

1. 研究の動機・目的

現在の日本では子供の活字離れが起きている。そのため、昔話やおとぎ話を読む子供が減少している。では、子供に読んでもらう為にはどうすればいいのか？そのために私は子供に分かりやすい形で理解してもらえの
がいいのではないかと考えてみた。そこで、たびたび色々な昔話・おとぎ話を取り入れられているドラえもん
なら子供たちが昔話に気軽に触れられるのではないかと考えた。しかし、ただ取り入れるだけではなく色々
とアレンジされて活用されている。では、実際の物語との関連性や理由は何なのだろうか？どのようにア
レンジしているのか？などを研究していく。この研究によって日本や世界に昔からある物語の良さや、話
の伝え方や表現方法、伝えたいメッセージをドラえもんに触れることによって子供たちに認識・再認
識してもらいたい。

2. 昔話とは

昔話とは口承伝統、つまり口で伝えられてきた話である。この中にはグリム童話など海外の話も含まれる。昔話の他にもことわざ、なぞなぞ、伝説、世間話など様々なものがある。昔話の特徴としては大きく3つあると考えられる。

- ・語りに一定の型がある
- ・時代、場所、人物が特定されない
- ・信じなくて良い話

である。また、昔話には2種類あり、「完成昔話」と「派生昔話」がある。

2-1 昔話のメッセージ性

昔話のメッセージ性を中心に考える。ここではいくつかの昔話を例にあげながら、昔話のメッセージ性について考えてみたい。人間は誕生後、子どもから大人へと成長と変化を経験しながら、発達を遂げる存在である。つまり、小澤さんは昔話を「子どもが育つとはどういうことなのかということについての、過去から現代へ向けてのメッセージ」と捉えることができるとする。グリム童話の「ヘンゼルとグレーテル」を例にとろう。この話の前半部分では、ヘンゼルとともに、森に捨てられるグレーテルは泣き虫である。しかし、エンディングの部分では、魔女をだまし、パン焼きがまのなかに、押しこんで、焼き殺してしまう強さを身につける。昔話は鮮やかに前後の落差、ギャップを描き、主人公の子どもや若者が、変化し、成長していく姿を伝えているといえる。

しかし、昔話は子育てのマニュアルではない。こうすれば、子どもはこう育つというものではなく、子どもはそれぞれの個性をもち、成長段階を踏まえながら、いろいろな育ち方をすると教えてくれる。つまり、子どもに限らず、人の成長には、適切な時期があるということである。昔話は、「生きること」「育つこと」「生命とは」「人間とは」という「人生の本質」をトータルに語っているのではないだろうか。

この他にも小澤さんは、昔話のもつメッセージ性として、「聞き手に励ましや勇気を与える」「古代の信仰を伝えている」「動物や人間の命について語っている」「人間世界と自然や動物の世界との関係性を語る」「人は成長過程で大人からの助言を必要とする」などをあげている。

そのほかにも私は大きく2つの意味があると考えます。1つは、その話を伝える民族の心を表しているということ。私たちが民族について知っているつもりになっていることとは違う事実を、昔話を読むことによって知ることができると考えられる。つまり、昔話ごとにその民族の心の中を覗くことができるのだ。もう1つは人と人を結びつけるということ。語り手の口から聞き手の耳に直接伝えることによっての結びつきができるということ。雰囲気や表情など様々な部分から伝えることができる。しかし、現在の日本ではメディアで昔話が流れることが

多くなり、これが失われてきている。これによって語り合うことだけでなく、どの昔話も話が1つに限定されつつある。本来、昔話というものはどれが正しいとかではなく、語り手、聞き手の人生観等が反映され、物語が変わることも1つの面白さであったと考えられる。

2-2 昔話の面白さ

昔話はなぜドラえもんや、色々なものでリメイクされるほど人々から好かれているのか。それを小澤俊夫さん著の「昔話入門」から考察していこうと思う。まず、昔話は現代人にとってどのような意味を持っているのか。つまり、藤子・F・不二雄が描くドラえもんの中で昔話をリメイクすることは、本来の昔話の楽しみ方に近いものとして考えられるのではないだろうか。

次に昔話が好かれる要素はどのようなものがあるのだろうか。例えば、「時、所、人が不特定」という要素がある。これは基本的にどの昔話にも当てはまると考えられる。他にも「ぎりぎり、すれすれ」な物語性なども人々から好かれる要素のひとつだと考えられる。これはシンデレラの12時ぎりぎりに帰る等の、きわどいスリルを聞き手に味合わせることも同じだ。そのほかにも、極端な話も好かれやすいのではないかと私は考える。昔話には成功と失敗の差が極端でだからこそ面白い作品もある。失敗したらたちまち殺されてしまいそうになる話等も少なくありません。このような昔話の要素が今でも語り継がれている大きな要因だと考えられる。

3. ドラえもんとは

「ドラえもん」とは、1969年(昭和44年)12月より、小学館学年雑誌に連載が開始された、藤子・F・不二雄(当時は「藤子不二雄」)こと故・藤本弘作の子供向けマンガである。ドラえもんは「小学一年生」から「小学四年生」、そして未就学児童雑誌の「よいこ」「幼稚園」に連載されることとなった。連載が開始された当初の「ドラえもん」は、現在知られているものとはかなり異なる部分を持っていたことは、今では結構知られていることだと思う。かつての「オバQ」路線を踏襲するつもりだったのか、初期作は文字通りのドタバタギャグマンガとなっており、物語構造も、主人公であるドラえもんが何らかの騒ぎを起こすというようなものであった。そして連載を続けていく中で、次第に藤本はドラえもんという作品の方向性を決定づけたようである。だが、原作とは違った方向性であったものの73年に一度アニメ化したり、同年、「小五」「小六」にまで連載を拡張したり、74年に小学館が新たに発行した「てんとう虫コミックス」のトップを飾って単行本化したにも関わらず、ドラえもんは新たな問題に突き当たることになる。それは、「連載終了」である。ドラえもんはそれまで「小四」までしか連載されていなかったため、小四3月号においてとりあえずの最終回が二回書かれていた。後年に藤本は「他のアイデアを考えても、どうしてもドラえもんに戻り着いてしまう」と回想しているが、藤本にとってもドラえもんは特別な作品であったことは間違いのないだろう。そのため、一旦は最終回を書いたものの、再びドラえもんを書き続けることに決めたため、「さようなら〜」の原稿を掲載し、そして翌月の小四で「帰ってきたドラえもん」を掲載した。それ以降もドラえもんの連載は続き、76年の「少年サンデー」への特別編掲載を経て、ドラえもんにとって運命的とも言える雑誌が77年に創刊される。それは「コロコロコミック」である。創刊当初のコロコロコミックは正にドラえもん一色と言うべき内容で、さらに各種の企画ページも充実、特に故・方倉陽二執筆の「ドラえもん百科」では、作品世界の知られざる珍妙な設定が続出し、当時の世代人に多大な影響を与えた作品となっている。次第にドラえもんの人気も上昇していき、その熱を受ける形で79年より始まったのが、ご存じシンエイ動画版のアニメである。現在でも大好評放送中のこのアニメが放送されるやいなや、全国に空前のドラえもんブームが巻き起こった。73年版のアニメと違い、あくまで原作を尊重して作品が作られていたのが、大きな要因であろう。そしてこの年にはもう一つ重大な事件があった。「大長編」のスタートである。

ドラえもん人気に後押しされる形で、「アニメの映画化」の話も早い時期に決まっていた。そこで、76年の少年サンデーに掲載した中編作品「のび太の恐竜」に加筆、後日談を加えた作品を映画とすることになり、その

原作マンガはコロコロに連載されることになった。その映画は大ヒットし、現在まで連綿と続く「ドラ映画」の基礎を作り上げた作品である。その人気の余波を受け、81年には春と夏に映画を公開するという前代未聞の事態まで発生した。当時のドラ人気の物凄さを知ることが出来る良い事象である。そのままマンガ、アニメ共にドラえもんは順調な道を歩むはずであった。だが、それは思いも寄らない形でやってきた。それは藤本の体調悪化に伴う連載の休止だった。88年に無事復帰したものの、今までのような連載形式をとることは体力的に難しく、必然、短編新作の数は減っていき、大長編により比重が置かれることとなった。「藤子不二雄」のコンビを解消したのもこの年である。だが、91年に再び入院し、この時の病状が今までよりも重かったため、一時は存命を絶望視されたこともあったという。そして学年雑誌での短編連載は91年四月号を持って終了し、「雲の王国」も連載途中で絵物語に変わるなど、一般読者にまで影響を与え、誰もが病状を心配していた。

それでも再度復帰し、大長編のみを描き続けてきた藤本は、94年に「小三～五」誌に、「大中編」ともいうべき作品「ガラパ星から来た男」を執筆した。96年9月23日午前2時10分、肝不全で藤本弘、藤子・F・不二雄は永い眠りについた。最後の長編となった「ネジ巻き都市冒険記」の執筆中に。藤本の洗礼を受けて育ったすべての人間がその日、悲しみにくれたことも記憶には新しいと思う。そしてその瞬間、「ドラえもん」は藤本の手をはなれ、現在は藤子プロの手によって大長編が制作され、テレビアニメも放送され続けている。

3-1 ドラえもんの面白さ

ドラえもんの物語は昔話と比較してどのような面白さがあるのか考えてみた。第一にドラえもんは昔話やグリム童話に似ていると思う。なぜかというと、基本的一話完結となっていて、魅力的な「おはなし」の集まりだからだ。一つ一つの「おはなし」が教訓になるような内容や、オチがしっかりしている。これは読者からしたら、登場人物は一緒だが昔話と同じような楽しみ方ができると私は考える。しかし、昔話と違うのは魅力的なキャラクターがたくさんいることだ。例えば、のび太がダメな主人公などこや、毎回失敗する様などは読者が共感できる現実でありそうな面白さを帯びている。マイナスのように見える部分のがのび太の魅力として発揮されているのだ。他にもドラえもんの秘密道具は子供に夢を与えるようなものが多いのですが、何らかの欠陥があり、結局はうまくいかない、というのも面白さを際立たせている。

4. 物語ごとの調べと考察

4-1 「うそつきかがみ」

話の原作は白雪姫である。しかし、物語としては白雪姫とは全く違うものになっている。以下のあらすじを読むと分かるが、共通点は魔法の鏡が登場するという点のみである。

原作のあらすじ	ドラえもんのあらすじ
白雪姫というとても美しい王女がいた。彼女の継母(グリム童話初版本では実母)である王妃は、自分が世界で一番美しいと信じており、彼女の持つ魔法の鏡もそれに同意したため、満足な日々を送っていた。	部屋においてあった鏡にとんでもなくハンサムな自分の顔が映し出され、世界一の美男子ではないかと思いついたのび太だが、さらにその鏡がしゃべり出してきたので驚く。
白雪姫が7歳になったある日、王妃が魔法の鏡に「世界で一番美しい女性は何？」と聞くと、白雪姫だという答えが返ってきた。王妃は怒りのあまり、猟師に白雪姫を森に連れて行き、白雪姫を殺し肝臓をとってくるように命じる。白雪姫を不憫に思った猟師は彼女を殺すことができず森の中に置き去りにし、イノシシの肝臓をかわりに持ち帰った。そして王妃はその肝臓を塩茹にして食べた。	そこへ現れたドラえもんは「うそつきかがみ」だと説明してポケットにしまう。だがのび太はあれこそ自分の真実の姿だと信じこんでしまった。その時、部屋の中でボーリングしていたドラえもんが家の鏡を壊してしまった。のび太に言われてやむを得ず代わりにうそつきかがみを出すドラえもん。それを見たママも美女として鏡に映し出され、かがみの言うとおりに髪をちょんまげにするために美容院へ

白雪姫は、森の中で7人の小人たちと出会い暮らすようになる。しかし、王妃が魔法の鏡に「世界で一番美しいのは？」と聞いたため、白雪姫がまだ生きている事が発覚。王妃は物売りに化け、小人の留守を狙って腰紐を白雪姫に売り、腰紐を締め上げ息を絶えさせる。帰ってきた7人の小人が腰紐を切って白雪姫を助け出すと、再び魔法の鏡により生きている事が発覚。毒つきのくしを作り、白雪姫の頭にくしを突き刺して白雪姫は倒れた。しかしまた、7人の小人がくしを抜き蘇生させた。そしてまた魔法の鏡により生きている事が発覚。王妃は、白雪姫を殺そうと毒リンゴを作り、リンゴ売りに化けて白雪姫に食べさせた。白雪姫は小人たちから「家の扉は開けてはいけないよ」と言われていたため、王妃が「わたしはただのリンゴ売りです。」と言ったために信じてしまい、その毒りんごを食べて息絶える。白雪姫は帰ってきた小人たちに発見されるが、小人たちは白雪姫が倒れた原因を見つける事が出来なかった。白雪姫は死んでしまった、と悲しみに暮れた小人たちは、白雪姫をガラスの棺に入れる。そこに王子が通りかかり、白雪姫を一目見るなり、死体でもいいからと白雪姫をもらい受ける。家来に棺を運ばせるが、家来のひとりが木につまずき、棺が揺れた拍子に白雪姫は喉に詰まっていたリンゴのかけらを吐き出し、息を吹き返す。

その結婚披露宴で、王妃は真っ赤に焼けた鉄の靴を履かされ、死ぬまで踊らされた。

行ってしまふ。さらにのび太も「うそつきかがみ」の虜になっているため、言うことを信じ込み、変な顔にさせられてしまふ。それを美しいと思ひこむ。のび太は逆に真実を教えようとするドラえもんから逃げて裏山に行く。

自分の顔を見せようとしずかに会いに行った最中、当のしずかも偶然その場を訪れてかがみのために変な顔をするようになってしまふ。お互いに変な顔で出会ったのび太としずかはお互いを変な顔だと笑いあい、一人で「うそつきかがみ」に移る美しい自分を見るのに没頭する。さらに近所の子供がみんなかがみの前に集まって、鏡から離れられなくなってしまう。夜になっても帰ってこない事を心配する親たちを見てドラえもんも事態を察知、かがみを取り戻す。壊されかけて反省したかがみは、帰ってきたのび太にわざと不細工な顔を見せるのであった。

上記のあらすじを読んで理解していただけたらどうか。やはり、内容としては全く違うものである。共通点としては鏡の一転だけである。物語としては違うこの話を研究対象に選んだのは「白雪姫」の昔話としてのメッセージはしっかりと描かれていると考えたからです。

1つは気高く美しさでは誰にも負けたくなく何度も白雪姫を殺そうとする王妃の人間としての悪魔的な性格。自らの欲求を満たす為なら悪魔になりえるという人間性。この人間の醜さという部分は「うそつきかがみ」からも伝わってくる。例えば、のび太が「うそつきかがみ」に言葉巧み騙され自分の欲求を満たす為に道化のように言うことを聞いてしまうシーンです。すべてを信じ込み、欲求を満たすために「うそつきかがみ」から離れることができなくなってしまひます。

2つ目に真実しか言わない魔法の鏡と嘘しかつかない「うそつきかがみ」は対照的なのにどちらの鏡も作中ではネガティブなものとして描かれているということです。簡単に言うと悪い鏡として描かれているのです。人間は自らの欲求を満たす為なら簡単に真実も嘘も信じてしまうということが読み取れます。つまり、「白雪姫」も「うそつきかがみ」も人間の本質的な欲求について描かれていると私は考えます。

4-2 『竜宮城の8日間』

この話は昔話の『浦島太郎』の内容を軸に描かれている。そこで、ドラえもんで描かれている内容と原作の共通点を比較していきたいと思う。まず、登場人物、竜宮城の設定など、物語の大枠について比較した。

	原作	ドラえもん
登場人物	<ul style="list-style-type: none"> ・浦島太郎という若者 ・亀をいじめる村の子どもたち ・亀 ・乙姫様 ・浦島太郎を迎えに来た大きな亀 ・竜宮城に住む魚たち ・三百年後の村人 ・村1番の年寄り 	<ul style="list-style-type: none"> ・ドラえもん ・のび太 ・しずかちゃん ・ジャイアン ・スネ夫 ・浦島太郎という若者 ・亀を食べようとする若者 ・亀をいじめる村の子どもたち ・モゾと言う名前の亀 ・オットー姫 ・亀を迎えに来る若者
竜宮城の設定	<ul style="list-style-type: none"> ・珊瑚や宝石でできた立派な御殿 ・ご馳走などがたくさん出てくる夢のような場所 	ムー大陸の国が海底に移り住んだ海底都市
亀の助け方	持っていた金を全部はたいて亀を子どもから買い取った	しずかちゃんのブローチと亀を交換した
竜宮城の滞在日数	三カ月	八日間
地上での経過日数	三百年	八百年
玉手箱	<ul style="list-style-type: none"> ・浦島太郎の万年の命が入っている ・決して開けてはいけないもの 	<ul style="list-style-type: none"> ・タマテボックスという名前 ・竜宮城の秘密を喋ると三百歳の老人になってしまう
地上に戻った時の様子	自分の家の無く、見知らぬ土地	タイムマシーンで過去に戻る前の、ドラえもんたちが本来いるべき時代

上の表を見て分かるように、登場人物は同じものも多いが名前や人物自体を変えている部分も見受けられる。特に亀に名を付け、乙姫をオットー姫と子供が愛着を持てるような工夫をしているように考えられる。しかし、原作の形はしっかり残している。玉手箱の意味合いや竜宮城の設定なども現実味がありつつ、ムー大陸など夢がある内容も含んでいる部分も藤子・F・不二雄の世界感であると考えられる。この内容の比較をして特に私が感じたのは、昔話の浦島太郎の世界感を残しつつドラえもんの世界感を取り入れているという他のドラえもん作品とも昔話とも違う新しい物語の形ということだ。

具体的に『竜宮城の8日間』では昔話がどのような話の流れで描かれているのか考察してみた。本来の昔話では竜宮城は海の底にあると考えられている。しかし、ドラえもんの中では最初、宇宙旅行だったという形で話が進んでいく。そして、タイムマシーンで確認しに行き、実際に竜宮城に行くことに成功する。しかし、ドラえもんたちは亀を助けて連れて行かれるのではなく、勝手についていくだけである。この流れの中で普通の浦島太郎が竜宮城に行く、という話を残しながらも話を付け加えて面白くしていこうとしていることが分かる。そして、実際の竜宮城は巨大な都市で、地上の文明が海底に移り住んだ、という描き方をしている。このように、実際にありえそうでありえないような話は昔話の考察でも挙げた、「ぎりぎり、すれすれ」の展開も面白さを書き立てているのではないだろうか。玉手箱の役割も、竜宮城のことをしゃべってしまった時の口封じの道具として描かれている。話の内容に戻るが、勝手に竜宮城についてきたのび太たちは、捕まり、死刑にあいそうになってしまう。このような急な展開で極端な話の作り方も昔話と似ていて、好かれる要素になっていると考えられる。また、ぎ

りぎりのところでドラえもんたちが無実なことが証明され、助かるという展開になっている。昔話の好かれる理由を考察したあとにドラえもんを読むと、ぜんぜん違うように見えて類似している点がたくさんあることが分かる。

【参考文献】

小澤俊夫 『昔話入門』 ぎょうせい. 1997

小澤俊夫 『昔話の語法』 福音館書店. 1999

稲垣高広 『ドラえもんは物語る』 社会評論者