「カオナシ」——この「手足ナシ」の存在

「カオナシ」は、名前からしていかにも「顔がない」ようなイメージを与えているが、正確に表現すれば「手足ナシ」と表現されるべき存在である。それは『未来少年コナン』のコナンが「手足の人」であったのとは、対照的である。「手足がない」というのは、周りのものと関わる手段を持っていないという意味である。しかし、ここでの「手足がない」という意味には注意が必要である。子どもにだって「手足」があるのだから、大人びた「カオナシ」に「手足がない」と言えばおかしなことになるだろう。実際の「カオナシ」は、油屋に入るまでは「手足がない」状態なのだが、一旦油屋の中に入ってからは、急激に「手足」を持つようになる。ということは、この油屋の中で手に入れる「手足」があるということなのだ。そのことの意味を考えてみなくてはならない。それは、油屋の持つ近代の欲望装置によって、手や足を持つようになる姿を考えるということである。

だから「カオナシ」の「手足」を、「コナンの手足」と同じように考えることはできない。「カオナシ」の「手足」とは近代の欲望を手に入れるための手足のことなのだから。それは思春期に入るところから急激に出てくる手足である。ファッションやネットやゲームや風俗産業などに「神隠し」されている近代の欲望に気がつき、それに「手」を出し始める年齢がくるのである。その年齢に、千尋もさしかかっている。千尋の分身である「カオナシ」は、油屋に入りそれに急速に目覚めてゆく。ただ一〇歳の千尋の方は、まだ「カオナシ」のように近代の欲望に「手」を出すところまで至っていないだけなのである。

近代の欲望に届く「手足」を持ち始めると、「カオナシ」は巨大化し、凶暴化してゆく。そういう欲望の主体は、油屋の方にあり、それに身を投ずると、欲望のコントロールができなくなってゆく。「カオナシ」は手足のない時は「声」もなかったのであるが、油屋を仕切る「カエル」を飲み込んでからは「声」を持ち始めている。つまり、油屋で働く従業員の声を借りて、「近代の欲望の言葉」を使うことができるようになるのである。

そういう意味では、「カオナシ」は、「もう一人の千尋」の姿である。この未来の千尋、つまり「近代の欲望」に染まってゆく未来の千尋の姿を先取りしているのが「カオナシ」である。だから、「カオナシ」を「カオナシ」だけで理解するのではなく、油屋が近代の欲望を引き出す仕掛けに満ちていることと、その仕掛けに「カオナシ」がはまり込んでゆく流れの中で、「カオナシ」のイメージも理解されなくてはならない。油屋は、食欲と性欲とそれを支える金銭欲でできており、そこは社会の縮図であり、スタジオジブリの職場もその中にイメージとして含まれるものとして存在しているのである。

たとえば『妖怪ウォッチ』（二〇一三年）のゲームや漫画を見た子どもは、それを入口に、テレビアニメを見たくなり、テレビアニメを見るとそこで流される腕時計型のオモチャが欲しくなり、それを買うとその時計にはめるたくさんのメダルが欲しくなり……と、どんどんと欲望が膨らみ広がってゆく。まるで「カオナシ」のように。始めは欲しい物がわからず、「声」を持たなかった子どもたちが、いつの間にかアニメのCMを通して、「あれを買って、これを買って」という「言葉」を持つようになる。ではそういう「欲望」は、子どもたちが勝手に持ち始めたのかというと、それはそうではなく、『妖怪ウォッチ』の制作者が「ゲーム・漫画—アニメ—オモチャ」と欲望が連鎖して膨らむように仕掛けていたものである。その仕掛けに一旦はまり込むと、簡単には抜け出せなくなるように、欲望が代を生きるものには避けられない仕組みになっていたのである。

そうした過剰に膨らむ近代の欲望構造に、ではどう対応すれば良いのか。その問い自体が、この映画の隠された「神隠しのテーマ」でもあり課題にもなっていた。というのも、本来の仕掛け人であるはずの湯婆婆の身内の子ども（坊）自身が、そういう「オモチャ」や「プレゼントの箱」に取り囲まれて生きていて、「カオナシ」をしのぐような勢いで、欲望を「膨張」させて育っていたからである。それはスタジオジブリ自身が、自らの中に「坊」を抱えていることの比喩になっている。

映画の後半では、影が薄くなり、「手足」の小さくなった「カオナシ」が、千に寄り添って電車に乗り、「沼の底」駅にいる銭婆のところへいく場面が描かれる。この千にぴったり寄り添う「カオナシ」は、まさに千尋の分身の姿を示していたことがわかるシーンである。そして物語の終盤の「カオナシ」は、銭婆に引き取られ、「お預かり」扱いされる。

千尋がもう少し大きくなれば、彼女の元へ返されるのであろう。

「ニガ団子」の示すもの

映画のテーマの一つに、「元に戻る」とか「元の姿を取り戻す」というモチーフがあるのだが、この「元」とは何かは難しい問題である。さまざまなタイプの「元」があるし、すでに「戻るべき元」が失われている場合もあるからだ。ともあれ、ここでは「カオナシ」や「ハク」を元に戻すきっかけを与えた「ニガ団子」について考えてみる。「ニガ団子」は「オクサレさま」を「元」に戻した後に、その「川の神」からもらった「薬」である。「薬」と言っていいのかわからないが、「異物」を吐き出す「特効薬」である。しかしこの「異物」とは何かも問題なのである。

「カオナシ」の場合、飲み込んだものは、油屋が作って提供していたものである。それは「近代の欲望」であった。これを「異物」として「ニガ団子」が吐き出させるのである。しかし、いずれ思春期が来たら、千尋もこの「異物」に「手」を出す日がくるわけで、この「異物」をただ悪いようにみなしてすむわけではない。

「ハク」の場合は事情がややこしい。というのも、「ハク」の「元の姿」は「竜」であるのに、千はその「竜」の口に「ニガ団子」を押し込むのである。そして「小姓のハク」にする。でも「小姓のハク」は「元の姿」ではなく「竜」が元の姿なのである。ここがややこしいところである。理屈としてわかるのは、ハクが竜の姿をしている時に苦しんでいるというところである。それを見かねて、千が竜の口に「ニガ団子」を入れる。

その竜の本当の苦しみは、自分の出自がなくなり、わからなくなったところにある。そんな竜が、魔法を習うことで、元の自分を知ろうとしていたのである。ところが魔法を習う代わりに妙な契約をさせられ、ハンコを飲み込んでいた。それを「ニガ団子」によって吐き出し、苦しみが止むことになる。わかりにくい展開の話であるが、竜は川の神であった時の存在を取り戻すために、近代の欲望の力を借りようとしていたということなのであろうが、それはよけいに「神の存在」を見失わせることになっていたのである。

こうして見れば、「川の神」のくれた「ニガ団子」は、「近代の欲望」に働きかける「何か」であることはわかる。しかしそれを「薬」といっていいのかはわからない。確かに「ハク」の場合には、古代の竜の物語を取り戻すために、近代の欲望の力を借りようとしたところがあり、そういう発想を自分の中からいつか吐き出すことが必要であったのだが、「カオナシ」の場合には、抱え込んだ「異物」は、「近代の欲望社会」で生きてゆくために、遅かれ早かれ必要なものであって、それはいつか飲み込まなければならないものだったのである。

舞台裏を描く

千尋の場合は、豚にされた両親を助けるために、湯婆婆と働く契約を最初にしていた。そして実際に油屋で働くことになるのだが、仕事は「裏方」である。主に「掃除」である。

千尋はこの第三次産業で働くわけで、油屋の従業員は皆そうである。問題は、裏方で汗を流す仕事を千尋にさせることで、何を見せようとしていたのかということであろう。ここにも実は「神隠し」のテーマがあった。つまり、社会には「お客さん」と呼ばれる階層（だから今回のこの一〇歳の千尋が、油屋で働くことになる映画を見る時、私たちは『千と千尋の神隠し』という「商品（アニメ）」を見ながら、その商品を支える「裏方」の仕事があることを同時に見ることにもなっていたのである。

記憶と物語

『千と千尋の神隠し』の最後は、月夜の空で、竜に乗って飛ぶ千尋が描かれていた。そこで、千尋が川に靴を落とし、それを拾おうとして川に落ちたことを思い出し、さらにその川の名前が「コハク川」だったことを思い出す場面が描かれる。すると、竜の鱗がメラメラとはがれ、中からハクが現れ、自分の本当の名前が「ニギハヤミコハクヌシ」だったことを思い出すのである。そして、川に落ちた千尋をハクが助けて浅瀬に運んだということも思い出す。あり得ない展開の話であるが、なぜか話がつながっているように感じて、観客は感動に導かれる。このあり得ない展開の話がなぜ感動を呼んでしまうのか、そこに「物語」の力があるからだ。

平凡社新書
Y860

内藤孝

平凡社新書 Y750

「素直な気持ち」に立ち返り

昔の風習の中で、厠（トイレ）にはまつわる話が多くあります。厠は「千」や「仙」に変えたという話もあります。「千」や「仙」と名前を変えることで、新たな「厠（パワー）」を授かるという昔の人は考えていたようです。宮崎駿アニメ『千と千尋の神隠し』の中でも、「千」は、まさにイメージ上の中に加えてゆく場面がありました。そしてそこから不思議な力を持つ「河原固子」をもらうことになっていました。でも従来の『千と千尋の神隠し』の台詞では「千尋」が「千」にされてしまうという場面は、「元の名前」を取られるという悪い場面ではかりが強調され、違和感を感じられてきたようにも思われます。

大事なことは、「主人公が『魔の世界』に迷うという設定をしているということです。「魔の世界」は、「厠」や「異次元」の世界です。そこには昔は「厠の神」がいるものとされていました。なぜ、「厠」に「神」が祭られてきたのか。その「魔」が即身仏になり、新しい生命を宿すことになるということを、理屈ではなく、体感として、昔の人は「知っていた」からだと思われます。

民俗学者の荒木良一郎（宮崎さんが「沼地」という不思議な生物の存在を学んだ事でもあります）が、「厠神」という文章を書いていて、そこで面白いことを指摘していました。「『百年の民』にいわく、厠の神は白と青の二つ。青衣をつけ、白き杖を持つ」と。「青衣をつけ、白き杖を持つ」イメージというと、私たちはすぐに『風の谷のナウシカ』のあの「青き衣をまとい大地を浄化する者」を思い出します。とすると、あの「青き衣をまとった」人というのは「厠の神」だったのかもしれません。ということは「金色の野」というイメージになるのもしれません。そう考えると、この「腐るものの＝クシャコ」が、「再び『黄泉』の世界を生み出していれる」ということが、おかしな話ではなくなります。そういう「腐」が「再生」の場であるという思想が、アニメの中ではされているようなのです。

すでに『風の谷のナウシカ』の「腐海」が「腐の世界」であることで、それが何らかの浄化作用をしているように設定されているということは見てきました。それが、コミック版では、人間が人工的に作りだした世界であるかのように「説明」されていたのですが、人間が「腐の世界」を人工的に作り出すということを安易に考えることはできません。それはある意味では、「生命」を人工的に作り出すということにもなるのですから。

腐の世界の不思議——「ジャングル」から「腐海」へ

私は一章で「ジャングル」から「腐海」へ、という視点を提示しました。一昔前に「ジャングル」と呼ばれていたものには、「無限増殖主義」の視点で乱用されるものがたくさん含まれていました。それでも私は、そういう尺度だけで語り尽されないものがこの「ジャングル」というイメージにはあったことを指摘してきました。この「ジャングル」というイメージには、無数のいのちがうごめく腐敗のイメージが同時に託されていたからです。

事実、顕微鏡が発明され、菌の間の菌糸の中にも動物植物園はどの生き物がいることが発見され、今ではその辺の土を スプーン一杯すくっただけでも、その中に何億という生き物のいることもわかってきています。

「近代から現代へは、アフリカやインドの目に見える密林としてのジャングルから、目に見えない微生物のジャングルへの関心の移行が始まった時代でした。もしそこのうごめく目に見えないジャングルが、宮崎駿さんの新新な発想によって、新たに「腐海」というイメージで再発見されることになったということをくり返し指摘してきました。それが手塚治虫から宮崎駿へ『ジャングル大帝』から『風の谷のナウシカ』へとして分析する中で指摘してきたことでもありました。

しかし宮崎さんが新新だったのは、ただ「ジャングル」の名前を変えたというのではなく、この新しいジャングルに「腐る」とか「腐」というイメージを付け加えたことでした。このイメージが加わって、新しいジャングル＝腐海は、ただの小さな生き物のジャングルというのではなく、「腐るもの」ということで新たな生き物を生み出す巨大な有機体の仕組みのようなものとして描かれてゆくことになりました。おそらく、そこが宮崎さんの切り開いたもっとも独創的な地平だったと思われます。「腐る」とか「腐」というイメージで、宮崎さんが考えようとしていたことは、そうした多くの生き物が消えて目に見えなくなるということで、実は次の生き物が準備されてきたのだという、生命の持つ壮大な循環の仕組みなのかもしれません（ひょっとしたら、そういう腐るも手塚治虫の『火の鳥』の転生に似ていると思う人がいるかもしれませんが）。

心の中の「ジャングル」

ただ、そういうふうに「説明」をすると、「ジャングル」や「腐海」というのは、いかにも「生物学」でいうところの「巨大生物」や「微生物」のようにところのように誤解されるかもしれません。私の想像しているジャングルや「腐海」というのは、そういうものだけではないことも、すでに一章で述べてきています。というのも、私たちが心の中でさまざまな姿形の生き物を作りだしてきた、その想像のわき出る場所も「ジャングル」とも呼ぶことができると思ってきたからです。いわゆる「心の中のジャングル」です。

子どもたちからは、誰もが心の中にこういう「ジャングル」を持っています。そしてそこで実在しないさまざまな生き物＝幻獣と出会ってきています。そこで幻獣は死に、また必要な時に再生されてきました。そんな子どもたちと連動して、魅力ある幻獣たちを素に見えるようにしてきた人たちに、漫画家やアスタジオジブリなどのアニメ工房があったのだということも指摘してきました。そういう意味でいえば、「ジャングル」は、過去のものではなく、今そこに、私たちの中や、私たちの周りで、生きてなおうごめいているものであると思います。

ただ、そういうことをいうと、全く自由に私たちは心の中のジャングルで幻獣を作り出した り、出会ったりすることができるのかということになります。でも、それはそうではないのだということです。私は『こどものトロ』で見てきました。想像の生き物でも、それを生み出すものとかわりなく幻獣が、それ以前になければなりませんでした。それを何と呼べばいいのかわかりませんが、「遺伝」という文化ということに落ちました。

私が、ここまで手塚治虫から宮崎駿へというのは、やはり文化としての手塚治虫がなければ宮崎駿はあり得なかったと思うからです。（トロの姿がなければ、メイがトトロを発見し得なかったであろう）、ここまで『カリメロ旅行記』との系譜をいうのも、文化としてのスタイルがなければ、「天空の城」が「ラピュタ」として創造されることもなかったからです。

「文化」としての「ジャングル」

そこにいる私たちが、こういう「生き物（幻獣や妖怪）」に出会うのは、偶然ではないやはり仕組みがあるのです。その仕組みを私たちは文化と呼んできたのです。そういう文化は決してどこかに存在しているものではなく、誰かが意図的に発見し再構築してくれることでしか現れることのできないものでした。このことは、「こどものトロ」で見てきたことでした。父親の語ってくれた「つかみ森の話」がなければ、ツキは最後にこの森にお願いに行くことはなかったし、そこで「トトロ」に出会うこともなかったのですから。

こういう仕組みを「文化」と呼んでいるわけで、宮崎駿さんもアニメを二作ほどつくることにその「文化」への思いを強めていったように思われます。そのことは、彼が『千と千尋の神隠し』の映画パンフレットの中で次のように書いていることからもわかります。

> 日本の伝統的美意識は多様なイメージの宝庫ともいえる。医俗的宗教——物語、伝説、行事、言葉、神ごとから民謡に至るまで、これほど豊かなエーテルの海はない。だが、それらは、ただ知られていないだけなのである。（略）
>
> 子供達はバイオテクノロジーに囲まれ、ますます現実を失っている。私達が伝統を伝承しなければならない。
>
> 伝統的な意匠を、現代に通じる物語に組み込むのも、色あせやかなキャラクターとしてはめこむことで、映画の世界は新鮮な説得力を獲得するのだと思う。
>
> 私が「文化」と呼んでいるものを、宮崎さんは、ここで「伝統」とか「医俗的習慣——物語」というふうに呼んでいるように思います。もしそれを「現代と関わる物語に組み込む」ものだとしています。そんな問題意識の中で「日本の伝統」というのが「日本のフォークロア（民間伝承）」としての「文化」を意識的に引き受けようとしたのは、『もののけ姫』からでした。

私たちは、こういう作業を、何かしらアニメ作家の固有の仕事のように受け取ってはいけないと思います。というのも、こうした作業は、子どもたち一人一人が、日々心の中で実践してきたことだからです。メイのようにトトロを描き出したり、ツキのように森を護ったりすることをきっかけにして、その中の「文化」を自分なりにアレンジして、自分を支える幻獣を作り出したりしてきていたからです。でも、そういう「文化」を用意するということができない子どもたちが出てくると、生み出される「幻獣」も寂しいものになってゆくことでしょう。

「食べること」「腐ること」

ここで再度、大事なことをいっておかなくてはなりません。それは宮崎駿さんの発想した「腐海」のイメージの豊かさについてです。ここ迄述べてきたように、「腐海」は、今までの人類の思想にはない不思議な生態系でした。それが、「素」に戻れる時は、大変なことが起こる時でした。この「腐の生態系」とも呼ぶべき「腐海」によって生き物が分解され、「腐海」によれてゆく光景を描いていましたから。

もし「素」を「文化」とした、「素」はその「腐海」ということができるかもしれません。しかし、ここからが大事なことですが、多くの「文化」は実はすでに「腐海」つまり「過去」のもののことをいっているものなのです。私たちが「文化」に触れるということは、「素」はこの「腐海」になったものの手がかりとして、そこをまさに組み立て直しを始める立て直しなのです。

「文化」の創造が、そういう腐海の組み立て直しであるのだとしたら、それは「食べること」ということも言えばまります。文化の吸収も文化を食べることですから。そういうふうに思われる「食べること」という出来事は、形あるものをかみ砕いてしまうことです。そうして食べられたものは消滅し、吸収されるものの、栄養物に転化されてゆきます。形あるものは、砕かれ、ドロドロにされて、はじめて「吸収されるもの」になるからです。「食べること」とはそうすることであって、もうする以外に「食べること」ということはあり得ないのです。あらゆる「素」の形あるものは、食べられることで砕かれ、溶かされ、腐らされたものなのです。

宮崎駿さんは「文化」というものは、そういうものだと思っておられたと思います。子どもたちだって、画面におさめた映画やアニメや物語や絵本を「食べる」と、それらはその子どもの中で「分解」され「溶かされて」、そこから自分を支える栄養の豊かな「幻獣（生態系）たち」を作り出す材料にされてゆきます。事実、画面におさめた元の物語などは、子どもの中にはそもそも「面白」的にしか残っていないものです。つまり「腐海」のようにドロドロ残っていないものです。でも、その「面白」を通って子どもたちは、自分たちが生きるための栄養となるイメージをまた組み立てて生きているはずなのです。

もしそういうふうに考えると、「腐海」という「ジャングル」が、「素の世界」として、「腐り」「溶かす」世界として想定されるからといって、それはマイナスなのではなく、むしろそういう「腐の」「分解」されるものがなければ、新たな「再生」もあり得ないのだということがわかってくるのではないでしょうか。「腐海」を想像しないと、「再生」が起こりえないのだということなのです。

食べること——それは楽しい

「生きること——それは楽しい」という『もののけ姫』のセリフは、キャラクターとして映画の上映の頃にはこういう言われたと思います。私は、この「生きること」というセリフを、実感するには「食べること」といわなくてはならないと思ってきました。「生きること」は、「食べること」ではない。それを認めた上で、「食べること」は、「生きること」ということです。

なぜなら、「食べること」は、「生の生き物を食べる」ということだ。

しかし、「食べること——それは楽しい」ということのみなら、「食べること」は「食べること」ではありません。だから、「食べて、分解する」と私もカッコにしなくてはなりません。しかし、「食べること」は、食べて、分解することだけではない、そこからの栄養分を取り出し、組み立て直しを始める者でもあります。そんな「腐」からの「再生」を導くものを、私たちは現代人はなんと名づけたらいいのかわかりません。昔の人たちは、その転化を導くものを「神」と呼んできたのかもしれません。

昔の人は、腐ったものの、裏側に「厠の神」がいると考えてきました。その発想はすごいなと思います。この「厠の神」が新たなものを産む神ということも考えられていました。だから「再生」を導くもの、そのイメージが最初に描かれたのは、『風の谷のナウシカ』のあの「金色の野」に立つもののイメージからであろうことを、最後にもう一度繰り返しておけたらと思います。

こうした「厠の神」の導くところ、彼岸の「いのち」の発生するところ、それこそが腐海であり、「腐の世界」と呼んできました。それは私たちの「深み」にあるものであり、宮崎駿さんの発想の「深い（腐海）ところ」にあるものでもありました。しかしその「深み」は、宮崎さんの固有のものというだけではなく、子どもたちの「深み」でもあるというのが、私の考えてきたことでもありました。それは、子どもたちが夢うつつの中で描く時に、自分を支えてくれる幻獣・守り神を生み出す場所のことでもあり、新しい自分を生み出す場でもありました。そういう「深み」、そういう「ジャングル」を、子どもたちは誰でも抱えているのだと私は思っています。かつてはそういう場は「想像力」というふうに呼ばれていたと思いますが、私はここでは、そういう言葉を一切使わずにきました。「新しいジャングル」と「腐の世界」と呼ぶ方がふさわしいと思ったからです。

子どもたちは、そういう場に彼らのヒーローたちをトロトロに溶かして、自分に役に立つ、自分だけのヒーローを作りだしてきました。もっとそれこそ「性」とさえ言い得る世界に触れ、いのちを感じてきました。そこでは、そこにどんなものたちは「小さな創造主（小さな厠の神）」のようでした。そういう「小さな創造主」を生きるようにしてきたものが、私たちは「子ども」と呼んできたような気がします。

「大人」になると、私たちは自分が「小さな創造主」であったことを忘れてしまいます。「深み」や「ジャングル」で、神々を作りだしていたことは馬鹿馬鹿しいことのようにしか思い出せません。しかし、「子ども」を生きるとは、じつはこういう独特の「深み」を生きることだったのだということを、改めて私は感じています。私は、この論考で、宮崎駿さんの豊かな作品群の懐を借りながら、この「深み」、まさに「子どもという深み」を再発見するきっかけを作れればと思ってきました。おそらくそれが、宮崎さんの追求しようとしてきたことでもあったのではないかと私は思ってきましたから。