

長編アニメーション映画『崖の上のポニョ』の構造分析

— 2編の小さな異郷訪問譚の接合 —

The structure analysis of “Ponyo on the Cliff by the Sea” produced by Studio Ghibli
— Consisted of two shorter stories as “*Ikyou-houmon-tan*” —

大喜多 紀明¹

¹京都民俗学会

Noriaki Ohgita¹

¹Bulletin of the Folklore Society of Kyoto

キーワード：崖の上のポニョ，構造，異郷訪問譚

Key words : Ponyo on the Cliff by the Sea, Structure, *Ikyou-houmon-tan*

抄録

本稿では、スタジオジブリが製作した長編アニメーション作品『崖の上のポニョ』に関する構造分析を行った。本稿の検証によれば、当該作品は、裏返し構造により構成された2編の異郷訪問譚が接合した構造であることが確認できた。

1. はじめに

スタジオジブリ製作による宮崎駿がかかわった長編アニメーション映画⁽¹⁾には根強い人気がある。たとえば、2001年に公開された代表的な宮崎作品の一つである『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するなどの高い評価を受けた。それ以外の『となりのトトロ』や『天空の城ラピュタ』なども、幅広い年齢層から愛される作品である。本稿でテキストとした『崖の上のポニョ』も宮崎作品である。本稿では、『崖の上のポニョ』の構造分析を行う。

ところで、物語を構造的な視点から分析すること自体は、プロップによる研究⁽²⁾をはじめ古くから行われてきた。近年では、宮崎作品などが人気を博す理由がその構造に由来しているという説を大塚が述べている⁽³⁾。また、キャンベルが提唱したいわゆる単一神話論⁽⁴⁾は『スターウォーズ』のストーリーの作成の際にも援用された⁽⁵⁾。さらに、こうした物語の構造論的な手法を学校授業の展開のありかたに援用しようとする試み⁽⁶⁾もあり、物語に関する構造的な研究は、むしろ今日的なテーマであると言える。とりわけ、本稿では、物語の形式のなかでも最もなじみ深いもののひとつである異郷訪問譚の形式における特性的な構造とも見做せる裏返し構造⁽²⁾を援用する手法により『崖

の上のポニョ』の分析を行いたい。

本稿で注目する形式の概念である異郷訪問譚は、例えば日本の代表的な異郷訪問譚である「イザナギの黄泉国訪問譚」や「浦島子」などにもみとめられるように、古くから使用されてきた物語類型の一つとも言え、いわゆる成長物語との関連がしばしば指摘されてきた形式でもある⁽⁶⁾。

本稿のテキストである『崖の上のポニョ』は、そもそものキャッチコピー⁽³⁾が「生まれてきてよかった。」である。河原木らは、「物語上、誕生した喜びを最も感じた登場人物は、宗介に出会って人間になりたいと願ったポニョであろう。特に、大波に乗って宗介の家を訪れた場面は、人間の姿になった彼女にとって初めて五感を働かせる機会となった。ライトの輝きやバスタオルの肌触りなど、彼女は初めて体感する1つひとつの事象を楽しそうに受け入れている。また、手足が生えたことで家中を走り回る様子などからも、人間となった喜びが窺える。このような楽しさや喜びは、魚の姿だったら感じることはできなかった。この時、彼女は心から人間になって良かったと思ったはずである」と述べ⁽⁷⁾、これがキャッチコピーの意味と繋がっていると分析した。

確かに、宗介の家を訪れるまでのポニョの冒険や、宗介の家を訪れた当初の時点では、ポニョは、

初めて体感する喜びで生き生きとした姿に描かれている。

ところが、物語が進むにつれ、ポニョの様子はだんだんと眠たそうになる。さらに翌日の、母(リサ)を探すための冒険の描写では、ポニョの生き生きとした姿はほとんどなく、眠たそうにしているポニョの様子が多く描かれることとなる。映画の最後の場面において、ポニョは半魚人⁽⁴⁾から人間の子どもとして生まれるのであるから、『崖の上のポニョ』のキャッチコピーに関しては映画の最後まで貫かれていると言える一方、ポニョは宗介と出会ったことですでに満足をしているようにも見える。また、リサを探す冒険を言い出したのは宗介であり、ここでは終始、宗介が主導することとなる。以上を鑑みると、ポニョが宗介の家に訪れるまでと宗介の家ではポニョの生き生きとした姿が見られようが、以降の、リサを探す冒険では、主役はすでにポニョではなく、むしろ宗介であると言える。つまり、『崖の上のポニョ』の前半であるポニョが宗介宅を訪問する物語の主人公はポニョであり、後半での、宗介宅からリサがいるひまわりの家へと訪問する物語(リサを探す冒険)の主人公は宗介であると言える。

本稿では、ここでの前半の物語を「物語P」⁽⁵⁾、後半の物語を「物語S」⁽⁶⁾と呼ぶこととする。以上を踏まえ、本稿では『崖の上のポニョ』全体を「物語T」⁽⁷⁾と呼び、物語Tは物語Pと物語Sが接合されることにより構成されていると見做すこととする。

前半：ポニョが宗介宅を訪問する物語

・・・「物語P」

後半：宗介がひまわりの家を訪問する物語

・・・「物語S」

一般的に、主人公が主人公にとっての異郷を訪問する形式の物語を異郷訪問譚と呼ぶ。瞥見の限りでは、物語Pの場合、ポニョにとっての異郷に相当する宗介たちが住む世界をポニョが訪問する物語であり、物語Sは、異界と化したひまわりの家を宗介が訪問する物語であるので、双方とも異郷訪問譚である可能性がある⁽⁸⁾。本稿では、まず、筆者の前稿^[8](以下、大喜多(2016)と呼ぶ)での異郷訪問譚の定義に照合することにより、物語Pと物語Sが異郷訪問譚に類別できるかの確認を行う。それと併せ、物語Tについても同様の判別

を行うこととする。そのうえで、物語P・S・Tに対し、異郷訪問譚に見られる構造上の「共通の約束」とされる裏返し構造を援用することにより、各物語の構造分析を行うこととする⁽⁹⁾。

なお、本稿での検証の前提となる概念である大喜多(2016)の異郷訪問譚の定義は2節で、裏返し構造については3節で述べることとする。

2. 異郷訪問譚の定義

本節では大喜多(2016)での異郷訪問譚の定義を示す。勝俣は、上代日本の異郷訪問譚に見いだされる特徴から、異郷訪問譚の特徴を次のように述べた^[10]。

異郷訪問譚とは、現世の地上世界、神話であれば葦原中国から、それ以外の異郷を訪れる話である。訪問者は神か人間であり、異郷へ行くためには、特殊な手段・方法が必要とされる。また、多くの場合、選ばれた少数者のみしか異郷を訪れることは出来ない。

大喜多(2016)では、この記述に基づき、下記の①から④のすべてに当てはまる特徴を持つ物語を異郷訪問譚と見做し、これを異郷訪問譚の定義とした。

- ①異郷訪問譚は、訪問者が訪問者にとっての異郷を訪問する形式の物語である。
- ②訪問者は「カミ」か「人間」である。
- ③訪問者は、特殊な方法・手段により、異郷を訪問する。
- ④選ばれた者しか異郷を訪問できない。

ここで、上述の①から④の特徴を、大喜多(2016)では、「特徴①」ないし「特徴④」と呼んだ。なお、勝俣論文では、主人公の故郷を「葦原中国」に限定したのだが、大喜多(2016)ではこれに限定していない。

本稿では大喜多(2016)と同様、上述の①から④すべてに当てはまる特徴を持つ物語を異郷訪問譚と見做し、この定義を構成する①から④の特徴をそれぞれ特徴①ないし特徴④と呼ぶこととする。

3. 裏返し構造

本節では、裏返し構造について述べる。ルーマニアのフォークロリストであるミハイ・ポップが

ルーマニアの民話「兵士としての少女」に見いだした構造について、大林は次のように述べた^[11]。

この昔話はいわばその前半と後半とが裏返しの関係になっている。つまり、前半で問題となったいくつかのテーマが、後半においては前半とは逆の順序で次々に展開し、かつ同じテーマが問題になっていても、後半ではいわば前半の否定ないし対立というような形をとっている。たとえば、欠如というテーマが前半に出てくると、後半では欠如の除去という形になっている。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、大林によれば、下記の①および②の特徴を持つ構造が、ポップが「兵士としての少女」に見いだした構造であり、これを大林論文では「裏返し構造」と呼んでいる⁽¹⁰⁾。

- ①物語の後半要素が前半要素の裏返し⁽¹¹⁾である。
②物語の後半要素の出現順序は、それぞれ対応する前半要素の逆の順序である。

また、大林論文では、裏返し構造が日本の異郷訪問譚でも見られるかの検証が行われた。それによれば、「イザナキの黄泉国訪問譚」、「神功征韓譚」、「浦島子」、「甲賀三郎」にこの構造がみとめられた。そのうえで、大林は、裏返し構造を、異郷訪問譚に見いだされる構造上の「共通の約束」と推認した⁽¹²⁾。本稿は、この大林の推認を前提に論じることとする。

ここで、拙稿^[12]に掲載された『となりのトトロ』の裏返し構造を示す。

「となりのトトロ」の構造

| | | |
|--|----------|--|
| <p>↓</p> <p><u>〈A〉生活の変化</u></p> <p>母親がいない</p> <p>「異界の住人」との交流の開始</p> <p>↓</p> <p><u>〈B〉トウモロコシを</u></p> <p style="text-align: center;"><u>届けるメイ</u></p> <p>メイの願望を否定</p> <p>サツキとメイの喧嘩</p> <p>不安</p> <p>現実世界</p> | <p>⇔</p> | <p>↑</p> <p><u>〈G〉生活の変化</u></p> <p>母親がいる</p> <p>「異界の住人」との交流の終了</p> <p>↑</p> <p><u>〈F〉トウモロコシを</u></p> <p style="text-align: center;"><u>届けるメイ</u></p> <p>メイの願望を肯定</p> <p>サツキとメイの仲直り</p> <p>安心</p> <p>現実世界と異界の交錯</p> |
|--|----------|--|

| | | |
|--|----------|--|
| <p>↓</p> <p><u>〈C〉メイの搜索</u></p> <p>見つからない</p> <p>自力での搜索</p> <p>大勢の人たち</p> <p>現実世界</p> <p>↓</p> | <p>⇔</p> | <p>↑</p> <p><u>〈E〉メイの搜索</u></p> <p>見つかる</p> <p>ネコバスでの搜索</p> <p>サツキー一人</p> <p>現実世界と異界の交錯</p> <p>↑</p> <p><u>〈D〉トトロへの依頼</u></p> <p>→</p> |
|--|----------|--|

『となりのトトロ』は、後半要素である〈G〉・〈F〉・〈E〉が、それぞれ対応する前半要素〈A〉・〈B〉・〈C〉の裏返しである⁽¹³⁾。また、前半要素の配列順が〈A〉→〈B〉→〈C〉であるのに対し、対応する後半要素は〈G〉←〈F〉←〈E〉と逆転している⁽¹⁴⁾。

4. テキスト

本稿では、長編アニメーション映画『崖の上のポニョ』をテキストとする。以下、『崖の上のポニョ』の筆者によるあらすじを示す⁽¹⁵⁾。なお、あらすじ①には筆者による数字・記号が付されている。

—あらすじ①

【物語P/】〔1/〕〔P①/〕さかなの子であるポニョは海中のフジモトの家で暮らしていたのだが、ある日、家出をする。しばらくポニョはクラゲのなかにいる。ところが、ポニョは底引網に巻き込まれ、ガラス瓶に挟まってしまう。浅瀬に漂着したガラス瓶をみつけた宗介は、なかにさかな（ポニョ）がいるのを発見する。宗介はポニョを助けるのだが、その際、宗介は手を怪我する。ポニョは宗介の血をなめる。それによりポニョは、半魚人という厄介な存在になる。宗介はポニョをバケツに入れ持ち帰る。〔1/〕

【2/】宗介はポニョを緑色のバケツに入れ、保育園に持って行く。宗介はバケツを木の陰に隠しておいたのだが、友だちのクミコが見つかる。ポニョは、クミコに水を吹きかけてしまう。そこで、宗介はポニョをダイケアサービスセンター（ひまわりの家）に連れて行く。そこで、自分の足で歩くことはできない老人たちにポニョを見せる。ところが、老人の一人であるトキはポニョを見て忌み嫌い、接触を避ける。今度は、ポニョは、トキに水を吹きかけてしまう。〔P①〕〔P②/〕宗介はポニョを連れ、ひまわりの家の下の海岸に行く。

すると、ポニョの父親であるフジモトが引き起こした波により攫われ、ポニョはいなくなってしまう。

夕方になり、宗介は失意のなか、リサの車で家に帰る。リサは久しぶりに帰ってくる夫（耕一）のために食事を準備するが、帰れないという耕一からの連絡があり、リサはふてくされてしまう。一方、フジモトにより連れ戻されたポニョは力を奪われてしまう。〔12〕〔P②〕〔3〕〔P③〕ところが、ポニョは偶然フジモトの魔法の水の力を得ることにより、大きな魔法の力を得て、再び家を出る。すると海は急激に嵐になり雨が降り出す。〔P③〕

〔P④〕保育園に行っていた宗介は、激しい風雨のなか、リサが運転する車で家に向かう。なお、宗介はポニョがいなくなったことが原因で元気がない。家に向かう坂道を車ではしっていると、宗介は、荒れた海の波の上を走るポニョを見つける。ポニョは生き生きとして見える。【物語S】〔S①〕リサと宗介が辛うじて家の前まで辿りつくくと、波の中からポニョが空の緑色のバケツを持ち、少女の姿で歩いて現れる。リサは、宗介とポニョを連れ、家に入る。この時点で海の水は家のすぐそばまで来ていた。〔13〕〔S①〕

〔4〕〔S②〕リサは、宗介とポニョに飲み物と食べ物を与える。また、ポニョは発電機を魔法で直す。リサは海を確認するが、船が見当たらない。リサは失意する。〔15②〕〔S③〕その後、ポニョは寝てしまったので、リサはポニョを宗介に託し、ひまわりの家の様子を確認するために車に向かう。一方、耕一の船は、船がたくさん集まる場所に近づく。そこに、グランマンマーレ（フジモトの妻）が近づき、船の下を通り抜ける。〔15③〕

〔S④〕フジモトはポニョを取り戻すために宗介の家に近づくが、魔法の力により、塀のなかには侵入できない。また、ポニョの妹たちがその侵入を邪魔する。〔15④〕〔S⑤〕そこにグランマンマーレが現れ、宗介とポニョについての話し合いがフジモトとの間でもたれる。〔14〕〔P④〕【物語P】〔15⑤〕

〔5〕〔S⑥〕翌日、すっかり晴れ上がった朝を迎える。宗介の眼前にはジュラ紀の海が広がっていた。宗介は、ポニョが魔法の力で大きくしたおもちゃの船に乗り、静かになった海へと、ポニョとともにリサを探しに出かける。宗介は冒険に

漠然とした希望を抱いていた。また、その姿はまるで船長のようなものである。途中、ポニョは眠くなってしまふ。〔15⑥〕〔S⑦〕宗介の船は陸へと辿りつき、リサの車を発見する。そのなかにはリサがいなかったため宗介はがっかりするが、気を取り直し、小さくなったおもちゃの船と、自分の力だけでは歩けなくなったポニョを連れて先に進む。〔15〕〔15⑦〕

〔6〕〔S⑧〕一方、海に没したひまわりの家は大きなクラゲドームのなかにはひまわりの家の老人たちやスタッフ、老人たちは楽しそうに走り回っていた。また、リサとグランマンマーレは何かを話し合っていた。〔15⑧〕

〔S⑨〕宗介はトンネルを通り抜ける。すると、ポニョは魚の姿に戻ってしまう。トキは一人でそこにいた。フジモトは、そこにいたトキとともに、宗介とポニョをクラゲドームに連れて行こうとする。宗介がトキに走り寄る時、魚の姿のポニョがトキの顔にぶつかってしまう。その後、フジモトは宗介・ポニョ・トキを連れて行く。その際、ポニョの妹たちが導く。〔15⑨〕〔S⑩〕そこで宗介はリサと再会する。グランマンマーレは宗介に、ポニョのことを好きか確認する。宗介はそれに応える。〔16〕〔7〕そこにいた人たちはクラゲドームを出て陸に上がる。〔15⑩〕〔S⑪〕すると、耕一の船が無事帰還し、リサは喜んでそれを迎える。〔15⑪〕〔S⑫〕ポニョは緑色のバケツから跳ね上がり、宗介にキスをして、五歳の少女という、いわば当たり前前の存在になる。〔17〕〔15⑫〕【物語S】

以上が、『崖の上のポニョ』全体のあらすじ①である。ここで、本稿1節で述べたように、本稿では、『崖の上のポニョ』全体を、ポニョを主人公とする物語Pと宗介を主人公とする物語Sに分けた。なお、物語全体は物語Tである⁽¹⁶⁾。

5. 異郷訪問譚の定義との照合

本節では、物語T・物語Sについてそれぞれ、2節で述べた本稿での異郷訪問譚の定義を照合することにより、各物語が異郷訪問譚であるかの確認を行う。

5.1. 物語P

本節では、物語Pに関し、2節で述べた異郷訪問譚の特徴①から④と照合することにより、物語

Pが異郷訪問譚に該当するかの確認を行う。

- ◆特徴①：物語Pの主人公はポニョである。ポニョが住む世界は海の中であり、宗介が住む世界や宗介の家はポニョにとっての異郷である。この点は、訪問者が訪問者にとっての異郷を訪問する形式と言えるので、物語Pは特徴①に当てはまる。
- ◆特徴②：訪問者であるポニョはそもそも半魚人であり、父親が人間（フジモト）であるのだが、純粋な「人間」ではない。また、ポニョの母親（グランマンマーレ）は海の生命をつかさどる存在であるので「カミ」と見做せる。つまり、ポニョは「人間」と海の「カミ」の間に生まれたのであるから、「人間」と「カミ」の中間的な存在であると見做せる。また、ポニョ自身も魔法の力を手に入れることにより、世界を破壊せしめるほどの人知を超える「カミ」のような力を得た。以上より、物語Pは特徴②に当てはまる。
- ◆特徴③：ポニョは、人間の姿をとりながら、海上の荒波を走るなどの特殊な方法により、ポニョにとっての異郷である宗介の家を訪問した。この点は特徴③に当てはまる。
- ◆特徴④：ポニョには多くの妹たちがいたが、宗介の家を訪問したのはポニョだけである。したがって、ポニョは他の妹たちとは異なる特別な存在と見做せる。また、宗介も、ポニョを特別視している。この点は、選ばれた者しか異郷を訪問できないという特徴④を満たしている。

以上より、物語Pは特徴①から④のすべてに当てはまるので異郷訪問譚である。

5.2. 物語S

本節では、物語Sが特徴①ないし④に該当するかを確認する。

- ◆特徴①：物語Sの主人公は宗介である。宗介にとって、カンブリア紀の海に覆われた世界は異界である。また、リサが行ったと思われるひまわりの家は宗介には

馴染みの場所であるが、宗介の家のすぐ外がすでに異界と化しているため、その時点で、ひまわりの家も宗介にとっての異郷となっている。さらに、宗介が最終的に訪問した場所はひまわりの家ではなく海中のクラゲドームであり、ここはまさに宗介にとっての異郷である。したがって、物語Sは訪問者が異郷を訪問する物語であるので特徴①に合致する。

- ◆特徴②：訪問者である宗介は「人間」であるので、これは特徴②に当てはまっている。
- ◆特徴③：ポニョはおもちゃの船を、魔法の力により、宗介とポニョが乗れる程度の大きさにした。この船に乗ることにより宗介はひまわりの家へと向かう。これは特殊な方法であるので、特徴③に合致する。
- ◆特徴④：宗介によるひまわりの家への訪問は、母リサと会いに行くためのものである。また、この訪問はポニョの力が介在することにより可能になった。つまり、この訪問は宗介にのみ可能だったと言えるので、これは選ばれた者による訪問（特徴④）と見做せる。

以上のように、物語Sは特徴①から④のすべてに合致するため異郷訪問譚である。

6. 構造

本節では物語P・S・Tに対する構造分析を試みる。その際、筆者が5節のあらすじ①に付した数字・記号に基づいて行う。

6.1. 物語P

本節では、物語Pの構造を示す。以下の図式は、あらすじに付された〔P①〕から〔P④〕で示した範囲で区切ることにより作成したものである。

| 〔P①〕ポニョの状況 | ⇔ | 〔P④〕ポニョの状況 |
|------------|---|------------|
| フジモトの家を出る | | 宗介の家に入る |
| 地引網により攫われる | | 荒波を従えて走る |
| バケツの中へ | | バケツを持つ |
| 魚の姿 | | 人間の姿 |
| 力の獲得 | | 力の喪失 |
| 水を吹きかける | | 洪水を起こす |
| ↓ | | ↑ |

| | | |
|------------------|---|------------------|
| <u>〔P②〕 魔法の力</u> | ⇨ | <u>〔P③〕 魔法の力</u> |
| フジモトの家に連れ戻される | | フジモトの家を出る |
| 力を奪われるポニョ | | さらに大きな力を得るポニョ |
| | → | |

ここで、〔P①〕では、ポニョはフジモトの家を出る（フジモトの家を出る）のだが地引網に攫われてしまう（地引網により攫われる）。その後、ガラス瓶にはまってしまったポニョは、宗介に救出されることになる。その際、ポニョは宗介が持つ緑のバケツに入れられる（バケツの中へ）。このとき、ポニョは魚の姿である（魚の姿）。また、ポニョは、宗介の怪我をした指を舐めることによりその怪我を治癒するとともに、ポニョには新しい力が与えられることとなる（力の獲得）。一方、〔P④〕では、ポニョは、宗介の家へとたどり着くために、リサと宗介が乗る車を、荒波を従え、その上を走ることにより追いかける（荒波を従えて走る）。宗介の家のそばまでたどり着いたポニョは、緑のバケツを持ち（バケツを持つ）、人間の姿で宗介のもとまで進む（人間の姿）。宗介の家に入ったポニョ（宗介の家に入る）は、発電のためのエンジンを魔法の力で直すのだが、その後、ポニョは眠くなってしまう（力の喪失）。ここで示すように、〔P①〕での描写と〔P④〕のそれとは対照的である。さらに、〔P①〕では、ポニョはクミコやトキに対し、口から水を吹きかけてしまう。それに対し、〔P④〕では、ポニョは洪水を引き起こすことにより街を水没させてしまう。この場合、双方ともに、ポニョは水による被害を与えた点では一致しているが、水の量については、吹きかけた水は少ないのに対し、洪水の水は膨大であるという違いがある。これも対照的である。

〔P②〕では、ポニョはフジモトにより連れ戻され、魔法の力が封じられる。一方、〔P③〕では、ポニョはフジモトの家から逃げ出す。その際、さらに大きな魔法の力を獲得することになる。ここでの双方も対照的である。

以上の特徴を、3節で示した裏返し構造の特徴と照合してみたい。

◇特徴①：物語Pは、物語の後半要素〔P④〕が前半要素〔P①〕の裏返しであり、後半要素〔P③〕が前半要素〔P②〕の裏返しでもある。これは裏返し構造の特徴①と合致している。

◇特徴②：物語Pの後半要素の出現順序は〔P③〕→〔P④〕である。それに対し、前半要素の出現順序は〔P①〕→〔P②〕である。ここで、〔P③〕は〔P②〕に、〔P④〕は〔P①〕に対応しているため、対応する要素の出現順序は、前半と後半では逆転している。これは裏返し構造の特徴②と合致する。

以上のように、物語Pは裏返し構造の特徴①と②の双方に合致するので裏返し構造である。なお、物語Pの裏返し構造は合計2対の対応からなり、対応を構成する要素の数は16個⁽¹⁷⁾である。

6.2. 物語S

本節では、物語Sの構造を示したい。その際、3節のあらすじに付された〔S①〕から〔S⑫〕の番号にしたがい、図式を作成することとする。

| | | |
|----------------------|---|----------------------|
| <u>〔S①〕 ポニョの出現</u> | ⇨ | <u>〔S⑫〕 ポニョの出現</u> |
| 海の中から歩いて | | バケツの中から飛び出す |
| ↓ | | ↑ |
| <u>〔S②〕 耕一の船</u> | ⇨ | <u>〔S⑩〕 耕一の船</u> |
| 見えない | | 帰還 |
| 失意のリサ | | 喜ぶリサ |
| ↓ | | ↑ |
| <u>〔S③〕 ポニョを託</u> | ⇨ | <u>〔S⑩〕 ポニョを託</u> |
| <u>される宗介</u> | | <u>される宗介</u> |
| リサ | | グランマンマーレ |
| ↓ | | ↑ |
| <u>〔S④〕 境界</u> | ⇨ | <u>〔S⑨〕 境界</u> |
| フジモトは宗介の家に | | フジモトが宗介とポニョ |
| に侵入できない | | を導く |
| ↓ | | ↑ |
| <u>〔S⑤〕 グランマンマーレ</u> | ⇨ | <u>〔S⑧〕 グランマンマーレ</u> |
| との会話 | | との会話 |
| フジモト（聞こえる） | | リサ（聞こえない） |
| ↓ | | ↑ |
| <u>〔S⑥〕 冒険</u> | ⇨ | <u>〔S⑦〕 冒険</u> |
| 海上 | | 陸上 |
| 漠然とした希望 | | 失意 |
| 大きくなった船 | | 小さくなった船 |
| ポニョの力が発揮 | | ポニョは力を失う |
| | → | |

まず、〔S①〕と〔S⑫〕は、ともに、ポニョが人間の姿で出現する場面である。ただし、〔S①〕

では、ポニョは海中から歩いて出現するが、〔S⑫〕ではバケツから飛ぶ出すことにより出現する。この出現法については対照的である。

続く〔S②〕と〔S⑩〕には、ともに、耕一の船に関する記載がある。ここで、〔S②〕の場合は耕一の船が見えないことにより失意の念を抱くリサが描かれているのだが、一方の〔S⑩〕には、逆に、耕一の船が帰還することで喜ぶリサが描かれている。この双方も対照的である。

〔S③〕と〔S⑩〕についてである。ここでは、ポニョを宗介に託す様子が描かれる。〔S③〕の場合は、ひまわりの家を心配するあまり、リサが車で様子を見に行くことをきっかけとし、宗介の母であるリサがポニョを宗介に託す。一方、〔S⑩〕では、ポニョの母であるグランマンマーレが、宗介にポニョを託している。ここでは、宗介に託した人物が、一方は宗介の母であるのに対し、他方はポニョの母である点が対照的である。

〔S④〕と〔S⑨〕については、ともに境界での出来事が描かれている。〔S④〕では、ポニョが作った結界があるため、フジモトは、宗介とポニョがいる宗介の家に侵入することができない。一方、〔S⑨〕では、リサたちがいる海中のクラゲドームに侵入できない宗介とポニョ⁽¹⁸⁾をフジモトが導いて行く。つまり、ここでは、侵入する立場と侵入される立場が逆転しており、かつ、〔S④〕では拒絶しているが、〔S⑨〕では迎え入れている。

〔S⑤〕と〔S⑧〕には、グランマンマーレが他者と対話をする場面が描かれている。ただし、その対話の相手は、一方はポニョの父であるフジモトであり、他方は宗介の母リサである。また、フジモトとの会話は聞こえるのだが、リサとの会話は聞こえないという点も対照的である。

〔S⑥〕と〔S⑦〕についてである。ここではともに宗介の冒険の様子が描かれている。ところが、〔S⑥〕では、宗介は、ポニョの魔法によって乗れるようになったおもちゃの船による海上の冒険であるのに対し、〔S⑦〕は、ポニョの魔法が解けてもとの大きさに戻った船をかかえての陸上の冒険である。また、〔S⑥〕ではポニョは魔法により宗介を助けるのだが、〔S⑦〕では、ポニョは力を失い、宗介によって助けられる。さらに、〔S⑥〕での冒険は、漠然とした希望の中で出発するが、〔S⑦〕では、宗介はリサの車を見つけるが、それにリサが乗っていなかったことによる失意のなかでの冒険である。以上のように、〔S⑥〕と〔S

⑦〕は対照的である。

以上を、3節での裏返し構造の特徴と照合する。

◇特徴①：物語Sは、物語の後半要素〔S⑫〕が前半要素〔S①〕の、〔S⑩〕が〔S②〕の、〔S⑩〕が〔S③〕の、〔S⑨〕が〔S④〕の、〔S⑧〕が〔S⑤〕の、〔S⑦〕が〔S⑥〕の裏返しである。この特徴は、裏返し構造の特徴①と合致している。

◇特徴②：物語Sの後半要素の出現順序は〔S⑫〕→〔S⑩〕→〔S⑩〕→〔S⑨〕→〔S⑧〕→〔S⑦〕である。それに対し、前半要素の出現順序は〔S①〕→〔S②〕→〔S③〕→〔S④〕→〔S⑤〕→〔S⑥〕である。ここで、〔S⑫〕は〔S①〕に、〔S⑩〕は〔S②〕に、〔S⑩〕は〔S③〕に、〔S⑨〕は〔S④〕に、〔S⑧〕は〔S⑤〕に、〔S⑦〕は〔S⑥〕にそれぞれ対応している。したがって、対応する要素の出現順序において、前半と後半が逆転しているため、物語Sは裏返し構造の特徴②に合致している。

以上に示すように、物語Sは裏返し構造の特徴①と②の双方に合致する。したがって、物語Sは裏返し構造である。なお、物語Sの場合は裏返し構造の対応は合計6対である。また、構成する要素の数は24個⁽¹⁹⁾である。

7. 物語P・物語Sと物語Tの関係

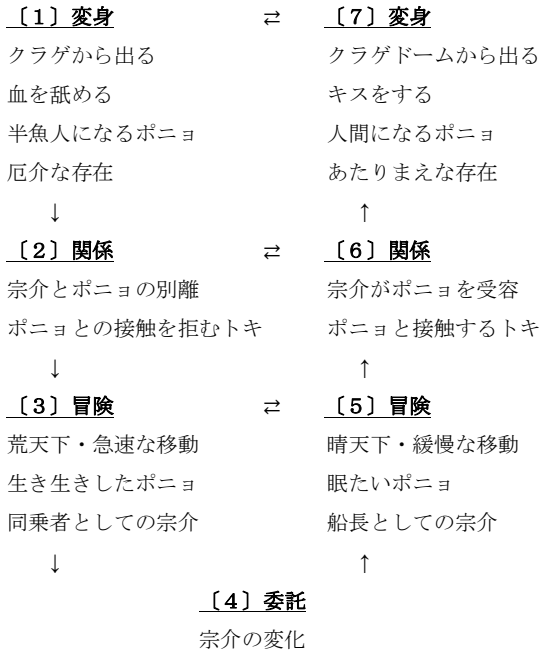
5節並びに6節では、物語Pと物語Sがそれぞれ異郷訪問譚の形式であり、かつ、裏返し構造による構成であることが確認できた。裏返し構造を異郷訪問譚の構造上の「共通の約束」とする大林の説に基づいた場合、物語P・Sともに裏返し構造であるということは、双方ともに、それぞれ独立した異郷訪問譚であると見做せる。つまり、物語Tは、独立した2編の異郷訪問譚（物語PおよびS）が接合した構成であると言える。それに加え、物語PとSが接合した物語Tそのものも、独立した一つの物語である。

本節では、まず、物語Tの構造を確認する。そのうえで、物語PおよびSとの関連を検証したい。

7.1. 物語Tの構造

本節では、物語Tの構造の確認を行う。その際、本節では、4節のあらずじに付した〔1〕から〔7〕の区分に基づいて行うこととする。

以下は、〔1〕から〔7〕の区分に基づき作成した図式である。



まず、〔1〕には、ポニョがフジモトの家から出たあと、しばらく小さなクラゲの中にいる場面がある。それに対し、〔7〕では、ポニョは大きなクラゲドームにいる。ここでは、小さなクラゲと大きなクラゲドームが対照的に描かれている。また、〔1〕では、ポニョは宗介の血を舐めることで人面魚から半魚人になる。ここでのポニョは人間にとり厄介な存在である。それに対し〔7〕では、ポニョは宗介にキスをすることにより人間になる。これにより、ポニョは当たり前な存在⁽²¹⁾となる。以上のように、〔1〕と〔7〕は対照的である。

続く〔2〕では、ポニョは宗介と出会うもののすぐに離別する場面である。その際、保育園ではポニョを木の陰に隠すがクミコにより見つけられたため、宗介はポニョを隣接するひまわりの家へと移す。ところがここでも、トキがポニョを忌まわしく思い、ポニョとの接触を頑なに拒む。一方〔6〕は、宗介が、魚のポニョも人間のポニョも受け入れる場面である。これにより、ポニョは宗介と別れなくてもよくなる。また、この場面の前の、フジモトが宗介とポニョをクラゲドームに連

れて行こうとする場面で、魚の姿のポニョがトキの顔にぶつかる様子がある。ここでの離別と受容、ポニョとの接触を拒むトキと接触するトキとはそれぞれ対照的である。

〔3〕で描かれた冒険は、終始、ポニョが宗介に出会うためのものである。その際、ポニョの移動は荒天下、急速な移動により行われる。この時のポニョの様子は生き生きと描かれる。また、宗介はリサが運転する車に乗っているのだが、ポニョを失ったことにより気持ちが沈んでいる⁽²²⁾。一方〔5〕では、冒険の目的は、宗介がリサを探すところにある。その際、宗介の移動は晴天下であり、小さな船による緩慢な移動をする。この時、ポニョは次第に力を失い、眠ることが多くなる。また、移動の際、宗介はまるで小さな船の船長のように、自分の判断で運航している。ここでも、〔3〕と〔5〕の様子は対照的である。

〔4〕には、ひまわりの家の様子をリサが確認するために出かける際、リサが宗介にポニョを託す場面が描かれている。この場面をきっかけとして、宗介は、自分がしっかりしなければならないという自覚を持つようになる。ここをきっかけに、物語は転回することとなる。

以上を、3節の裏返し構造の特徴と照合する。

◇特徴①：物語Tは、物語の後半要素〔7〕が前半要素〔1〕の、〔6〕が〔2〕の、〔5〕が〔3〕の裏返しであるので、裏返し構造の特徴①と合致している。なお、〔4〕は転回点である。

◇特徴②：物語Tの後半要素の出現順序は〔7〕→〔6〕→〔5〕である。それに対応する前半要素の出現順序は〔1〕→〔2〕→〔3〕である。なお、〔7〕は〔1〕に、〔6〕は〔2〕に、〔5〕は〔3〕にそれぞれ対応している。よって、対応する要素の出現順序は、前半と後半が逆転しているため、物語Tは裏返し構造の特徴②に合致する。

以上より、物語Tは裏返し構造であることが確認できた。なお、物語Tの対応は3対であり、要素は19個⁽²³⁾である。

7.2. 裏返し構造に基づく対比

前節では、物語Tが裏返し構造であることが確認できた。一方、6.1節および6.2節では、物語P

および物語Sも裏返し構造であることが確認されている。そこで本節では、物語PおよびSと物語Tとの関連を、3つの物語に共通する構造である裏返し構造を対比する観点からの検証することとする。

ここで、裏返し構造は、複数の対応により構成されている。また、各対応は、要素の対により構成されている。換言すれば、物語のストーリーのなかにちりばめられた要素が何らかの関連性を持つことで対応が形成される。さらに形成された複数の対応により裏返し構造が形成されるのである。つまりこのことは、何を要素としているかを対比することにより、裏返し構造を対比できることを意味している。以上を踏まえ、本節では、各物語の裏返し構造を構成する要素の分布に関する対比を行うこととする。

以下に、あらためて、『崖上のポニョ』のあらすじを掲載する⁽²⁴⁾。ここでは、物語Tの裏返し構造にかかわる箇所には網掛けを施してある。また、物語Pの裏返し構造に関連する箇所には下線を、物語Sについては斜字としてある。なお、〈⁽²⁵⁾・〈〉⁽²⁶⁾・{⁽²⁷⁾}により付加した言葉は、相当する要素のことを指している。

—あらすじ②

【物語P/】〔1/〕〔P①/〕〈フジモトの家を出る〉さかなの子であるポニョは海中のフジモトの家で暮らしていたのだが、ある日、家出をする。〈クラゲから出る〉しばらくポニョはクラゲのなかにいる。〈地引網により攫われる〉ところが、ポニョは底引網に巻き込まれ、ガラス瓶に挟まってしまう。〈魚の姿〉浅瀬に漂着したガラス瓶をみつけた宗介は、なかにさかな(ポニョ)がいるのを発見する。〈血を舐める〉〈力の獲得〉宗介はポニョを助けるのだが、その際、宗介は手を怪我する。ポニョは宗介の血をなめる。〈半魚人になるポニョ〉それによりポニョは、半魚人という〈厄介な存在〉厄介な存在になる。〈バケツの中へ〉宗介はポニョをバケツに入れ持ち帰る。〔1〕

〔2/〕宗介はポニョを緑色のバケツに入れ、保育園に持っていく。〈水を吹きかける〉宗介はバケツを木の陰に隠しておいたのだが、友だちのクミコに見つかる。ポニョは、クミコに水を吹きかけてしまう。そこで、宗介はポニョをデイケアサービスセンター(ひまわりの家)に連れて行く。そこで、自分の足で歩くことはできない老人たちに

ポニョを見せる。ところが、〈ポニョとの接触を拒むトキ〉老人の一人であるトキはポニョを見て忌み嫌い、接触を避ける。〈水を吹きかける〉今度は、ポニョは、トキに水を吹きかけてしまう。〔P①〕

〔P②/〕宗介はポニョを連れ、ひまわりの家の下の海岸に行く。すると、〈宗介とポニョの別離〉〈フジモトの家に連れ戻される〉ポニョの父親であるフジモトが引き起こした波により攫われ、ポニョはいなくなってしまう。

夕方になり、宗介は失意のなか、リサの車で家に帰る。リサは久しぶりに帰ってくる夫(耕一)のために食事を準備するが、帰れないという耕一からの連絡があり、リサはふてくされてしまう。一方、〈力を奪われるポニョ〉フジモトにより連れ戻されたポニョは力を奪われてしまう。〔1/2〕〔P②〕〔3/〕〔P③/〕〈さらに大きな力を得るポニョ〉ところが、ポニョは偶然フジモトの魔法の水の力を得ることにより、大きな魔法の力を得て、〈フジモトの家を出る〉再び家を出る。すると海は急激に嵐になり雨が降り出す。〔P③〕

〔P④/〕〈同乗者としての宗介〉保育園に行っていた宗介は、激しい風雨のなか、リサが運転する車で家に向かう。なお、宗介はポニョがいなくなったことが原因で元気がない。〈荒天下・急速な移動〉〈荒波を従えて走る〉家に向かう坂道を車ではしっていると、宗介は、荒れた海の波の上を走るポニョを見つける。〈生き生きしたポニョ〉ポニョは生き生きとして見える。【物語S/】〔S①/〕リサと宗介が辛うじて家の前まで辿りつくと、〈海の中から歩いて〉〈バケツを持つ〉波の中からポニョが空の緑色のバケツを持ち、〈人間の姿〉少女の姿で歩いて現れる。〈宗介の家に入る〉リサは、宗介とポニョを連れ、家に入る。〈洪水を起こす〉この時点で海の水は家のすぐそばまで来ていた。〔1/3〕〔S①〕

〔4/〕〔S②/〕リサは、宗介とポニョに飲み物と食べ物を与える。また、ポニョは発電機を魔法で直す。〈見えない〉リサは海を確認するが、船が見当たらない。〈失意のリサ〉リサは失意する。〔S②〕〔S③/〕〈力の喪失〉その後、ポニョは寝てしまったので、〈宗介の変化〉《リサ》リサはポニョを宗介に託し、ひまわりの家の様子を確認するために車で向かう。一方、耕一の船は、船がたくさん集まる場所に近づく。そこに、グランマンマーレ(フジモトの妻)が近づき、船の下を通り抜ける。〔S③〕

〔S④〕《フジモトは宗介の家に侵入できない》フジモトはポニョを取り戻すために宗介の家に近づくが、魔法の力により、塀のなかには侵入できない。また、ポニョの妹たちがその侵入を邪魔する。〔S④〕〔S⑤〕《フジモト（聞こえる）》そこにグランマンマーレが現れ、宗介とポニョについての話し合いがフジモトとの間でもたれる。〔I4〕〔P④〕【物語P】〔S⑤〕

〔S⑤〕〔S⑥〕翌日、{晴天下・緩慢な移動} すっかり晴れ上がった朝を迎える。宗介の眼前にはジュラ紀の海が広がっていた。《大きくなった船》宗介は、《ポニョの力が発揮》ポニョが魔法の力で大きくしたおもちゃの船に乗り、《海上》静かになった海へと、ポニョとともにリサを探しに出かける。《漠然とした希望》宗介は冒険に漠然とした希望を抱いていた。{船長としての宗介} また、その姿はまるで船長のようなのである。{眠たいポニョ} 途中、ポニョは眠くなってしまふ。〔S⑥〕〔S⑦〕《陸上》宗介の船は陸へと辿りつき、リサの車を発見する。《失意》そのなかにはリサがいなかったため宗介はがっかりするが、気を取り直し、《小さくなった船》小さくなったおもちゃの船と、《ポニョは力を失う》自分の力だけでは歩けなくなったポニョを連れて先に進む。〔I5〕〔S⑦〕

〔S⑧〕〔S⑧〕一方、海に没したひまわりの家は大きなクラゲドームのなかにはひまわりの家の老人たちやスタッフがおり、老人たちは楽しそうに走り回っていた。また、《リサ（聞こえない）》リサとグランマンマーレは何かを話し合っていた。〔S⑧〕

〔S⑨〕宗介はトンネルを通り抜ける。すると、ポニョは魚の姿に戻ってしまう。トキは一人でそこにいた。《フジモトが宗介とポニョを導く》フジモトは、そこにいたトキとともに、宗介とポニョをクラゲドームに連れて行こうとする。{ポニョと接触するトキ} 宗介がトキに走り寄る時、魚の姿のポニョがトキの顔にぶつかってしまう。その後、《フジモトが宗介とポニョを導く》フジモトは宗介・ポニョ・トキを連れて行く。その際、ポニョの妹たちが導く。〔S⑨〕〔S⑩〕そこで宗介はリサと再会する。{宗介がポニョを受容} 《グランマンマーレ》グランマンマーレは宗介に、ポニョのことを好きか確認する。宗介はそれに応える。〔I6〕〔I7〕{クラゲドームから出る} そこにいた人たちはクラゲドームを出て陸に上がる。〔S⑩〕〔S⑪〕すると、《帰還》耕一の船が無事帰還し、

《喜ぶリサ》リサは喜んでそれを迎える。〔S⑪〕〔S⑫〕《バケツの中から飛び出す》{キスをする}ポニョは緑色のバケツから跳ね上がり、宗介にキスをして、{人間になるポニョ} 五歳の少女という、{あたりまえな存在} いわば当たり前前の存在になる。〔I7〕〔S⑫〕【物語S】

括弧内に配置された要素について、例えば、あらすじ②の冒頭部分には以下のようにある。

《フジモトの家を出る》さかなの子であるポニョは海中のフジモトの家で暮らしていたのだが、ある日、家出をする。

この下線箇所は、6.1節での物語Pの裏返し構造の図式で示した対応の要素「フジモトの家を出る」に相当する箇所であることを示している。なお、〈〉と下線部分が対応していると同様、《》と斜字部分が、{ }と網掛け部分がそれぞれ対応している。

ここで、物語Pおよび物語Sの裏返し構造を構成する要素の対⁽²⁸⁾のみを抽出すると以下になる。なお、要素のなかで、物語Tを構成する要素と共通するものには太字が施されている⁽²⁹⁾。

—物語P

| | |
|-----------------|------------------------------|
| 〈フジモトの家を出る〉 | ↔ 〈宗介の家に入る〉 |
| 《地引網により攫われる》 | ↔ 《荒波を従えて走る》 ⁽³⁰⁾ |
| 〈バケツの中へ〉 | ↔ 〈バケツを持つ〉 |
| 〈魚の姿〉 | ↔ 〈人間の姿〉 |
| 《力の獲得》 | ↔ 〈力の喪失〉 |
| 〈水を吹きかける〉 | ↔ 〈洪水を起こす〉 |
| 〈フジモトの家に連れ戻される〉 | ↔ 〈フジモトの家を出る〉 |
| 〈力を奪われるポニョ〉 | ↔ 〈さらに大きな力を得るポニョ〉 |

—物語S

| | |
|--------------------|------------------------------|
| 《海の中から歩いて》 | ↔ 《バケツの中から飛び出す》 |
| 《見えない》 | ↔ 《帰還》 |
| 《失意のリサ》 | ↔ 《喜ぶリサ》 |
| 《リサ》 | ↔ 《グランマンマーレ》 ⁽³¹⁾ |
| 《フジモトは宗介の家に侵入できない》 | ↔ 《フジモトが宗介とポニョを導く》 |
| 《フジモト（聞こえる）》 | ↔ 《リサ（聞こえない）》 |
| 《海上》 | ↔ 《陸上》 |
| 《漠然とした希望》 | ↔ 《失意》 |

《大きくなった船》 ↔ 《小さくなった船》
 《ポニョの力が発揮》 ↔ 《ポニョは力を失う》

この図式を見る限り、物語PおよびSの要素の内で、物語Tにも要素として使用されている箇所は、合計36個の要素の内11個である⁽³²⁾。また、要素対では、物語Tの要素対と一致するものはない。このことは、まず、物語Tの要素対が形成される際、物語Pおよび物語Sの要素対では使用されなかった箇所が、新たに物語Tの要素対を形成するための要素として使用されたことを示している。また、物語Tの要素対と物語Pおよび物語Sとが互いに独立していることも示している。つまり、物語Tは、独立した2編の異郷訪問譚（物語Pおよび物語S）が単純に連続して並べられただけによる構成なのではない。

8. おわりに

本稿では、物語『崖の上のポニョ』（物語T）の構造が、ポニョを訪問者とする異郷訪問譚（物語P）と宗介を訪問者とする異郷訪問譚（物語S）が接合した構成であると仮定し、物語Pと物語Sを、異郷訪問譚の構造上の「共通の約束」である裏返し構造の観点から分析した。そのうえで、物語Tに見いだされた裏返し構造と対比することにより、物語Tが物語PやSとは独立しており、かつ、物語PおよびSで要素としない多くの箇所が、物語Tでは要素として使用されていることが確認できた。なお、こうしたある種「特殊」な構造は、他の宮崎作品である『となりのトトロ』・『風の谷のナウシカ』・『天空の城ラピュタ』の裏返し構造^[13]では見いだされない⁽³³⁾。

換言すれば、本稿の知見は、二つの小さな物語を接合することで新たな大きな物語を生成する過程を、もしくは、一つの大きな物語のなかに二つの小さな物語を組み込んだ場合の構造を、裏返し構造の側面から検証したものである。例えば、『黄色い目の魚』^[15]のような、一つの大きな物語のなかに小さな物語が主人公を変えて描かれる物語がある。筆者としては、本稿の知見が、こうした接合された物語の構造や生成過程を理解するうえで有用なのではないかと考えている。

なお、『崖の上のポニョ』そのものは、二つの小さな異郷訪問譚が接合した構造である。それにもかかわらず、『崖の上のポニョ』そのものも一つの大きな裏返し構造からなることがわかった。なぜ

こうした構造をとるのか、また、『崖の上のポニョ』が特殊事例なのか、は今後検証すべきテーマである。また、なぜ宮崎作品には人気があるのか、の理由と、裏返し構造とのかかわりについても今後検討するつもりである。

1節で述べたように、異郷訪問譚は最もなじみ深い物語形式の一つである。一見すれば、『崖の上のポニョ』は、どちらかと言えば、ストーリーがあいまいな印象を受ける。ところが、今回の検証により、『崖の上のポニョ』は、異郷訪問譚としての形式を持ち、裏返し構造からなるという、むしろ伝統的とも言える構造であることが確認できた。さらに、『崖の上のポニョ』のめずらしいと思われる点は、前述のように、二つの異郷訪問譚が接合した形式であることである。

註

1. 本稿では、宮崎駿が原作・脚本・監督のいずれかを担当した長編アニメーション映画作品を便宜上「宮崎作品」と呼ぶ。
2. このことについては3節で説明する。
3. これは当該作品のプロデューサーである鈴木敏夫によるものである。
4. ポニョは「人面魚」→「半魚人」→「人間」と変化した。
5. 「ポニョ」のローマ字表記「Ponyo」の頭文字「P」をとった。
6. 「宗介」のローマ字表記「Sousuke」の頭文字「S」をとった。
7. Tは全体を表す英語「total」の頭文字「T」である。
8. この点についてはあらためて検証する。
9. 筆者の前稿^[9]では、「宗介の旅」を異郷訪問譚と見做したうえで「馴質異化・異質馴化」の観点から分析した。
10. 本稿では、下記の①および②の特徴を「裏返し構造の特徴」と呼び、この双方の特徴を持つ物語構造を「裏返し構造」と呼ぶこととする。
11. 要素どうしが「否定」・「対立」・「対照」的な関係にある場合、大林はこれを「裏返し」と呼んだ。本稿では、「裏返し」を大林論文^[11]の場合と同じ意味で使用する。
12. 異郷訪問譚以外でも裏返し構造が見られるかについては、大喜多（2016）で論じている。
13. これは裏返し構造の特徴①に合致する。
14. これは裏返し構造の特徴②に合致する。

15. これを「あらすじ①」と呼ぶ。
16. したがって、上述のあらすじ①は物語Tのあらすじでもある。
17. これはあくまでも上述の裏返し構造の図式によるものであるが、この個数には恣意性が介入する余地がある。
18. この時点でポニョは魚の姿をとっており、すでに自分の意志で行動することができる状態ではなくなっている。
19. ここでの要素の数には、物語Pの場合と同様、恣意が介入する余地がある。
20. 血を舐めるという行為は、一般的にはグロテスクなものに感じられる。対し、キスは一般に親愛の情を表現するものである。
21. 半魚人のような特異な存在ではなく、一般の人間として存在するようになる。
22. この場面での宗介の様子は、生き生きとしたポニョとは正反対である。
23. ここでの要素の個数にも恣意性が介入する余地がある。
24. これを「あらすじ②」とする。
25. この括弧〈〉は物語Pの要素であることを意味する。
26. この括弧《》は物語Sの要素であることを意味する。
27. この括弧{}は物語Tの要素であることを意味する。
28. 本稿では要素の対を「要素対」と呼ぶ。
29. ここでの要素の重なりについては、あらすじ②により判断した。
30. この要素対は双方ともに物語Tの要素と共通するものの、〈地引網により攫われる〉は物語Tでは{クラゲから出る}に相当し、〈荒波を従えて走る〉は物語Tでは{荒天下・急速な移動}に相当するので、この要素対がすなわち物語Tの要素対として成立している訳ではない。
31. この要素対も、双方ともに物語Tの要素と共通する。ただし、《リサ》は物語Tでは{宗介の変化}に相当し、《グランマンマーレ》は物語Tでは{宗介がポニョを受容}であるので、この要素対は物語Tのなかでは対応していない。
32. これには恣意が介入する可能性がある。
33. なお、『千と千尋の神隠し』の場合は、二重の異郷訪問譚による構造^[4]であるので、『となりのトトロ』・『風の谷のナウシカ』・『天空の城ラピュタ』よりは複雑な構造である。

引用文献

- [1]ウラジミール・プロップ. 北岡誠司ほか(訳). 昔話の形態学. 水声社, 1987.
- [2]大塚 英志. 物語論で読む村上春樹と宮崎駿——構造しかない日本. 角川書店, 2009.
- [3]ジョセフ・キャンベル. 平田武靖ほか(訳). 千の顔をもつ英雄〈上〉. 人文書院, 2004.
- [4]クリストファー・ホグラー. 府川由美恵(訳). 物語の法則 強い物語とキャラを作れるハリウッド式創作術. アスキー・メディアワークス, 2013.
- [5]角谷 昌則. 物語としての授業——物語論から見た授業の構造化に関して——. 広島国際大学教職教室教育論叢. 2010, (1), p.23-32.
- [6]西條 勉. 千と千尋の神話学. 新典社, 2009.
- [7]河原木 有二ほか. 映像作品を用いた高校国語(現代文)の授業試案——宮崎駿『千と千尋の神隠し』・『崖の上のポニョ』の場合——. 九州女子大学紀要. 2013,50 (1), p.87-103.
- [8]大喜多 紀明. アイヌ口承テキストに見られる裏返し構造: 異郷訪問譚によらない事例. 北海道言語文化研究. 2016, (14), p.45-72.
- [9]大喜多 紀明. 異郷訪問譚と状況対応リーダーシップ理論——「崖の上のポニョ」での宗介の旅を題材に——. 民俗文化. 2016, (637), p.7375-7377.
- [10]勝俣 隆. 異郷訪問譚・来訪譚の研究——上代日本文学編. 和泉書院, 2009.
- [11]大林 太良. 異郷訪問譚の構造. 口承文芸研究. 1979, (2), p.1-19.
- [12]大喜多 紀明. アニメーション映画『となりのトトロ』の構造分析——メイがかかえたトウモロコシ——. 国語論集. 2015, (12), p.76-91.
- [13]大喜多 紀明. 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. 北海道言語文化研究. 2015, (13), p.103-122.
- [14]大喜多 紀明. 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. 2014, (11), p.77-89.
- [15]佐藤 多佳子. 黄色い目の魚. 新潮社, 2002.

Abstract

The structure analysis of “Ponyo on the Cliff by the Sea” as an animation work produced by Studio Ghibli was discussed in this paper. According to the inspection of this report, the structure of the story was consisted of two shorter stories as “*Ikyou-houmon-tan*”.

(受付日：2016年12月8日，受理日：2016年12月16日)

大喜多 紀明（おおぎた のりあき）

現職：一般社団法人地域コミュニティ談話会代表理事

東京工業大学大学院総合理工学研究科電子化学専攻修士課程修了。

専門は民俗学・言語人類学。

主な論文：アイヌ女性叙事詩「スズメの酒盛り」についての考察—交差対句と心意—。アジア民族文化研究。2012, (11), p.181-213.

アイヌ語を母語としないアイヌ民族による言語テキストに見出される交差対句—民俗的修辭技法の継承—。北海道言語文化研究。2014, (12), p.85-104.