

「じんぎつね」とアニメ「じん GON, THE LITTLE FOX」

—— アダプテーション研究と国語教育の接続に関する一試論 ——

鈴 木 彩

一、文学・アダプテーション・国語教育

ある作品を元にして別の作品を作ること、およびそのようにして作られた作品を指すアダプテーションという言葉が、日本近現代文学研究の分野で用いられる機会は増えつつあるが、それが意味する行為および作品は、かねてから私たちの周囲にごく当たり前のものとして存在していた。小説の映像化・演劇化・コミカライズ、映像作品のノベライズなど、時には媒体・ジャンルを横断して、過去に作られた作品を新たなものに作り替えていくアダプテーションは、日々の生活においてふれる機会の多いものだろう。そのような作り替えは「アダプテーション」という言葉が登場するまでは「翻案」と呼ばれることが多かった。「既存の事柄の趣旨を生かして作りかえること。特に小説・戯曲などで、原作の筋や内容をもとに改作すること。また、そのもの。」²⁾と語意が説明される「翻案」と、「アダプテーション」の二語が指すものの距離は近い。にも関わらず、なぜあえて「ア

ダプテーション」という語を用いるかといえは、それは近年のアダプテーション研究が表明する立場が関係していると考えられる。

多様なアダプテーションを包括的に取り扱い、その定義付けを試みたリンダ・ハッチオンは『アダプテーションの理論』(二〇一三、晃洋書房、片瀬悦久・鴨川啓信・武田雅史訳)で「オリジナル」に対する忠実度をめぐって絶えず繰り返される論争に直接かわる必要がないようだ」と、原作への忠実さという観点からアダプテーションを評価する必要はないと述べた。また、シェイクスピア作品のアダプテーションを取り上げた『今を生きるシェイクスピア——アダプテーションと文化理解からの入門』(二〇一三、研究社、米谷郁子編著)の序文は、シェイクスピア作品も先行作品から要素を借り集めたものであることに注目すれば「純粹な意味でのシェイクスピアの(オリジナル)作品などというものは、実は最初からなかった、あるいはそれがあったと想定すること自体が私たちの幻想だったかもし

れない、ということになります。」と述べ、アダプテーションとは「ともすれば自明のものとされてきた「シェイクスピアのオリジナルの権威」を問い直す態度」を導く概念だと指摘している。つまり、一から十まで完全な「オリジナル」として作られた作品が存在する、という前提から疑ってみれば、「オリジナル」だから原作には権威があり、そうではないからアダプテーションには権威がないという考えも無効化されるはずだということだ。「翻案」ではなく「アダプテーション」という語を用いることは、何かを元に作り替えられた作品を、二次的な・下位のものとして考えない、また、原作への忠実さを基準に評価しないという立場から、それらの作品を捉えることを意味している。

そのようなアダプテーションへの注目は、国語教育の分野でも高まりつつあると考えられる。いわゆる『定番教材』にも『今昔物語集』巻二十九「羅城門の上層に登りて死人を見る盗人の語」および巻三十一「大刀帯の陣に魚を売る姫の語」を元にした芥川龍之介「羅生門」〔帝國文学〕／一九一五・一一、シラー・作、小栗孝則・訳の「人質 譚詩」を参照したとされる太宰治「走れメロス」〔新潮〕／一九四〇・五、唐代の伝奇小説「人虎伝」に材を採る中島敦「山月記」〔文学界〕／一九四二・二のようにアダプテーションと呼べるものは多数あり、授業の場で原作やそれとの差異に言及されることもあっただろう。しかし現在注目されているのは、①アダプテーションとしての視聴

覚教材と原作を比較する、または②自らアダプテーションを作るという二つの方向である。

木村陽子は高等学校の学習指導要領（二〇〇八年公示版）の内容をふまえ、「国語総合」の教科書に作り替え・書き換えなどのアダプテーション課題がどのように採り入れられているかを調査し、最新の学習指導要領（二〇一八年公示版）では「我が国の代表的な言語文化としてアダプテーションを前面に押し出している」ことを指摘した。主に②の活動に着目した研究だが、最新の学習指導要領に「演劇や映画の作品と基になった作品とを比較して、批評文や紹介文などをまとめる活動」が挙げられていることから「そのメディアならではの強み、弱みという意味での〈メディア特性〉」現在の表現メディアの基礎的知識」を学ばせる意図があることも指摘している。この点は①のアダプテーションとしての視聴覚教材と原作を比較する活動への言及である。①については桐生直代・東茂美による論考も「走れメロス」のアダプテーションを複数紹介し、そこでの「オリジナルキャラクターの登場が作品世界にどのように影響しているか、読み取ったことを映画と関連させ、その効果を考えさせることで「深い学び」の学習として成立することができるのではないか。」と提言しているが、具体的な比較の結果や、考えさせる方法については、まだ詳しくは報告されていない。

またアダプテーションを媒介に文学研究と国語教育を接続しようとする試みに、東京学芸大学・教育実践推進本部による「非

言語教材を用いた国語教育を活性化するための実践的研究——アダプテーション教育の構築に向けて⁸⁾がある。同プロジェクトの報告書(Ⅰ・Ⅱ)では、文学研究で注目されてきたアダプテーションの知見を、国語教育に採り入れるための概論と、①・②両方の授業実践が報告されている。①の例には、こうの史代のマンガ「この世界の片隅に」とアニメ「この世界の(さら)にいくつもの」片隅に」の描写を比較する実践(早川香世「アダプテーション教材としての『この世界の(さら)にいくつもの」片隅に」報告書Ⅰ)、実写映画「アラジン」で追加されたジャスミンのソロ曲「Speechless」の意義を考えさせる実践(扇田浩水「物語を分析する——実写版映画『アラジン』はジャスミンをどのように描いたか——」報告書Ⅱ)など、②の例には詩「春になったね」(藤本美智子)を読んだ後で、その表現をふまえながら児童が新たな詩を創作する実践(高須みどり「アダプテーションを入り口とした小学3年生における詩の授業の実践」報告書Ⅱ)などがある。

そして同報告書は、アダプテーションの知見を用いることで、従来の視聴覚教材を用いる／作り替える実践といかに差別化できるかという点に意識的である。大井田義彰(アダプテーションと国語教育は接続可能か?——森鷗外「高瀬舟」を例にして——」報告書Ⅰ)はアダプテーションの概念を参照することで、絵・映像・音楽といった非言語教材が「文字で表現された教材を読ませて、その教材をより深く、多角的に理解させるため」

の「補助教材的」位置づけを超える可能性への期待を述べ、伊藤かおり(「国語科におけるアダプテーション教育の可能性——視聴覚教材の表現を読む力——」報告書Ⅰ)も、①の授業では映像や挿絵などの「表現媒体ごとに可能な技法に学習者が気づくとき、同時に比較対象の言語表現の技法や特徴にも意識が及ぶ」という利点を指摘し、②でも「学習者が先行する教材Aに対してどのような違いを生み出したのか、そのような表現の工夫を選んだのはなぜかという問いを立て」て考えることが可能になるとしている。そこでは先述のハッチオンの論にもある、原作とアダプテーションとを等価にみるものが重視されている。

筆者はこれまで日本近代文学作品とアダプテーションについての分析を行ってきた。本論ではその経験をふまえつつ、同プロジェクトの問題意識を参照し、アダプテーションという観点から文学研究と国語教育の接点を探ることを試みたい。そこで着目するのが、広く小学校教材として読まれてきた新美南吉「ごんぎつね」と、それを原作として近年公開されたアニメ作品「ごん GON, THE LITTLE FOX」である。「ごんぎつね」は一九五六(昭和三二)年から教科書に掲載され始め、二〇二〇年段階では「すべての国語科教科書に採用されている」「きわめて珍しい」(鶴田清司)作品である。本論では幅広い年代に読まれ、多くの人の記憶にも残っているだろう「ごんぎつね」とそのアダプテーションを、ハッチオンが提唱したアダプテーションの条件を参照しながら比べ、各々の表現方法とそこで表現された物語

の性質の関係を浮かび上がらせたい。本論はまだ実際の教育現場での実践をふまえたものではないが、分析内容の一部でも、国語教育における「ごんぎつね」の活用に資するものがあれば幸いである。

二、「再」解釈と「再」創造／「広範な間テクスト的繋がり」

新美南吉「ごんぎつね」は一九三二（昭和七）年一月、『赤い鳥』復刊三巻一号に掲載された。なお初出時のタイトルは「ごん狐」であり、『校定新美南吉全集』（一九八〇、大日本図書）や、いくつかの童話集には「ごん狐」として収録されているが、現在、教科書を通じて「ごんぎつね」の呼称が一般的に定着しているものと考え、また「んGON THE LITTLE FOX」の原作クレジットにも「新美南吉「んぎつね」とあることから本論では「ごんぎつね」のタイトル表記を用いた。この物語は既に人口に膾炙しているが、改めて梗概をまとめると以下の通りとなる。いたずらばかりしている狐のごんは、村の青年・兵十が捕ろうとしていた魚やうなぎを盗むが、その後、兵十の母親が亡くなったことを知り、あのようなぎは病気の母親のためだったのだらうと考えて後悔する。その「つぐなひ」の意味を込めて、ごんは鯛売りから鯛を盗んで兵十の家へ投げこむが、兵十は鯛を盗んだ濡れ衣を着せられ、殴られてしまう。ごんは「しまった」と思い、それからは栗や松茸などを兵十の家へ運ぶ。

ある時、ごんは兵十と百姓の加助の対話の中で、加助が食べ物を運んでくれるのは神様だろうというのを聞いて「神さまにお礼をいふんぢやアおれは、引き合はないなあ。」と考えるが、翌日も兵十の家へ向かう。しかし家に入っていくごんを見つけた兵十は「こなひだうなぎをぬすみやがつたあのごん狐めが、またいたづらをしに来たな。」と考え、火縄銃でごんを撃つてしまう。そして土間に「栗が、かためておいて」あるのを見て、食べ物を持ってきていたのはごんだと気が付く。

アニメーション作品「んGON THE LITTLE FOX」(以降、アニメ版「ごん」)は、この「ごんぎつね」の物語を、人形を少しずつ動かしながら撮影する「ストップモーション・アニメーション」¹⁰として映像化したものである。二〇一九（令和元）年秋にプラネタリウムで上演されるためのアニメとして上映が始まり、二〇二〇（令和二）年六月から「劇場版 んGON THE LITTLE FOX」として全国の映画館で公開された。本論の執筆時点（二〇二三年一月）ではDVD・ブルーレイディスクは発売されていないが、WOWOW（二〇二二・五など）とNHK・Eテレ（二〇二二・一）で放送されたほか、配信サービス（Amazon Prime Video）でも視聴することができる。監督の八代健志は同じ「ストップ・モーション・アニメーション」の手法で「ノーマン・ザ・スノーマン〜北の国のオーロラ〜」（二〇一三）や「眠れない夜の月」（二〇一五）などを手掛けている。アニメ版「ごん」の脚本は八代と本田隆朗が担当し、主

な声優としては田中誠人（ごん・子役）、入野自由（兵十）、國府田達也（加助）、辻良江（兵十の母）らが出演した。

ハッチオンは『アダプテーションの理論』で、アダプテーションの三つの条件を示している。①「ひとつ、もしくは複数」の「特定の作品の公表された包括的な置換」であり、その置換が「承認」されていること、②製作される際は「つねに（再）解釈と（再）創造の両方が含まれる」こと、③「翻案元作品との広範な間テクスト的繋がり」を持ち、受け手はその作品を「変化をともなった反復をつうじて共鳴する、他作品の記憶を呼び起こす」ものとして体験すること、である。それぞれ補足しつつ解説するならば、①何かの作品が元になっていることが、タイトルや内容面の類似、原作のクレジット表記などを通じて「公表」され、原作との関係を受け手が「承認」し得る、②原作と全てが同じではなく、新たな解釈や、原作に対する批評、描写の追加や省略といった創造された部分を含む、③人物・設定・展開などの要素を眺めた時、元の作品と広範囲なつながりが確認でき、受容者に他作品の記憶をもたらず、という三点を満たすものがアダプテーションということになる。ちなみに、どこまでを「広範な間テクスト的繋がり」とみるかについて、ハッチオンは「他の作品への軽い言及や短い模倣は、広範な繋がりというのに当てはまらないし、音楽のサンプリングもたいていの場合、曲のほんの短い断片しか再文脈化していないので定義に合致しない。」と補足している。この定義に従うなら、たとえば

芥川龍之介「葱」（『新小説』／一九二〇・一）には主人公の「お君さん」が「毎晩遅くカツフエから帰つて来ると」徳富蘆花の「不如帰」を読んだり、造花の百合を眺めたりしながら「過ぐすという箇所があるが、「葱」と「不如帰」のストーリー展開は全く異なるため、ハッチオンの定義では「葱」は「不如帰」のアダプテーションではないといえる。

すなわちアダプテーションには「（再）解釈と（再）創造」という原作から離れていく部分と、元の作品を思い起こさせる「翻案元作品との広範な間テクスト的繋がり」があるということになる。受け手は共通点から元の作品を想起しながら、相違点にも目を向けてアダプテーションを受容する。先に紹介した先行研究・実践報告ではオリジナルキャラクターの意義や、原作とアダプテーションで描写が異なるところ、アダプテーションで追加された音楽など変化した部分に着目し、効果を考察する傾向がみられたが、原作から離れる部分と原作とつながる部分の両者に注目することも必要な視座だと考えられる。さらにはその差異によって、原作と共通する部分の意味するものがいかに変わるかという、共通点・相違点の関係に対する注目も重要だろう。また「（再）解釈と（再）創造」は加えられたものだけでなく、失われたものを通じても行われる。先述の『非言語教材を用いた国語教育を活性化するための実践的研究』の報告書で、渡邊裕は「おくのほそ道」とそれを元にしたNHK for schoolの映像作品「おはなしのくにクラシック」を比較した実

践を報告しているが（「アダプテーションを用いた授業実践の検討——導入のための入り口をどのように作るか——」・報告書Ⅱ）、「このような比較・類推の取り組みにおいては、どうしても映像化により顕在化するもの、埋められた「空白」の部分への着目が強くなってしまふ。生徒の記述を見ても「見えなくなるもの」に関するものは少ない。」と指摘した。この示唆的な指摘をふまえれば、アダプテーションで失われたものに着目することも意義があるといえよう。そこで本論では三・四節を通じて、原作・アダプテーションの共通点と相違点の関係や、失われたものの意味についても分析・考察を行いたい。

アニメ版「ごん」は、新美南吉の「ごんぎつね」が原作としてクレジットされることで①「特定の作品の公表された包括的な置換」となっており、また、先に「ごんぎつね」の梗概で述べた場面——兵十のうなぎを盗んだごんが兵十の母親の葬式に遭遇して後悔する・ごんが鯛を兵十の家に投げこみ、兵十が誤解されて殴られる・ごんが栗などの食べ物を兵十の家に運ぶ・ごんが兵十と加助の話を書く・兵十がごんを撃ち、そこで真実を知る——がいずれも描かれることで、③「翻案元作品との広範な間テクスト的繋がり」を持っている。そして②「（再）解釈と（再）創造」の主なものとしては、兵十をめぐる場面が多数追加されていること、ごんと母親をめぐる回想場面があること、兵十ら人間が獣の命を奪うことについて言及が増えていること、そして「劇場版 ごん GON, THE LITTLE FOX」の公

式ホームページ¹²⁾「Introduction」に「2つの視点で描くごんにも注目。」とあるように、ごんの外見が二パターン描かれていることが挙げられる。

二パターンの外見とは、四つ足の狐として表現される場合と、二足歩行の少年のような姿で描かれる場合である。「Introduction」には続けて「小ぎつね・ごんから見た世界では人間と同じ二足歩行のキャラクターになり、人間から見た世界では四足歩行に。視点を使い分け、動物と人間の垣根が引き起こす悲劇を、普遍的な問題へと昇華させている。」とあり、外見の違いが兵十とごんの「見た世界」「視点」の差に起因するものであることが述べられている。事実、主に兵十がごんを観る場面では、その姿は四つ足の狐であり、人間の住む村を離れている時や、こっそりと兵十らの様子を窺う時のごんは、狐の耳やしっぽを持ち、ふさふさの体毛に覆われているが、顔は体毛のない子どもの姿になっている（一部例外もあるが、それについては後述する）。このように二つの外見をもつてごんを描くことは、文字によって書かれた原作では表現できない、映像ゆえのものといえる。だが、次節で詳しくみる通り、ごんと兵十の視点の差は「ごんぎつね」の先行研究でも注目されてきた要素であった。アニメ版「ごん」における二パターンの外見は、視覚的表現を用いつつ、原作に描かれたごんと兵十の視点の差と共通性をもつ表現である。まずは「ごんぎつね」の分析で注目されてきた、語りにおける「ごんと兵十の視点の描かれ方について確認したい。

三、「ごんぎつね」 「ごん GON, THE LITTLE FOX」の視点

文字で書かれた小説という表現形式には「活字の文字面に(幻前)する、作者とは明確に区別された、虚構的な発話主体」(小森陽一)⁽¹³⁾である語り手が存在し、読者は語り手の言葉を通して物語を受け取る。語り手には、物語の登場人物を兼ねる(いわゆる一人称の)ものもあれば、登場人物を兼ねないものもあるが、兼ねない場合でも主人公や中心人物の視点・心情に寄り添うことはあり、その寄り添い方は千差万別である。「ごんぎつね」では「ふと見ると、川の中に人がゐて、何かやつてゐます。」「あゝ、葬式だ。」と、ごんは思ひました。」など、大部分においてごんの見えた情景や心情を描き、ごんの視点に沿っていた語りが末尾で反転し「こなひだうなぎをぬすみやがつたあのごん狐めが、またいたづらをしに来たな。」「家の中を見ると土間に栗が、かためておいてあるのが目につきました。」と兵十の視点・心情に沿うことが西郷竹彦⁽¹⁴⁾によつて指摘されて以来、視点の転換が作品読解にとつて重要な要素とされてきた。

西郷は「二三日雨がふりつづいたその間、ごんは、外へも出られなくて穴の中にしゃがんでゐました。」以降は「語り手がごんそのものになつて語」り、「ごんの目から外の「ありさま」や兵十の「ようす」をながめている」が、兵十がごんを撃つ直前の「そのとき兵十は、ふと顔をあげました。」からは語りの「視角を兵十に(きりかへ)た」と説く。そしてその効果を「ごん

の視角のまままでえがかれると、読者はごんの悲しさをわかつて悲しむだけに、ただそれだけになつてしまつたために、兵十のしわざをうらみ、兵十を「悪者」にしてしまつてしよう。」「兵十の視覚に立つて読んでくると、殺された方もかわいそうだけど、殺すことはなかつた相手を殺してしまつた兵十もあわれになつてくるはずです。」と説明している。

この西郷の指摘は「テクストのある場面全体を一つの視点で統一しようとすることに無理があ」とし、「ごんぎつね」は「局外の語り手による語り」が「ごん・兵十を映し手とする語り」とともに、重層的な語りの構造になつたもので、語りの視点がどこにあるかは一文ごとにも変化するとした山本茂喜⁽¹⁵⁾のような反論もなされたものの、概ね定説として受け継がれている。丹藤博文⁽¹⁶⁾はこの視点の転換と、ごんが自分のせいで兵十が母にうなぎを食べさせられなかつたと想像すること・兵十を自分と同じ孤独な存在とみるのはあくまでごんの認識で兵十の認識とはずれがあることを閔わらせ、「語り手は、結末までけつして兵十の視点に立つことはない。」「つまりこの作品の言葉の仕組み自体が、ごんと兵十の互いに対する認識の懸隔を露わにするものにして捉えた。」と視pointsの転換を認識の懸隔を露わにするものとして捉えた。(加えてこの観点を高校の授業で改めて「ごんぎつね」を読解する際に活用した実践報告を行っている。)こうした指摘の通り「ごんぎつね」の語りにはごんから兵十への視点の転換がみられ、それぞれの見る情景や思考内容が提示さ

れるとともに、相手のそれを互いに知り得ない懸隔も示唆されている。

アニメ版「ごん」でも、ごんと兵十の視点から見た情景が表現されることで、どちらの視点から捉えた世界なのかが示されている。この場合の二者の視点は、対象物のアップの前後に、それを見るごん／兵十の姿が映されることや、それぞれがいる位置から見た光景とわかる形で、情景が示されることで表現される。たとえばごん（少年の姿）が蛙やとんぼを追いかける場面が前半にあるが、そこには蛙やとんぼの姿がアップで挟み込まれ、その後には飛んでいく白鷺の様子と、空を見上げてその軌道を追いかけるごんの姿が映される。また同じく少年の姿のごんが、兵十がうなぎを捕るのを発見する場面や、兵十の母の葬式が通るのを見る場面などでは、人間の姿が草むら越しに捉えられ、ごんが草むらに隠れて見た景色であることを示している。兵十の場合も同様で、うなぎを捕る場面では雀のアップの後に見上げる兵十の姿が映されて兵十が見た情景であると表示し、兵十が母の位牌に語りかける場面では、兵十が見下ろした角度で仏壇が映し出されている。そして「ごんぎつね」で兵十の視点に移行したとされる、ごんを撃つ場面でも食べ物を持つてきたごんのしつぽや、土間に置かれた栗が兵十の位置からの視点で映された。このように誰の視点に立脚する場面かは明確になっており、映像という表現方法を通じてごんと兵十それぞれの視点から見た情景が表現されていることが窺える。

一方でアニメ版「ごん」では「ごんぎつね」の語りが示していたような、ごんと兵十の認識のずれが語られることはない。葬式を見た後、ごんが「兵十のおつかあは病気だったんだ。だから兵十は一生懸命、うなぎをとったんだ。」と考え、「あんないたずらしなきやよかった。」と呟く部分はあるが、「ごんぎつね」のように「兵十のお母は、床についてゐて、うなぎが食べたいと言つたにちがひない。」「あ、うなぎが食べたい、うなぎが食べたいたいとおもひながら、死んだんだらう。」（傍線引用者）とごんが想像を巡らせるものではない。「ごんぎつね」にあった「おれと同じ一人ぼつちの兵十か。」という内言もみられないため、前掲・丹藤論に指摘のあった「同じ一人ぼつち」というごんの（正しいか不明の）認識が示されることもない。またアニメ版「ごん」で追加された場面には、加助が「おつかあもううなぎ食やあ、精がつくて。」と兵十に漁具を渡すものがあり、母親のためにうなぎを捕ることは作中の事実となっているため、ごんの想像と実態がかけ離れている可能性もなくなっている。この、ごんの思考と事実の差はアダプテーションでは失われたものの一つである。しかしその消失は必ずしもメディアの違いに起因するともいえない。映像作品でもモノローグなどで認識のずれを描くことは可能である。ゆえにこの違いはアニメ版「ごん」という作品自体が採用した方法の違いといえるべきだろう。

アニメ版「ごん」には、ごんと兵十の事実をめぐる認識の差という側面はなく、ごんと兵十の見ているものの差は描かれる。

後者の差を如実に表現するのが、先述したごんの二種類の外見という趣向であることは間違いない。ごんが四つ足の狐として表現される場面と、少年の姿で描かれる場面は、兵十の視点に立脚している場面か、ごんの視点に立脚している場面かに、大枠において対応している。四つ足のごんは冒頭に兵十が銃でごんを狙い失敗する場面(原作にはない場面、後述)、うなぎを捕ったごんを追いかける場面・最後に撃たれて倒れたごんを見下ろす視点で捉えた場面など、主に兵十の視点でごんを捉えた時に登場する。そして少年の姿は、概ねごんの視点で情景を捉えた場面に登場するが、この姿は、実際に、彼が狐と少年の外見を行き来していることを意味するものではないだろう。人間の前では狐に、人間が見ていないところでは少年の姿に、実際に、変貌するという解釈は、作中の狐と少年の姿の描写に揺れが存在することからも採用しにくいと考えられる。その揺れとは、原作にはない、ごんと母親をめぐる回想の場面である。

アニメ版「ごん」では、ごんがうなぎを盗む場面、追いかける兵十が「うなぎ返せ！おっかあの、うなぎ！」と叫んでおり、そこでごんはそれが母親のためだと知る。逃げ切ったごんは「おっかあか。」と呟き回想が始まるが、それはごんの母の死を描いたものだった。毘にかかって身動きの取れない親狐と、それに寄り添う子狐の様子が映された後、親狐が何かに気が付く。それは近付いてくる猟師らしき人間である。親狐は子狐を遠ざげるために子狐を威嚇し、突き放す。そして逃げてい

く子狐の背後から狐の悲鳴のような鳴き声が聞こえ、子狐はそれに応えるように鳴く——これらの場面では一貫して親子の狐は四つ足の姿で表現されている。親狐が猟師に気が付く前や、子狐が逃げた後は人間に見られていないが、なお狐の姿であることは、人間が見ていないところで少年の姿に、実際に、変貌するわけではないことを示唆する。この回想の後に少年の姿のごんが涙をぬぐう様子があることから、ごん自身の回想であることも明白であり、近づく猟師や威嚇する親狐などのアップがごんの位置から描かれるため、これらはごんの視点に立脚した場面である。しかしそこでのごんは四つ足の姿であった。つまり四つ足の狐は兵十(および人間たち)の視点によるもの、少年の姿はごんの視点によるものというように、視点という観点からだけでは、二者を分けきれないことになる。

ごんの外見の描かれ方に、ごん／兵十の視点という分類とは異なる揺れがあることは、アニメ版「ごん」での獣の描写のされ方とも関係している。アニメ版「ごん」には「ごんぎつね」よりも人間による獣の殺生という行為への着目がある。回想はごんの視点に拠る場面だが、作中では人間が捕らえ、命を奪う対象としての狐が描かれる時は、四つ足の姿で登場しているといえよう。そして兵十が母親のためにうなぎを捕ることが作中の事実となり、ごんの思考と事実の差が消失したことも、認識の懸隔に代わって、獣／人間というそもその落差に基づいたごんと兵十の懸隔が中心化される効果をもたらしている。最後

に「じんぎつね」と「じん GON, THE LITTLE FOX」における生命と殺生の描写を分析する。

四、「じんぎつね」と「じん GON, THE LITTLE FOX」が描く生命・殺生

もちろん「じんぎつね」の結末にもごとんと兵十が人間と狐だという違いは関係し、先行研究でもそのことは指摘されてきた。岩沢文雄は「ごんをいきなり人間に見たてて読む」ことを否定し、「もし人間であったら、たとえ、どんなあくたれな人間であろうと、(中略)その人間をかんたんに射つてであろうか。ましてや相手が子どもであった場合、どんなに手のつけられない、いたずら者であろうと、その坊やを兵十が射つか。(中略)ごんは、見つければ、いつでも即座に射たれてしまう、かなしい存在だったのだ。」と結末に至る理由をごんが狐であることに帰着させた。鶴田清司は「(ごん)と(兵十)は「生存所属を異にするもの同士」である。両者は、お互いに正対・交流することがない疎外的な関係にある。」と関係を定義し、兵十にとってごんは「憎たらしい狐」であり、ごんは兵十の「目を絶えず気にして、けっして見つからないような形で間接的・一方的な関係しか持てない。」と指摘した。しかしアニメ版「ごん」では殺生という行為に焦点が当たること、より獣／人間の違いが強調され、兵十がごんを撃つ論理も補強されている。

原作「じんぎつね」にはなく、アニメ版「ごん」で追加された場面には、兵十に関わるものが複数ある。冒頭の兵十が加助と一緒にごんを撃とうと試みて失敗する場面、加助が母親のためにうなぎを捕ってこいと兵十に勧めた場面、幼い兵十が父親と兎を捕らえて母の待つ家へ帰る回想、兵十が亡くなった母親の位牌に語りかける場面と、ごんが村でいたずらをしたり兵十に食べ物をお届けしたりしている間、兵十はどうしていたかが描き込まれている。監督の八代はインタビューで「兵十をごんと同じだけ対等に」描いた理由を、映像として人物に姿形を与えること「中途半端な姿形だと描写が足りなくなってしまう」うたと述べ、二種類の外見のごんについては「(ごんは「引用者注」兵十の側からみると、ただのきつねでしかありません。その差は映像もきっちり描きたいなと思いました。」「兵十がごんを撃つてしまうなんてとても残酷。でも、兵十なりの事情がある。」と語っている。アニメ版「ごん」では「兵十なりの事情」が「じんぎつね」よりも具体的にになり、兵十がごんをどう見ているかも、先述の通り四つ足の狐という形で表現された。そしてその「兵十なりの事情」で繰り返し描かれるのは獣を狩る行為である。

八代は公式ホームページに掲載された映像インタビュー²⁰の方で、兵十の性格を「ごんが、畑の芋を盗んでいって、それによって自分の食べ物が減ってしまっても、本当は撃ちたくない、それを周りから、それではいけないんだぞって言われているところに、こう、自分としての葛藤がある人」と語った。ここにも

述べられているように、作中では殺生と生活の不利益が緊密に結びついている。アニメ版「ごん」は、火縄銃を構えながらも撃つのを躊躇う兵十を、同じく火縄銃を構えた加助が「撃て。なんで撃たん。」と急かす場面から始まる。見かねた加助が代わりに銃を撃つと、場面は兵十の幼い頃の回想へ移る。撃たれたうさぎの死骸を見つめる少年時代の兵十の横には父親が佇み、「ただ殺生しろっちゅうとるわけじゃねえ。だけどな、撃つときは撃たにや、俺らが生きてけん。」という台詞が重なる。「ごんぎつね」でもアニメ版「ごん」でも兵十の家業は不明だが、アニメ版「ごん」では兵十にとっても、「ごんぎつね」では「お百姓」とのみ説明されていた加助にとっても、獣を撃つことが度々あるように描かれている。

そして場面は回想から、再び獲物を狙う兵十と加助へ移り、狐が芋をくわえて畑から引き抜く様子が兵十の視点から捉えられる。この狐は加助が後で「あのごんぎつね、いつか始末しにやあかん。」と言うことから、ごんであることが窺える。しかし兵十は狙いを外して撃ち、ごんは逃げる。加助は兵十がわざと失敗していると疑い、兵十は否定するが、加助は「あまつちよろい考えて結局困んのはおめえだでな。お前ばっかじゃねえ、畑荒らされて、ひもじい思いするのはお前のおっかあだ。」と告げる。ここでは兵十が殺生をしないことが弱さの表れとして描かれた上で、その弱さが生活の不利益に、ひいては貧しい暮らしにつながることが明示されている。「ごんぎつね」にも兵

十の貧しさが「お母と二人きりで貧しいくらしをしてゐたもので」「兵十はぼろ／＼の黒いきものをまくし上げて」「小さな、こはれかけた（兵十の——引用者注）家」と点景されていたが、殺生と生活の不利益・貧しさは結びついていない。

アニメ版「ごん」の作品評（小原篤²¹）では最後に兵十がごんを撃つ場面について「強くならねば、立ち直らねばとの思いが、嫌いな殺生へ彼を向かわせるのです。」と指摘されている。ごんを撃つ場面の直前、兵十は仏壇の位牌に向かって「すまんなあ、心配させて。おれがふがいなくってな。最後にうなぎも食わせられんかったしな。」「俺もそろそろしつかりせにやあかん。」「もう大丈夫だ。心配せんでええよ。おれもな、まあ少し、強くなる。」と語りかけている。その後にごんを見つけた兵十は「あのごんぎつねめが。またいたずらに来たな。」「言つて」「ごんぎつね」と同じ結末につながる。そこで兵十が弱さの克服を試みようとしているのは確かだが、同時に作品の構造を参照するなら、それは自らの生活を守って生きていくという決意の表れでもある。

アニメ版「ごん」の「あのごんぎつねめが。またいたずらに来たな。」という兵十の台詞は「ごんぎつね」の地の文に兵十の心情として記された「こなひだうなぎをぬすみやがつたあのごん狐めが、またいたづらをしに来たな。」に類似し、その後の撃つという行為も原作との共通性を有する部分だが、背景描写の相違により、それがもつ意味も変化してくる。「ごんぎつね」

には兵十による殺生と生活の関係が背景として説明されることはない。それゆえに、なぜ兵十は威嚇するだけでなく、ごんを突然撃つたのかという疑問も提示されている。もちろん人類推は可能であり、益子広則は「ごんぎつね」が「むかし」「中山さまといふおとのさまが、をられた」時代のこととして語られることから、その当時の「貧しく、ぎりぎりの最低線の生活を強いられている村」の百姓にとつては、それこそ自分たちの生活がおびやかされるほどの「いたずら」なのだ」と、ごん行為の重大性を説明している。ただし「ごんぎつね」の本文では、それが明示的に語られることはない。

兵十がごんを撃つ背景が明示されないことは、「ごんぎつね」での他の生命を奪う場面とも関わっていると考えられる。「ごんぎつね」では、ごんが撃たれる場面以外でも生命を奪う行為が比較的あつさりとした形で点景されている。兵十がうなぎと魚を捕る場面では「兵十は、びくの中へ、そのうなぎやきすを、ごみと一しよにぶちこみました。」と注意を払わない扱いを示唆する「ぶちこ」むという言葉が用いられる。うなぎがごんの首に巻き付いた場面では、兵十から逃げて来た「ごんは、ほつとして、うなぎの頭をかみくだき、やつとはづして穴のそとの、草の葉の上のせておきました。」と自らうなぎを殺す。兵十の母親の葬式では「ひがん花が、赤い布のやうにさきつゝいてみました。」とあるが「人々が通つたあとには、ひがん花が、ふみをられてみました。」と続き、花の生命に注意が払われな

い様子が窺える。このように「ごんぎつね」の人間の営み・獣であるごんの営みの両方で、生命を奪うことは大きな感情の動きを伴うこともなく描かれている。そこには淡々とした描写ゆえの無情さ・残酷さがあり、兵十がごんを撃つこともまたこうした生命観のもとにあると考えられる。

上記の場面はアニメ版「ごん」ではどうなっているだろうか。兵十が魚やうなぎをごみと一緒にびくに入れる場面はあるが、その動作に「ぶちこ」むというほどの荒つばさはない。ごんがうなぎを首から取る場面では、うなぎがだらりと垂れ下がりが、ごんはその弱つたうなぎを川に流すが、それは動かないまま流れていく。彼岸花は、兵十が食べ物の置かれていたところに彼岸花を置き、ごんがそれを受け取るという形で、ごんと兵十のひそやかな交流を象徴し、季節の変化で枯れる描写はあるが、それは生命のサイクルによる終わりであった。「ごんぎつね」にあった生命を奪う描写はこのように無情さ・残酷さを弱め、最も大きな兵十がごんを撃つという行為にも、貧しさにつながる生活の不利益から自己を守り、生きていくために必要な行為として、弱さを乗り越え、殺生ができるようになるという構造上の論理が通されている。アニメ版「ごん」でも、「ぬすつとぎつね」「ごんぎつね」と加助や兵十に呼ばれるごんが、いたずらをする個体として認識されていることは確かだが、そこでのごんは単に「ぬすつとぎつね」だから撃たれたという役割にとどまらない。ごんを撃つことは、兵十が弱さを乗り越えて

自らの生活を守るための通過儀礼という意味をもち、撃たれる瞬間のごんは兵十が、これからも自らの生活を守るために撃っていく獣」というカテゴリーの代表となる。(ただしそうした獣だったはずのごんが、食べ物を持ってきていたことに気が付いた兵十が、本当にそれから先、生活を守るために獣を撃つことができずは定かではない。)

「ごんぎつね」では兵十がごんを撃つ行為はあつさりとしてされる一方、獣を捕ることと生活の関係は明示されない。アニメ版「ごん」は、ごんを獣というカテゴリーの中の一個体として描き、人間とそれに撃たれる獣という集団の関係を示唆した上で、ごんを撃つ行為に生活との結びつきという構造上の理由を付している。そうした形で獣の生命を奪う行為に焦点化し、生きることと他の生命を奪うこととのやむを得ない関係についてより考えさせる描き方となっているといえよう。

以上のように「ごんぎつね」と「ごん GON, THE LITTLE FOX」の表現に着目しながらそれぞれの物語の性質を分析してきた。追加されたもの・失われたものという相違点により、原作と共通する部分の意味も変わってくるという状況の一端を捉えることを試みたが、本論は分析結果を実際の教育のかたちに活かすことまではまだ及んでいない。これを端緒とし、アダプテーション研究の知見をふまえて、文学研究と国語教育の接続点についての考察を継続していきたい。

※「ごんぎつね」の引用は『校定新美南吉全集三巻(一九八〇、大日本図書)』に拠る。旧字体は新字体に改め、特殊な読みを示すルビ以外は省略した。「ごん GON, THE LITTLE FOX」の引用は、Amazon Prime Video にて配信された映像より行なった。そのため文字表記方法は筆者の判断に基づく。

※また本論中の「アダプテーション」に関する説明は、拙論「宮本研「ほととぎす・ほととぎす」が拓くアダプテーション研究の可能性」『近代文学合同研究会論集』一六号(二〇二二・三) および拙著『泉鏡花の演劇 小説と戯曲が交差するところ』(二〇二三、花鳥社)と重なる部分が含まれることを申し添える。

注

(1) 近年では、福田淳子『川端康成をめぐるアダプテーションの展開 小説・映画・オペラ』(二〇一八、フィルムアート社)が出版され、学会の特集企画にも「アダプトされた文学の可能性——平準化する人文知の受容現象を問う——」(日本近代文学会、二〇一八・二〇・二七)「東アジアにおける翻訳とアダプテーション」(昭和文学会、二〇二二・六・一九)に「アダプテーション」「アダプト」の語が用いられている。

(2) 「翻案」『デジタル大辞泉』(JapanKnowledgeより、

二〇二〇・一・三一閲覧)

- (3) 木村陽子「国語教育とアダプテーション—高校「国語総合」教科書の「創作」課題の検証—」『教職課程センター紀要』(大東文化大学) 三号(二〇一八・一二)
- (4) 木村陽子「高校国語におけるアダプテーション——新学習指導要領(令和4年実施)における改善点——」『教職課程センター紀要』(大東文化大学) 六号(二〇二一・一二)
- (5) 文部科学省「高等学校学習指導要領(平成30年告示)」(https://www.mext.go.jp/content/20230120_mxt_kyoiku02_100002604_03.pdf 一〇二二・一・三二閲覧)のうち、「文学国語」の「読むこと」の活動例にみられる文言。
- (6) 注四に同じ。
- (7) 桐生直代・東茂美「読解力育成のために—国語教育におけるアダプテーションの教材としての可能性—」『福岡女学院大学大学院紀要 発達教育学』九号(二〇二二・三)
- (8) これまでに『報告書Ⅰ』(二〇二二・三)と『報告書Ⅱ』(二〇二二・三)発表されている。いずれも、東京学芸大学人文社会科学系日本語・日本文学研究講座 大井田義彰(プロジェクトリーダー)編。
- (9) 鶴田清司「なぜ「こんぎつね」は定番教材になったのか—国語教師のための「こんぎつね」入門—」(二〇二〇、明治図書出版)
- (10) 「うん GON, THE LITTLE FOX」公式ホームページ (<http://gon-project.com/> 二〇二三年一月三二日閲覧) および「劇場版 うん GON, THE LITTLE FOX」公式ホームページ (<https://gon-cinema.jp/> 二〇二二・一・三二閲覧) にて用いられている言葉。
- (11) 引用は『芥川龍之介全集』五卷(一九九六、岩波書店)より行った。
- (12) 注十・後者のホームページに同じ。
- (13) 小森陽一「語り」「読むための理論——文学・思想・批評」(一九九一、世織書房)
- (14) 西郷竹彦「教師のための文芸学入門」(一九六八、明治図書出版)
- (15) 山本茂喜「「こんぎつね」の視点と語り」『人文科教育研究』(筑波大学) 二二号(一九九五・八) なお、同論の冒頭では、西郷論に対する反論を分類しつつ紹介している。
- (16) 丹藤博文「他者を読む——高校における「こんぎつね」の授業——」『日本文学』五一巻八号(二〇〇二・八)
- (17) 岩沢文雄「文学と教育 その接点」(一九七八、鳩の森書房)
- (18) 鶴田清司「「こんぎつね」の〈解釈〉と〈分析〉」(一九九三、明治図書出版)
- (19) 小原智恵「こんぎつね、28分の人形アニメに 愛知・映画館、18日から上映」『朝日新聞』(名古屋) (二〇二〇・七・九、朝刊)における監督インタビューでの発言。
- (20) 注十・後者のホームページ内の「Videos」における、八

代監督のインタビュー映像の中での発言。

(21) 小原篤「(小原篤のアニメゲ井) こん、涙で星が見えないよ」『朝日新聞デジタル』(二〇一九・一〇・二八)

(22) 大貫徹「「こん狐」論―他者論的な観点から」『New Directions』一六号(二〇〇八・三)では「銃の「所有」とその「突然の使用」に疑問を呈し、「こんぎつね」の草稿である「権狐」の内容をふまえてその理由を推察している。

(23) 益子広則「教材研究『こんぎつね』(四年)」『国語の授業』二一号(一九七七・八)

(すずき・あや 本学講師)