

【研究論文】

TV版ドラえもん「ざぶとんにもたましいがある」の一考察

A Study of Doraemon TV Episode “Even Seat Cushions Have a Spirit”

佐々木 香代子

Kayoko SASAKI

1. はじめに

筆者は、子どもの頃、『ドラえもん』には興味・関心がなく、TV版の『ドラえもん』を見たことがなかった。その当時は、「ドラえもん」をグッズのキャラクターといった意識でのみ眺めていた。が、息子が『ドラえもん』を見るようになり、筆者もつきあって見るうちに、物語展開の面白さだけでなく、ドラえもんと、のび太、しずか、スネ夫、ジャイアンという主な登場人物の個性に興味を持つようになり、いつの間にか『ドラえもん』の世界に魅了されてしまった。

てんとう虫コミックスやDVDの『ドラえもん』を初期の作品から鑑賞しているうちに、『ドラえもん』が日本で育った多くの日本人にとっては自明であるがために、そうと意識することもない日本の文化を前提に創られていることに気づいた。この、我々日本人が日常においてやり過ごしている日本の文化をTV版『ドラえもん』の作品の中から取り上げ、考察を試みるのが本稿の目的である。

2. 『ドラえもん』の先行研究

横山 (2004a) は、デビュー掲載誌¹⁾ と、①『てんとう虫コミックス』所収の短編との作品比較 (文字と文章の異同、コマの挿入、絵、コマ数) および②『てんとう虫コミックス』所収の大長編とのコマ数比較を行い、『ドラえもん』の「正典」²⁾ を定義した他、登場人物のキャラクター分析、吹き出しのある登場回数、ひみつ道具の登場回数をまとめ、『ドラえもん』を学問として位置づけた。2005年に発表した『ドラえもん学』では、『ドラえもん』が国民マンガとして成長するまでの歴史を概観し、ひみつ道具の、『ドラえもん』の短編と大長編における位置づけの違いに言及した後、「マンガやアニメは (中略) 多くの人びとにとって魅力的な日本文化のひとつになった。とくにアジアにおいては、マンガ文化のパイロット的な役割を演じたのがドラえもんだった」(横山2005, 104頁) と述べている。それ以来、『ドラえもん』に登場する人物、物語の内容や展開に関する研究や考察が行われている。

物語の展開に着目した研究としては、徐園 (2007) が漫画『ドラえもん』のストーリーの構造を

1) 「ドラえもんの連載は、『よいこ』『幼稚園』『小学1年生』『小学2年生』『小学3年生』『小学4年生』6つの誌上で、1970年1月号から開始し」(横山2005, 32頁)、その後、『小学5年生』『小学6年生』『月刊コロコロコミック』などに連載、あるいは単独掲載された。「ドラえもん作品」(注2) 参照) が連載・単独掲載されたこれらの雑誌を、横山は「デビュー掲載誌」と呼んでいる。

2) 横山 (2004a) は、「ドラえもん作品」を「藤子・F・不二雄氏が自ら描かれた作品で、しかもストーリー性のある作品」(横山2004a, 182頁) と定義し (計1,344話)、ドラえもん学の研究対象として、ドラえもん作品の正典を、『てんとう虫コミックス短編ドラえもん』全45巻と『てんとう虫コミックス大長編ドラえもん』全17巻 (計840話) と位置づけている (横山2004a, 52頁)。

「現実（第一部分）－夢（第二部分）－現実（第三部分）」の3つの部分に要約できる（徐園2007,54頁）とした上で、「第一部分の『現実』から第二部分の『夢』に入る標識がドラえもんの登場」である（徐園2007,59頁）と述べている。さらに、教育的観点から、第三部分で夢の世界から現実に戻り、のび太が失敗に終わることは子どもたちを夢の世界に置き去りにしないという意味で教育的意義があるとして、「ストーリーの最後に現実に戻るというのは『ドラえもん』の最も優れているポイント」である（徐園2007,76頁）と指摘している。

一方、内容を分析し、メッセージ性や背景にある日本の文化面に着目した研究として、笠井（2012）が、漫画『ドラえもん』には、作者の「科学技術に対する強いメッセージがこめられている」（笠井2012,123頁）と指摘し、例えば『のび太と鉄人兵団』は「現代文明の欠陥は、強すぎる『競争本能』にある」という批判を表明している（笠井2012,128頁）と述べている。また、宮本（2011）がドラえもんを現代の「技術文明、消費文明のシンボル」と位置付ける一方、「相互癒着の社会に生きている」日本型の人間関係を象徴している（宮本2011,9-10頁）と述べている他、植田（2014）が映画『ドラえもん』シリーズのオリジナル版とリメイク版³⁾を比較し、「リメイク版のほうが友情や親子愛を織り込んだメロドラマ的要素が濃く」「シリーズのほとんどすべてがメロドラマ的要素を含んでいる」（植田2014,25-26頁）と述べている。さらに、家族の絆が求められるようになった世相を背景に、母性の強調と、オリジナル版では希薄であった父性の存在が表象されている（植田2014,29-31頁）と指摘し、物語の展開がより複雑になっているリメイク版は「現代の子ども達により高い読解能力を要求している」（植田2014,32頁）と述べている。

このほかに、登場人物のキャラクターに注目し、分析したものとして、横山（2004b）が、のび太が巻き込まれるトラブルを分類した上で、のび太の成長という観点から、「勉強もだめ、スポーツもだめ、じゃんけんさえ勝ったことがない」（『てんとう虫コミックス短編ドラえもん』第1巻「未来の国からはるばると」9頁）、ぐうたらで昼寝が唯一の趣味のダメダメ人間・のび太が明るい未来を手に入れた理由を「のび太メソッド」と名付け、「最終的には、のび太本人の自覚や努力が新しい人生を切り拓いた」（横山2004b, 175頁）と分析する一方、「自慢、お世辞、二枚舌」のイメージの強いスネ夫を、見方を変えて、人生をたくましく生き抜く能力（横山はこれを「スネ夫力」と名付けている）の持ち主と位置づけ、その能力を分析している（横山2012）。最近では、杉田（2020）が、映画版の原作である『大長編ドラえもん』を4つの時期に区分し、それぞれの時期の作品が共有しているテーマを設定する一方で、横山（2004b）の「成功者」としてののび太分析に「微妙な違和感」がある（杉田2020, 22頁）と述べている。杉田（2020）は、少しずつ変化し微妙に成長していくのび太について、この「成長の側面をはっきりと打ち出したのが映画版のキャラクター」（杉田2020, 60頁）と述べ、映

3) 『てんとう虫コミックス大長編ドラえもん』を基に映画化した作品（オリジナル版）に、新しいキャラクターを追加し、登場人物のそれぞれが「冒険」に関わる動機付けを明確にする（植田2014, 25頁）など、物語展開をより複雑にしたのがリメイク版の特徴である。

画版（『大長編ドラえもん』を基にしたオリジナル版）と短編におけるキャラクターの相違に言及している。その上で、「何度山に登ろうとして山頂を目指しても、いつの間にか麓に転がり落ちてスタート地点に戻ってしまう」のが『ドラえもん』の世界の特徴（杉田2020, 24頁）と指摘している。

3. 研究の概要

上述したように、『ドラえもん』の研究・考察は、今まで、物語の展開、内容とメッセージ性、背景にある日本の文化面、主な登場人物のキャラクターに注目し分析したものが発表されているが、物語の前提になっている日本の文化面に着目し、言及したものは多いとは言えない。が、『ドラえもん』には、日本の文化を物語の前提にした様々な作品がある⁴⁾。例えば、昔話（「チョージャワラシベ」「うらしまキャンディー」などの作品）、ことわざや日本語の語彙・慣用的表現（「たとえ胃の中、水の中」「まあまあ棒」「ひい木」などの作品）、伝説や昔から人々の間で信じられてきた事柄（「しずちゃんのはごろも」「ドロン葉」などの作品）、伝統文化（「家元かんばん」、「ぐうたらお正月セット」などの作品）、現代の社会・政治制度を含む現代文化（「ポータブル国会」「ミニカー教習所」「天の川鉄道の夜」「テストにアンキパン」「アスレチック・ハウス」などの作品）など、これら日本の文化は日本で育った多くの日本人にとって、アニメを鑑賞するにあたり、何らかの解説を必要せずとも理解可能なことであり、また、これらの前提を意識することもなく物語の展開を楽しむことができるはずである。文化とは、育っていく過程で習得したものであるが、「それはあまりに当然すぎるが故に、日常的に意識することはほとんどない」（久米・長谷川2007,4頁）⁵⁾ という特徴がある。『ドラえもん』の物語の前提となっている日本の文化面に着目した研究が今までの『ドラえもん』研究において中心にならなかったのは、おそらく、日本の文化が多くの日本人である読み手にとっては自明であるがゆえに、そう意識されることがなかったからであろう。

『ドラえもん』が物語の前提としている日本の文化は現代の社会や政治制度を含む現代文化が多く、本研究が分析の対象とする「ざぶとんにもたましいがある」も、現代における「捨てる」という行為が背景になっている。が、この作品は同時に、モノに魂が宿るというアニミズムの世界観を背景にしているという特徴がある。一方、比較として取り上げる「聖夜のドロボーサンタクロース」はアニミズムの世界観を踏まえつつも、現代人の「捨てる」という行為に焦点をあてた作品であり、筆者はこの作品を「ざぶとんにもたましいがある」の続編的作品と位置づけている。

4) 『ドラえもん』が物語の前提としているのは、日本の文化だけではない。外国の文化（例えば、「ゴルゴンの首」「宇宙ターザン」などの作品）や世界が共有している課題（例えば、「オオカミ一家」、「さらばキー坊」などの作品）、多くの国々が共有している価値観や科学的知識（例えば、「どくさいスイッチ」、「日食を見よう」などの作品）などを前提とした作品がある。

5) 久米・長谷川は、続けて、私たちが文化の存在に気づくのは、「私たちが当然と思う行動を相手がとらなかったとき、つまり、暗黙のルールが破られたときである」（久米・長谷川2007,5頁）と述べている。さらに、文化は「固定的でほとんど変化しないようにみえる」が「それはかなりの程度変容する」と述べ、文化の特徴として「不変性と可変性をあわせもっている」としている。なお、文化の定義として、八代,他（2001）は、①私たちのDNAにプログラムされたものではなく、意識的、無意識的に学習されたもの、②ある集団によって共有されているもの、③ふだん意識しないもので、特に同じ文化を共有している人々の間では「常識」となっているもの、④世代から世代へと無意識のうちにうつされるもの（八代,他2001,26頁）と述べている。

本研究では、物語の前提となっている日本文化のうち、日本古来のアニミズムの世界観と現代の消費文化の2つの側面を併せ持つ上記2作品を取り上げ、その分析を通して、現代人の「捨てる」という行為と「捨てられる」モノとの関わりについて考察を試みる。

3-1. 研究の対象

本稿で分析の対象として取り上げるのは、数多いTV版『ドラえもん』のうち、「ざぶとんにもたましいがある」(2008.11.21放映)という物語である(TV版『NEWドラえもんプレミアムコレクション SF(すこしふしぎ)スペシャル』所収)。また、比較として、「聖夜のドロボーサンタクロース」(2010.12.17放映、『NEW TV版 ドラえもんスペシャル 白銀の世界を大冒険』所収)という物語を取り上げる。

両作品は、「ざぶとんにもたましいがある」が小学館の学年別学習雑誌『小学4年生』1983年2月号に、「聖夜のドロボーサンタクロース」の原作となっている「ココロロン」が『小学1年生』1979年11月号に初掲載されている。藤子・F・不二雄氏は、単行本刊行時に、学年別学習雑誌等に掲載された作品に加筆・修正を加えているが、両作品とも単行本刊行時の加筆・修正はない⁶⁾。また、1979年の『ドラえもん』TVアニメ化の際に、両作品ともアニメ化はされておらず⁷⁾、どちらも原作者である藤子・F・不二雄氏が亡くなった後にTVアニメ化された作品である。両作品が1979年のTV放送開始時になぜアニメ化されなかったのかは不明である⁸⁾。

環境省の『日本の廃棄物処理の歴史と現状』(2014)によると、1960年代～1970年代の高度経済成長期および1980年代後半～1990年代初めのバブル期にゴミが急激に増加し社会問題化したことから、2000年に循環基本法が制定され、所謂「リサイクル法」が制定されるなど、それまでの大量消費社会から循環型社会への転換を図る世の中の動きがあった。加えて、2005年以降には「もったいない」⁹⁾という言葉が世界から注目されるなど「消費する」文化から「安易にモノを買わない」文化へという社会の変化があった。こうした社会の動きが両作品のTVアニメ化の背景にあるのかもしれない。

なお、原作とTV版を比較すると、どちらも基本的なコンセプトに異同はない。原作に対してTV版は、原作を軸に、登場人物を増やす、あるいは、登場人物がどうしてそのような行動をとったのか、その根拠を示すエピソードを挿入することで物語がより複雑な展開になっており、2. の先行研究で引用

-
- 6) 『藤子・F・不二雄大全集：ドラえもん』1巻～20巻(2009年～2012年発行)の巻末には小学館の学年別学習雑誌等に初掲載された『ドラえもん』作品のタイトル、掲載雑誌名、掲載号がリストアップされており、さらに、単行本刊行時の原作者の加筆・修正の有無が備考欄に書かれている。「ざぶとんにもたましいがある」および「ココロロン」(「聖夜のドロボーサンタクロース」の原作)は、この大全集12巻(2011年発行)に原作が掲載されている。
- 7) 『TV animation 30th anniversary DORAEMON TIME MACHINE BOX 1979』(2009)には、1979年4月2日～1980年3月30日にテレビ朝日系でTV放送された『ドラえもん』作品が全て収録されているが、本稿で取り上げる「ざぶとんにもたましいがある」および「聖夜のドロボーサンタクロース」の原作である「ココロロン」は収録されていない。
- 8) 原作の中には、1979年のTV放送開始時にアニメ化されなかった作品がある一方で、1979年以降複数回にわたってTVアニメ化された作品が複数ある(例えば、「アスレチックハウス」は1979年版と2007年版があり、「テストにアンキパン」は、1979年版、1992年版、2005年版がある)。いずれも原作の主旨に変更はなく、登場人物の異同やエピソードの追加・削除がある。筆者は、TV版におけるこのような作品の変遷こそが、昔の子ども(今の大人)から今の子どもたちに至るまで『ドラえもん』が人気を博している要因と考えているが、この問題については現在分析の途中にあるため、ここでは、ここまでの言及にとどめる。
- 9) ノーベル平和賞を受賞したケニア人女性、ワンガリ・マータイさんが2005年の来日時に感銘を受けたとされる日本語。

した植田（2014）の指摘と同様に、視聴の主体である子どもたちに「より高い読解能力」を要求する展開となっている。

3-2. 「ざぶとんにもたましいがある」のあらすじ

はじめに、分析の対象とする「ざぶとんにもたましいがある」の概略を紹介する。

この物語は、のび太の母親が物置を見てため息をつく場面から始まる。古くなって使わなくなっても捨てられない野比家では、物置にモノがたくさん詰まっている¹⁰⁾。のび太の母親は意を決し、物置にたまった不要のモノを捨てる決心をすると同時に、のび太の部屋にある漫画も捨てる。漫画を捨てられたのび太は大泣きするが、実は隠し持っていた漫画が残っていた。だが、母親に見つかったら、捨てられてしまう。心配するのび太に、ドラえもんが四次元ポケットから「たましいステッキ」を取り出し、漫画に魂を吹き込み、捨てられるのを防ぐ。それを見たのび太は部屋中のモノ、家中のモノ、町中のモノに魂を吹き込む。そこまでは問題は起こらなかったのだが、その後、のび太が魂を吹き込んだノートに悪態をついたことをきっかけに、家中のモノの反乱が発生する。モノの反乱を鎮めるためには、「たましいステッキ」のスイッチを切らなければならない。のび太、母親、父親、ドラえもんの4人は「たましいステッキ」を取り戻すために、モノと格闘し、最終的に、父親が座布団の下にあった「たましいステッキ」のスイッチを切り、モノの反乱を鎮めるといのが大まかな物語の内容である。

4. 物語の分析

4-1. 分析1：すべてのモノには魂がある

（DVD「ざぶとんにもたましいがある」の場面①および場面②）

DVDの書き起こし（場面①、②）の前に、この場面の概要を説明する。

隠しておいた漫画だけでも捨てられないようにしたいのび太に、ドラえもんは四次元ポケットから「たましいステッキ」を出し、漫画に魂を吹き込む。魂を吹き込まれた漫画は、のび太の母親が捨てようとする「捨てられる！」と騒ぎだし、驚いた母親が腰を抜かしたことで、難を逃れる。それを見たのび太は、自分の持ち物だけでなく、家中のモノ、町中のモノに魂ステッキを使って魂を吹き込む。

場面は変わって、のび太の両親は古くなった座布団を前に、捨てる相談をする。その後、のび太が魂を吹き込んだモノに悪態をつき、父親が（捨てられることがわかったため、のび太の父親を）座らせようとしない座布団に悪態をついたことから、家中のモノがのび太たち家族に襲いかかる。

場面①：のび太がモノに悪態をつき、モノが襲いかかる場面

10) DVD『映画ドラミ&ドラえもんズ ロボット学校七不思議! ?』（1996年公開、小学館）では、古くなって使われな
いまま放置されているモノが反乱するが、これは本稿が分析するDVDのテーマではないため、ここでは分析の対象と
しない。

D：ドラえもん、N：のび太

ノート：（宿題をするように提案するドラえもんに対して、宿題をしようとしのないのび太に）ダメ！

宿題をすませるんだ。僕は君の成績を上げることができるんだ。たまには役立ててくれよ

D：ノートが文句言ってるよ

N：後でやるよ

ノート：なさけない！だから、いつも先生に怒られるんだ！そもそも君はね・・・

N：ノートのくせに生意気だ！（机の上のノートを畳の上に投げ捨てる）

ノート：うわぁーあー！のび太が僕をいじめたー！

N：うるさーい！

ランドセル：ちっ！サイテーの持ち主だぜ！モノを投げつけるなんてよ！

バッド：俺なんか一度もボールが当たったことないぜ！

鉛筆：えー？なに、それ？

本：信じらんない

時計：こんなやつに使われたくないよね

（モノが騒ぎ始める）

N：黙れ！そんな文句言うと、おまえたちを捨てちゃうぞ！

（三角定規が飛んでくる）

D：のび太君・・・

N：怒っちゃったみたい・・・

ランドセル：も一許さないぞー

（部屋中のモノが一斉にのび太に襲いかかり、のび太とドラえもんはドアを閉めて部屋の外に避難する）

D：早くたましいステッキのスイッチを切るんだ！

場面②：座布団が自分を座らせようとしなため、のび太の父親が怒っている場面

F：のび太の父親、D：ドラえもん、N：のび太

（襲ってきたモノから逃れるために部屋の外に避難したのび太とドラえもんがパパの怒声に気づいて、座敷に入ってくる）

F：ふざけるな！僕を座らせるのが君の役目だろ？！

N：パパ！

D：どうしたの？

F：この座布団が僕を座らせないんだ

N：座布団が？

F：新しいのが来るから、最後に座ってやろうと思ったのに！まったく、ろくな座布団じゃないよ！

（座卓がパパの脚に突進する）

F：あいたーっ！

座卓：おまえに座布団の悪口を言う資格はない！

湯飲み茶碗：そうよ、そうよ

急須：だからいつも無神経な人だって言われるのよ

D：確かに・・・

N：うん

F：うるさーい！僕はこの家の主だ！たかがモノなんかにとやかく言われる筋合いはない！

モノ：サイテーだ

モノ：モノの気持ちがるでわかってない

モノ：許せない、許せない

D：（部屋の雰囲気を感じて）みんな逃げて！

（部屋中のモノがのび太たちに襲いかかる）

『日本書紀』、『古事記』によると、山や川など自然そのものだけでなく、人間の排泄物に至るまで「神」が宿っている、と古代の日本人は考えた¹¹⁾。

平安時代になり、天台宗と真言宗は、「草木瓦礫などの非情物にも仏性がある（＝仏としての本性をもっており、仏になることができる）」という「草木成仏」¹²⁾ という思想を支持したが、さらにその後、日本天台宗は「草木瓦礫などの非情物が自ら発心成仏できる」という考えを主張し¹³⁾、後に真言宗も同様の考えを述べるようになった。

室町時代に成立した『付喪神絵巻』^{つくもがみ}には、「器物は100年経つと靈性を獲得し、妖怪に変化する。そのため、人々が新春を迎える前に古くなった道具を路地に捨てる習慣があった（「煤払い」）。捨てられた古道具たちは、長年使ってきたものを路上に捨てる人間たちに対して反乱を起こそうと考え、節分の夜に妖怪に変化した（付喪神）」という物語が述べられている。この物語は、その後、「護法童子によって退治された器物の妖怪たちが改心して仏道に入り修行した結果、成仏することができた（「草

11) 『日本書紀』には、伊弉諾尊の息が風の神になり、伊弉冉尊と伊弉諾尊から海の神、山の神、水門の神、木の神、土の神が生まれたと書かれている。また、伊弉冉尊が火の神を生んだ時に、土の神、水の神も生んだが、この時に、吐いたもの、小便、大便も神になったと書かれている。伊弉冉尊が亡くなり、悲しむ伊弉諾尊が落とした涙が神になり、黄泉国から逃げ帰った泉津平坂で投げ棄てた杖、帯、着物、褲、履物もまた神になっている（井上光貞監訳『日本書紀 上』99～104頁）。『古事記』にも同様の記述がある（倉野憲司校注『古事記』24～32頁）。

12) 中国の大乗仏教では、「一切衆生悉有仏性」（全ての人びとは仏としての本性をもっており、成仏できる）という考え方が生まれたが、後に、有情だけでなく、無（非）情にも仏性を認める考え方が生まれた。芹川（2001）は、「中国の仏教者のなかには、（中略）無（非）情にまで仏性を拡大しようとするものがあらわれた。人間をはじめとする生きとし生けるもの（衆生、有情）だけでなく、山川草木や牆壁瓦石まで仏性が内在することを認めようとする考え方は、三論宗の吉蔵（549-623）をはじめ、（中略）天台宗第六祖湛然（711-782）に至って、実りあるものになった」（芹川2001、17頁）と述べている。

13) 日本天台宗の僧・安然（841？-915？）が提出した思想。真言宗においても、僧・頼宝（1279-1330）らが同様の考えを述べている。

木非情、発心修行成仏)」というところで終わる（小松2007, 169—179頁を抜粋）。

「ざぶとんにもたましいがある」というタイトルのこの物語で、ドラえもんとのび太はさながら神のごとく、「たましいステッキ」でモノに魂を吹き込み、その結果、あらゆるモノが魂を獲得する。これは、あらゆるものに神（霊性）が宿るという伝統的な日本人の感覚・感性を踏まえた筋立てと言えるだろう。さらに、魂が吹き込まれたモノたちがのび太たちを襲う場面は、室町時代に成立した「付喪神」、つまり、長年使ってきた自分たちを容赦なく路上に捨てる人間に対して、器物が妖怪に変化して反乱を起こす物語、を踏まえた展開と言える。

4-2. 分析2：モノを捨てるということ

（DVD「ざぶとんにもたましいがある」の場面③）

DVDの書き起こし（場面③）の前に、この場面の概要を説明する。

漫画を捨てられたのび太は、母親が捨てようとしたモノを手にとって、「まだまだ使える」と主張する。これに対して、ドラえもんはのび太の考えに理解を示し、モノを捨てることが22世紀でも問題になっていると話す。

場面③：捨てられそうになっているモノを前にしたドラえもんとのび太の会話

D：ドラえもん、N：のび太

N：みんなモノを粗末にしすぎるんだ！ここにあるモノだって、まだまだ使えるよ

D：へえー、珍しくいいこと言うね

N：これとか

D：穴、空いてるよ

N：何も飲みたくないときに使えるでしょ？

N：これも！

D：壊れたラジカセ

N：聞きたくないときに使えばいいじゃん

N：これも！

D：切れた電球

N：昼間だけ使えばいいだろう？

N：これも！

D：置き場所に困るお土産。

N：（お土産の熊の置物を指さして）これなんかどこも壊れてないし、捨てることないじゃないか

D：あー、ごもつとも。昔の人はもっとモノを大切にしたり、社会が豊かになるにつれて無駄遣いが

ひどくなっているのかも。のび太君の言うことも正しいかもね。

N：だろう？

D：22世紀でもこのことは問題になっているんだ。

『付喪神絵巻』に書かれている「煤払い」とは、人々が毎年、新春を迎える前に古い道具を路上に捨てる風習のことである。この風習は、「九十九年もの長い歳月が経った器物には霊が宿り、しかも、化ける能力さえも獲得する、と当時の人びとが考えていたことをあらわしている」（小松2007, 169頁）。が、その一方で、こうした考えは、モノがモノであるうちに捨てなければ魂が宿る、だから捨てるのだという、古道具を「捨てる」という行為に対する当時の人びとの正当性の主張（もしくは、長年使い続けてきたモノを捨てることへの罪悪感の解消）と捉えることもできよう。室町時代の頃にはすでに、人びとは、使い古した道具を、おそらくゴミとして捨てていたという事実、古くなっても大事に使うのではなく、古くなったら、壊れていなくても捨てるという感覚を持っていたということがここから読み取れる。また、当時の社会（少なくとも、室町時代の都）が「壊れていなくても古くなった道具を捨てる」程度には経済的に豊かな社会になっていたと考えることも可能である¹⁴⁾。

「壊れていなくても古くなったら捨てる」という感覚において、室町時代の（少なくとも都の）人びとの感覚と現代の人びとの感覚は共通するところがある。DVDの中で、ドラえもんは、「昔の人はもっとモノを大切にしたり、社会が豊かになるにつれて無駄遣いがひどくなっているのかも」と言っているが、古くなったモノを壊れていなくてもゴミとして捨てるのは、今に始まったことではないのだ¹⁵⁾。

4-3. 分析3：「捨てる」文化（DVD「聖夜のドロボーサンタクロース」の場面）

DVD「ざぶとんにもたましいがある」場面③の中のドラえもんの言葉「昔の人はもっとモノを大切にしたり」「社会が豊かになるにつれて無駄遣いがひどくなっている」は、今日、「無駄遣い」を戒める言葉として、よく聞かれる言葉である。TV版『ドラえもん』『聖夜のドロボーサンタクロース』には、上記のような言説を端的に表している場面がある。

場面：のび太とドラミが、偶然に拾った人形を持ち主に届けに行くが、持ち主である女の子に受け取りを拒否される。その後、その人形をおもちゃ屋に持って行って、壊れたところを直してもらう場面。

14) 日本史の教科書にも書かれているように、室町時代は、(鎌倉時代以降の) 農業生産力の向上により、商品作物が栽培されるようになり、手工業が発達した。これらの製品を売買する商業が活発化し、貨幣経済が発達したと考えられている。

15) ただし、「古くなった」「まだ古くない」という「古さ」には絶対的な基準がないわけで、ましてや、室町時代と現在では、「古さ」の認識には相違があると考えるのが妥当だろう。また、今は「古くなくても」捨てる人びとがいるわけで、そういう意味では、ドラえもんの言うとおり、「社会が豊かになるにつれて無駄遣いがひどくなっている」と言える。なお、人間が簡単にモノを捨てることについては、実は、『ドラえもん』の他のDVDにおいても言及がある。「猫型ロボット対犬型ロボット」(『ドラえもん誕生100年前記念DVDハッピー・バースデードラえもん(ドラえもん&ドラミちゃん編)』所収)では、スクラップの危機に直面した猫型ロボットが「人間は古いモノを捨てて新しいモノを買うものだ」と話す場面がある。

女の子：(人形を見て)しょうがないのよ。クリスマスにお父さんが新しい人形を買ってくれるし、歌を歌わなくなったし。

(受け取りを拒否され、のび太とドラミは仕方なく人形を持ち帰る)

(場面が転換して、おもちゃ屋で、のび太とドラミが人形を直してもらっている)

おもちゃ屋の主人：(人形の壊れているところを直しながら)以前は少しくらい壊れたって直して使っていたけど、今はそういう時代じゃないからね。

高度経済成長をきっかけに、日本の社会はモノがあふれる社会になった。そうした経済的繁栄の中で、人びとは古くなったモノ、修理すればまだ使えるモノを簡単に捨てるようになったという時代の変化がこの場面の土台にある。おもちゃ屋の主人の言うように「昔」は、総じて人びとは「壊れたから買い換える」ことはせず、修理しながら使えるうちは使い続けた。近年の研究では、江戸時代の江戸はリサイクル社会だったということがわかっている¹⁶⁾。ところで、ドラえもんが言う「昔」とは、具体的にはいつを指しているのだろうか？このDVDの原作においても、ドラえもんは、「昔の人はもつものをたいせつにしたもんだ。社会がゆたかになるにつれてむだづかいがひどくなる」(『てんとう虫コミックス短編ドラえもん』第39巻「ざぶとんにもたましいがある」128頁、『藤子・F・不二雄大全集ドラえもん』第12巻「ざぶとんにもたましいがある」427頁)と言っており、DVDとの異同はない。室町時代の社会(少なくとも都)が古くなったら壊れていなくても捨てる程度には豊かであった一方、江戸時代の江戸がリサイクル社会で、人々は文字通り使えなくなるまでモノを使い切ったという事実があるわけだが、この原作が発表された当時、江戸がリサイクル社会であったことは解明されていない。したがって、ドラえもんが言う「昔」¹⁷⁾とは、おそらく、原作者である藤子・F・不二雄氏(1933～1996)が育った高度経済成長期以前の社会をイメージしたものと思われる。では、なぜ、「昔」の人びとは、モノを簡単には捨てなかったのか？それは、「捨てなかった」のではなく、買い換えるという選択肢、捨てるという選択肢を持つほどの経済的余裕がなかったため「買い換えられなかった」と言うべきであろう。近年、脚光を浴びた「もったいない」という言葉も、「まだ使えるのに、捨てるのはもったいない」「まだ食べられるのに、捨てるのはもったいない」と、「まだ〇〇のに」という前提条件があってこそその言葉である。

このDVDでは、ドラえもんが「おもいでコロソ」を古いモノにふりかけることにより、持ち主の子どもたちに、古いおもちゃを捨てず、新しいおもちゃと使い分けるといった選択をさせて物語を終わらせている。「おもいでコロソ」が持ち主たちの心に、モノとの思い出を蘇らせたのである。子どもたちは「もったいない」「まだ使えるから」捨てなかったのではなく、モノとの思い出・愛着によって、

16) 『江戸のくらしとリサイクル』(2019)には、江戸時代、江戸の町は限られた資源をむだなく、徹底して使い切ったことが紹介されている。

17) 物資が決定的に不足していた戦時中および戦後まもない時期は特別な状況にあったわけで、ここで検討する「昔」に含めるべきではないだろう。

「捨てられなくなった」のである。

このことは、モノに魂があるから捨てられないのではなく、持ち主に長年使い続けたモノへの感謝の気持ち、モノとの思い出・愛着があつてこそ捨てられないのだということを示唆している。モノに思い出を見るのは人間であり、愛着・愛情を感じるのも人間である。つまり、モノに魂を吹き込むのは他ならぬ我々人間なのである。

とすれば、「聖夜のドロボーサンタクロース」は、「おもいでコロン」という秘密道具を登場させることによって、「捨てる」という行為の「昔」と「今」という社会の変化にではなく、長年使い続けたモノへの感謝、モノとの思い出・愛着といった部分に焦点を当てた物語と言えるだろう¹⁸⁾。

5. 考察：「たましいステッキ」と「おもいでコロン」

上記分析を踏まえ、次は視点を変えて、モノの立場から考えてみよう。

のび太の父親は、捨てられることを知って泣く座布団の声を聞き、座布団を買った時の経緯や、その座布団に座りながら見つめていたのび太の成長など様々な出来事を思い出し、座布団への愛情・愛着が芽生えた。一方、のび太は、持ち物に魂が宿っても、思い出を共有することはできず、むしろ、物語の最後の場面では、「モノに魂が宿っている」ことを、宿題をサボることの正当な理由にしようとした¹⁹⁾。両者の違いは何だろうか？

まず、のび太について考えてみよう。DVD「ざぶとんにもたましいがある」場面①で、持ち物のノートは過去の経験を踏まえてのび太に「宿題をするように」諫言している。これは、ノートの、持ち主・のび太への（ダメな持ち主だとは思っても諦めてはいない）愛情の表われと解釈することも可能であるが、ドラえもんの「ノートが文句言ってるよ」という言葉（同DVD場面①）に表われているように、のび太にもドラえもんにも、ノートの気持ちは伝わらなかった。むしろ、このことで、のび太に蘇ったのは、言ってほしくない過去、都合の悪い過去であつて、懐かしめるような思い出ではなかった。

一方、のび太の父親に蘇ったのは、結婚して初めて座布団を買うまでの妻とのやりとり、はじめて座布団に座った時の感触、座布団に座って見つめたのび太の成長と、どれもが懐かしい思い出である。「聖夜のドロボーサンタクロース」で、子どもたちに蘇ったのも、古いおもちゃと遊んだ時の楽しい思い出、懐かしい思い出だった。つまり、持ち主に懐かしい思い出、楽しい思い出が蘇ることで初めて、モノと持ち主との間に思い出が共有されるのであつて、モノと持ち主双方もしくはどちらか一方に懐かしむ気持ちがなければ、思い出は共有されないのである。

「聖夜のドロボーサンタクロース」では、実は、「おもいでコロン」の他に、「こころコロン」という、「たましいステッキ」に似た機能を持つ秘密道具が登場する。この秘密道具はモノに「こころ」を吹

18) なお、「針供養」や「筆供養」「人形供養」などの行事は、長年使い続けたモノへの、持ち主の感謝や愛情・愛着の表れと捉えることができるが、本稿が分析するDVDには登場しない行事であるので、検討の対象として取り上げない。

19) 「ざぶとんにもたましいがある」で、のび太は「モノには魂がある」を根拠に、椅子に座るのはかわいそうだからと宿題をサボることを正当化しようとし、ドラえもん、「宿題にも魂がある！」と反撃されることで、この物語は終わる。

き込む道具である。のび太とドラミは、「こころコロ」が振りかけられた人形の表情をたよりに持ち主の家を探し出した。ようやく持ち主の家にとどり着き笑顔になった人形は、持ち主に受け取ってもらえず、表情が暗くなり、涙を流す。ここでは、人形は持ち主との思い出を持っているが、持ち主はその人形について「(以前は歌を歌ったが、壊れて) 歌を歌わなくなった」という過去の記憶は持っているものの、思い出は忘れていたという不対称な関係になっている。

そこでドラミが出したのが「おもいでコロ」である。この秘密道具の登場によって、持ち主はモノと思い出を共有し、捨てられようとしているモノの悲しみを共有することができた。この展開は、「こころコロ」では(=モノに心が宿るだけでは)持ち主が懐かしむような思い出が蘇るとは限らず、機能として不十分なのであって、「おもいでコロ」という機能、つまり、持ち主にモノを使っていたときの楽しい思い出、懐かしめる思い出を蘇らせることこそ必要なのだということを示唆していると言えるだろう。

「おもいでコロ」は、持ち主にモノとの思い出を蘇らせる機能をもつ道具であり、モノと人との思い出を共有することを可能にする道具である。思い出を共有するということは、モノの捨てられることへの嘆きや苦しみをも共有できることでもあり、この意味において、「おもいでコロ」は「こころコロ」(ひいては、「たましいステッキ」)に不足している機能を補う役割を果たしていると言えるだろう。

『付喪神絵巻』では、器物たちが人間たちに自分たちの悲しみや恨みを伝えるのに反乱を起こす他に方法がなかった。この点は、「ざぶとんにもたましいがある」に登場するモノたちも同様である。が、「聖夜のドロボーサンタクロース」に登場するモノたちは、持ち主に自分たちとの思い出を蘇らせることに成功した。となれば、モノたちはもはや反乱を起こす必要はなく、ましてや、『付喪神絵巻』の器物たちのように妖怪に変化する必然性もない。この点が、「ざぶとんにもたましいがある」に登場するモノたちと「聖夜のドロボーサンタクロース」に登場するモノたちとの違いである。

ところで、『付喪神絵巻』では、護法童子を登場させることにより、妖怪変化した器物たちに自ら仏道に帰依させている。器物たちは自分たちを捨てた人間たちを恨み反乱を起こしたものの、自分たちの行為を悔いている。が、人間たちはどうであろうか？この絵巻の物語には、人間が器物を無情にも路上に捨てたことへの後悔、長年使い続けた器物への愛情・愛着、器物との思い出は描かれない。器物と人間はお互いに心を通わせることなく、物語は終わるのである。

「ざぶとんにもたましいがある」では、モノに宿った魂はドラえもんの秘密道具「たましいステッキ」という科学の力で吹き込まれたものであるため、付喪神のように発心成仏する機会是与えられず、モノたちの反乱はスイッチを切られることにより強制的に終了させられる。おそらくのび太の父親によって捨てられなかったであろう座布団を除いて、反乱を途中で止めさせられたモノたちの恨みはさぞ深いことであろう。のび太に象徴されるように、このDVDでは、座布団とのび太の父親の関係を除き、モノたちと人間との心の交流は『付喪神絵巻』同様、ないのである。野比家の座敷のモノたち

の反乱は、のび太の父親が座布団に悪態をついたことがきっかけであることを考えると、のび太の父親が座布団と思い出を共有できたことで満足したであろうという解釈も可能であるが、少なくともものび太とその持ち物との関係については、思い出の共有は最後まで成立しない。

このようにモノの立場に立って考えると、「ざぶとんにもたましいがある」の終わり方は不満が残るものと言わざるを得ない。が、こうした不満は残るものの、「ざぶとんにもたましいがある」というこのDVDは、一見、所謂アニミズム的世界観を文化的背景とした物語と捉えられるが、実は、『付喪神絵巻』を踏まえて、モノを捨てるという人間の行為とモノとの関わりについて問題を提起していると解釈することができる。

6. おわりに

『付喪神絵巻』において妖怪変化した器物たちが発心成仏するという物語は、当時の「真言宗の宣伝」（小松2007, 178頁）という見方があるが、ここでは、器物たちが自らの去就を選択していることに特徴がある。一方、「ざぶとんにもたましいがある」のモノが反乱を起こせるのは、「たましいステッキ」のスイッチがオンになっている時だけであり、「聖夜のドロボーサンタクロース」のモノが捨てられるか否かは持ち主がモノと思い出を共有できるか否か、つまり、持ち主の気持ちに委ねられている。『ドラえもん』作品のモノたちは、『付喪神絵巻』の器物たちと異なり、自分たちの去就を自分たち自身で選択することはできない。物語の結末における両者の違いは、一方が惣村という自立的、自治的な共同体が形成され村人が時に一揆を結び、実行行使を行った室町時代という社会を、他方がモノを創り出し操るのは人間であり、モノは人間によって消費され捨てられるものという現代における人間とモノとの絶対的な関係を反映しているのかもしれない。

ところで、現代は、修理して使うより買う方が安く、少し時間が経つと修理しようにも部品がなく、捨てるのはもったいないと思っても捨てるを得ないという状況がある。店にはモノがあふれ、人々の購買意欲を刺激する広告や宣伝がTVやネットで盛んに流れる。古くなっても使い続けられる環境では、そもそもないとも言える。こうした環境の下では、古くなったモノを大事に使い続け、使い続けたモノに感謝や愛着を持つということそのものが難しいだろう。

ドラえもんは、家中のモノに魂を吹き込んでいるのび太に対して、「粗末にしないことは大事だけど、捨てるなきゃいけない時もあるんだから」と忠告している。ドラえもんは、「昔の人はもっとモノを大切にしたり、社会が豊かになるにつれて無駄遣いがひどくなっているのかも」とは言っているものの、「モノを捨てる」ということを決して否定しているわけではなく、このDVDも決して「モノを捨てるな」と言いたいわけではないだろう。「捨てる」「捨てない」といった問題は、「もったいない」「地球に優しい」といった観点から論じられることが多い。この作品は、そういったよくある観点とは異なるアプローチで「捨てる」という行為を題材に物語を展開しているという点で、筆者は優れた作品であると考えている。

TV版『ドラえもん』にせよ、てんとう虫コミックス『ドラえもん』にせよ、『ドラえもん』作品を

初期の作品から現在の作品に至るまで通して見ていると、初期の『ドラえもん』はギャクマンガ（アニメ）的要素が強く、それが次第にストーリー性のあるものに成長していったように思う。が、ギャグであっても、そこには日本文化という前提があり、また、この小論では触れなかったが、そもそも登場人物の設定にもこのマンガが誕生した頃の日本社会が反映されている。『ドラえもん』は、ストーリー展開を楽しむだけでなく、日本人自身が日頃、意識することがない日本の文化、日本の社会に気づくことができるマンガ（アニメ）なのである。そういう意味でも、子どもも大人もそれぞれの楽しみ方ができるマンガ（アニメ）であると言えよう。

参考文献：

- 井上光貞，監訳（2020）『日本書紀 上』（文庫）中央公論新社。
- 植木雅俊（2021）『NHK100分de名著 法華経：誰でもブツダになれる』NHK出版。
- 植木雅俊（2020）『法華経とは何か：その思想と背景』（新書）中央公論新社。
- 植田真由（2014）「映画「ドラえもん」シリーズに見る子どものイメージ-オリジナル版とリメイク版の比較から-」『アニメーション研究』vol.15-2, 23-33頁。
- 梅原猛（2005）『最澄と空海』小学館。
- 笠井哲（2012）「藤子・F・不二雄『のび太と鉄人兵団』における「技術者倫理」」『研究紀要』vol.53, 123-128頁。
- 環境省大臣官房廃棄物・リサイクル対策部企画課循環型社会推進室（2014）『日本の廃棄物処理の歴史と現状』
https://www.env.go.jp/recycle/circul/venous_industry/ja/history.pdf（2021/09/12最終閲覧）
- 久米昭元，長谷川典子（2007）『ケースで学ぶ異文化コミュニケーション：誤解・失敗・すれ違い』（選書）有斐閣。
- 倉野憲司，校注（1963）『古事記』（文庫）岩波書店。
- 小松和彦（2007）『日本妖怪異聞録』講談社（学術文庫）。
- 小松和彦（2008）『百鬼夜行絵巻の謎』集英社。
- 佐々木閑（2017）『別冊NHK100分de名著 集中講義 大乘仏教』NHK出版。
- 佐野みどり（2011）「モノの力：器物の妖怪が語りかけるもの」『美学』62, 149頁。
- 小学館ドラえもんルーム，編（1998）『ド・ラ・カルト-ドラえもん通の本-』小学館。
- 徐園（2007）「夢から現実への回帰-『ドラえもん』のストーリーパターンについて-」『新聞学』vol.22, 44-81頁。
- 杉田俊介（2020）『ドラえもん論：ラジカルな「弱さ」の思想』株式会社Pヴァイン。
- 荒川博通（2001）「仏教の自然観：仏教の環境倫理を考える手がかりとして」『淑徳短期大学研究紀要』40号, 15-40頁。

- ドラえもんルーム,編 (2014)『藤子・F・不二雄の発想術』小学館.
- ドラバケ世代DD (2012)『「ドラえもん」の謎』データハウス.
- 中村生雄 (2007)「殺生罪業観と草木成仏思想：日本宗教の環境論的考察のために」『宗教研究』80(4), 447-448頁.
- 藤子・F・不二雄 (1974)「未来の国からはるばると」『てんとう虫コミックス短編ドラえもん』第1巻, 5-19頁.小学館.
- 藤子・F・不二雄 (1981)「ココロロン」『てんとう虫コミックス短編ドラえもん』第20巻, 153-159頁.小学館.
- 藤子・F・不二雄(1989)「ざぶとんにもたましいがある」『てんとう虫コミックス短編ドラえもん』第39巻, 126-135頁.小学館.
- 藤子・F・不二雄 (2011a)「ココロロン」『藤子・F・不二雄大全集ドラえもん』第12巻, 62-68頁.小学館.
- 藤子・F・不二雄 (2011b)「ざぶとんにもたましいがある」『藤子・F・不二雄大全集ドラえもん』第12巻, 470-479頁.小学館.
- 松長有慶 (2015)「瓦礫にいのちが存在するか：真言密教の環境試論」『印度學佛教學研究』第64巻第1号, 1-11頁.
- 宮田章司 (2019)『売り声図鑑3：江戸のくらしとリサイクル』絵本塾出版.
- 宮本久雄 (2011)『「ドラえもん」にみられる愛-真の共生愛とテクノロジー文明からの解放-』『カトリック研究所講話集』vol.2, 1-24頁.
- 八代京子,他 (2001)『異文化コミュニケーション・ワークブック』三修社.
- 横山泰行 (2004a)『「ドラえもん学」研究序説：野比家の謎』日本文芸社.
- 横山泰行 (2004b)『「のび太」という生きかた』アスコム.
- 横山泰行 (2005)『ドラえもん学』PHP研究所.
- 横山泰行 (2012)『「スネ夫」という生きかた』アスコム.
- 米田豊 (1995)「文化の下剋上：室町時代の生活と文化を民俗学の視角から」『社会科教育論叢』42集, 65-78頁.
- 『新日本史 B』(2017) 山川出版.
- 『詳説 日本史B』(2017) 山川出版.
- 『新選 日本史B』(2017) 東京書籍.

A Study of Doraemon TV Episode “Even Seat Cushions Have a Spirit”

Kayoko SASAKI

Abstract

In this paper, from among the large of number Doraemon works whose subject matter comes from Japanese culture, the Doraemon TV episodes “Even Seat Cushions Have a Spirit” and “A Thief Santa Claus on Christmas Eve” are taken up for discussion. The works are focused on animism, a belief where spirits exist in all things, and on the present-day consumption culture. Analyzing these two episodes together presents the contrast between belief in the god Tsukumo, a divine god that lives in old tools or creatures, and the current throw-away culture.