

アニメーション・イン・アジア： 『千と千尋の神隠し』と『MERAIH MIMPI』の比較において

Marisa Rianti Sutanto & Ethel Deborah Lewerissa

要旨

The increasing interests in Japanese Animation particularly for Japanese Students at Maranatha Christian University, motivate writers to compare Indonesian animation and Japanese animation. Animations that were chosen to be analysed are “*Sen to Chihiro no kami kakushi*” (Spirited Away), which was directed by Miyazaki Hayao and “Meraih Mimpi” (Sing to the Dawn), the first Indonesian musical animation. Both animations themed about the nature with different expression. “Meraih Mimpi” was more directly in telling about the nature, whereas in “*Sen to Chihiro no kami kakushi*” the meaning of nature was lead to firstly understand the concept of kami (gods in Japan) which is dominate the whole story.

1.はじめに

アニメという言葉は、海外では日本のアニメーションを意味し、現代の日本の大衆文化を代表するサブカルチャーの一つである。

最近、日本だけではなく、インドネシア国内でも、特に若者層においてアニメへの関心が高いと認識されている。実際、西部ジャワ州のバンドン市にあるマラナタ大学の日本文学科の卒業論文には、様々なアニメーションの課題を取り上げる学生が、年々増える傾向にある。インドネシアのアニメ文化は自発的なものではなく、日本のアニメ文化から大いに影響を受けている。全世界の放送局で放送されるアニメーション番組の内、日本アニメは60%を占めており、インドネシアもその枠内に入るからである。

日本とインドネシアを比較すると、アニメの歴史は日本のほうが長い。山村浩二著『アニメーションの世界へようこそ』から引用すると、1917年に日本で最初の無声アニメーションが制作され、それは漫画家であった下川凹天が制作した『芋川椋三 玄関番の巻』というアニメである（『アニメーションの世界へようこそ』、51頁）。

現代における日本の代表的なアニメの一つあげるなら、宮崎駿が監督するスタジオジブリの映画がある。青井汎は宮崎駿の作品について「我々はエンターテイメントに対して、『その場さえ楽しめれば、後には何も残らなくてもいいもの』と言う先入観を抱いていないでしょうか。……その先入観と、宮崎駿が理想とする作品観の間には距離があります。両者の間には『裂け目』があるのです。それを見出すことで、初めて宮崎アニメが内包する深みが見えてくると思うのです。見過ごしがちなこの裂け目をじっくりと覗き込むと、中は思ったより大きな洞になっています」と述べている（『宮崎アニメの暗号』、13頁）。さらに、

津堅信之によると宮崎は「映画特有の非現実世界」を描き出す監督である（『アニメーション学入門』、153頁）。そういった裂け目があり、非現実世界を描き出す作品の一つに次に分析する『千と千尋の神隠し』がある。宮崎駿の作品の中には自然に関するテーマがたびたび採用されており、例えば『風の谷のナウシカ』、『となりのトトロ』、『もののけ姫』という作品でも同様である。今回分析の対象にする『千と千尋の神隠し』も自然を表す宮崎作品の一つだといえる。

前述のとおり、インドネシアにおけるアニメの歴史は日本よりも大きく遅れており、インドネシアで初めてアニメが制作されたのは1980年の『SI HUMA』である。しかし、その後2009年までにインドネシアで制作されたアニメはまったくない。2009年にKALYANA SHIRA FILMSによって制作された『MERAIH MIMPI』というミュージカル・アニメーションはインドネシア全国で最初に上映された劇場用長編アニメである¹。

『MERAIH MIMPI』というアニメの英語タイトルは『SING TO THE DAWN』であり、2008年10月にシンガポールで初上映され、インドネシアのパタム島にあるアニメーション・スタジオ (INFINITE FRAMEWORKS) でイギリス人の Pill Mitchel によって制作された。制作者はイギリス人であっても、INFINITE FRAMEWORKSスタジオのクルーの93% (100人以上) はインドネシア人のアニメーターである。この事実から『MERAIH MIMPI』はインドネシア人の作品と言っても過言ではない。このアニメはミン・ファン・ホというミャンマーの作家が執筆した小説を翻案したものであるが、舞台は小説と同じく、町から離れた静かで小さな村である。

インドネシアのKALYANA SHIRA FILMSはINFINITE FRAMEWORKS と協力した。KALYANA SHIRA FILMSのニア・ディナタはインドネシアで上映するために、『SING TO THE DAWN』をインドネシア化し、タイトルを『MERAIH MIMPI』に変えた。そして2009年9月に『MERAIH MIMPI』はインドネシアで上映された。ところが、インドネシア化したと言っても、前年にシンガポールで上映された『SING TO THE DAWN』のバージョンと映像はまったく同じであり、変更されたのは言語と曲のみであった。

筆者がこれら二つの作品を選んだ理由は二つある。まず『千と千尋の神隠し』と『MERAIH MIMPI』の両作品が表現する自然観を分析の対象にしたいからである。次に、これからインドネシアのアニメーションが世界の映画業界に参入するとの予想に立ち、同じアジアの国である日本とインドネシアの代表的なアニメーション作品をアニメ研究として比較したいからである。

この論文の目的を達するために、比較文学のアプローチで分析する。方法としては日本のアニメ作品とインドネシアのアニメ作品を同じテーマに基づき、共通点や相違点に着目して分析していく。ここで、比較文学のアプローチを利用するのは、文学作品（小説・詩・戯曲など）とアニメーションは違いがあるものの、両方とも同じ要素（テーマ、キャラクター、プロットなど）から構成されているからである。

¹ 劇場用長編アニメと呼称されるアニメは劇場で公開される作品であり、おおむね上映時間1時間以上の作品である（『アニメーション学入門』、137頁）。

2. 『千と千尋の神隠し』における神の概念

『千と千尋の神隠し』は2001年にできた作品であり、ベルリン国際映画祭金熊賞、アカデミー長編アニメーション部門賞を受け、国際的に高く評価されているアニメ作品である。この作品は自然観を表現していると言われており、その自然観を解説するために、まず『千と千尋の神隠し』のシーンによくあらわれる神々の概念を述べたい。

日本の神というのは唯一全能の神ではないが、人間より上位の神々は多数存在している。日本の神は、クリスチャンのイエス・キリストやイスラム教のアラーのようなたった一つの神ではない。多数の神の存在は宮崎駿の『千と千尋の神隠し』でも見られる。特に、湯婆婆の銭湯を訪れる客達である。その客達は実際には神であることは、次の湯婆婆の言葉「ここはね、人間の来るところじゃないんだ」「八百万の神さまたちが疲れをいやしに来るお湯屋なんだ」からわかる。つまり、千尋がその屋敷（銭湯）で出会う客は人間と違う様々な神々である。前記の「八百万の神」という言葉は神の数ははっきりしないこと、あるいは多数の存在であることを意味する。また、ストーリー中に腐敗した神が銭湯に癒しに来るシーンがある。その神のことを湯婆婆は「腐れ神」と呼んだ。このシーンからわかるのは、神にはいろいろな呼称があり、神は多数存在することである。

神の姿は人間に見えるものではなく、神の身体は精霊と言われる。霊というものは具体的な形はなく、抽象的な存在である。『千と千尋の神隠し』では湯婆婆の銭湯に来る客の正体は神のことで、描写される神々の形は様々であり、一つの形にまとまることはないが、ほとんど化け物の形で描かれる。日本語には「鬼神」という言葉があり、その神の形は鬼のように恐ろしいものであると語られており、妖怪に近い形と思われる。前述の通り、『千と千尋の神隠し』に出てくる神々の姿は美しい存在だけではなく、鬼神に近い異様なものと考えて間違いない。千尋が神の世界に入ってしまったからは、身体がどんどん透けていき、ハクに助けてもらわないと姿が消えてしまいそうになる。このシーンからわかることは、神という存在は人間に知られることがないので、人間としての千尋は神々と同じ空間に居られるわけではないことである。

神は山、川、樹木、岩石などいろいろな場所に居る。この“居る”という意味は決まった場所にずっと居るということではなく、神はある所から他の所へ移動できる存在である。神は身体が宿る場所を支配するものというのが適切だろう。このことは「腐れ神」のシーンを通じて理解できる。腐れ神と呼ばれた河の神が雨に濡れて銭湯に向かうシーンからは、神は移動できるものであることがわかる。

3. 『千と千尋の神隠し』における自然観

日本では神の役目の一つに人間の生活を災難から保護することがある。それと同時に、神は自然を守る存在として昔から人に認識されている。神の身分は人間より上位と考えられ、下位とされる人間が神にそむくと、神によって罰を与えられるのは当然である。与えられる罰の中には死に至るものがあるので、罪を償う必要があると信じられている。その罪はケガレといわれ、人間はケガレを払い捨てるように「ハライ」という行為をする。こういった神の役目を考えると、神という存在は自然と離れていないと思われる。加えて、

上記の通り、神の居場所は様々な自然の現象（山、川など）の中にある、その居場所を支配する役割があり、神は自然と同義の存在である。したがって、論理的には自然が消えたら神の居場所もなくなると考えることができる。

『千と千尋の神隠し』の重要なポイントは自然を愛し、守ることだと解釈できる。それでは、次の三つのシーンを分析し、この点を考察しよう。

1. 千尋の両親が豚になるシーン
2. 腐れ神のシーン
3. ハクに関するシーン

3. 1. 千尋の両親が豚になるシーン

主人公・千尋と両親はある日、町から田舎へ引っ越した。新しい住む場所に向かう道中、千尋の父は道に迷い、不思議なトンネルの前に着いた。そのトンネルは人間の世界と神々の世界を結ぶ通路である。千尋の父は楽天的で好奇心の強い人で、トンネルの入り口に神像があっても、それを無視し、トンネルに入って行った。トンネルを抜けると、千尋達は広大な草原にたどり着いた。父は「ここはバブル時代に出来たテーマパークの跡地だな」と勝手に決めつけ、もっと先へ進んでいく。すると、商店街らしい場所に着き、並んでいる店はすべて食べ物屋で、ある店からおいしそうな食べ物の匂いが漂ってきた。父は何も考えずに店の亭主が見えなくても食べ始めてしまった。そして食べ続けているうちに豚に変形した。実はその食べ物は神々に供えたもので、人間が食べしまったので、神によって罰を与えられたのだ。

千尋は親とは違い、トンネルの入り口で神像と向かい合った時から神像に対して恐ろしい気持ちを抱く。その上、親に店で食べるのを誘われても、千尋は「お店の人に怒られるよ」と断った。千尋と親（特に父）の態度を比較したら、千尋の父は現代人を象徴すると考えられる。なぜかという、不自然な場所に来て「大丈夫、お父さんがついてるんだから、カードも財布も持っているし」と楽天的に物事を良い方に考えるからである。その父の言葉は、おそらく資本主義の考え方であろう。彼は私利私欲を重要視するタイプの人である。現代の生活ではお金さえあれば何もかも手に入り、道徳意識をあまり持たずに、世の中はただ金であると彼は思っている。このシーンを見るとその父の考え方がわかる。千尋の父はその不思議なトンネルや不思議な無人の場所に注意せず、また食べ物は誰に供えた物かを気にせず、お金さえあればほかのことに気を配る必要がないと考える人である。

千尋は結局、親の態度のせいでその世界に閉じ込められてしまった。その上、親を助けるために湯婆婆に雇われ、苦勞を背負うようになった。この千尋に起こった悲劇は親が起こした罪・ケガレを払い捨てる「ハライ」のような行為と考えられる。

3. 2. 腐れ神のシーン

次は腐れ神のシーンを分析する。千尋が湯婆婆の湯屋で働いている間に、腐れ神と呼ばれる客が癒しに来た。なぜその神は「腐れ神」と呼ばれるのかというと、その神は体が泥まみれで腐敗していたからである。しかし、湯婆婆はその神がまだ湯屋に姿を表す前の、

湯屋に向かう途中の時点でこう言った。「雨にまぎれてろくでもないものがまぎれこんだかな。おかしいね、腐れ神の気配なんかじゃなかったんだが」。この言葉からわかることは、その神が腐れ神と呼ばれても実は腐れ神ではないということで、問題はなぜその神は腐れ神の形に化身したのかということだ。

その腐れ神が湯屋に来た目的は、癒してもらうことよりも元の姿に戻してもらうことのようにあるが、なかなか期待通りにはならなかった。とてもくさいので湯屋の係りの者たちはその腐れ神の世話をいやがり、新入りの千尋にやらせた。心優しい千尋はその神の世話をした。その神のためにお湯を流しているうちに、千尋はつい滑って風呂の中に転んでしまい、神の体に刺さっていた刺に偶然触れた。最後には湯婆婆と力を合わせ、その刺を引っ張り、神の体と同化していた多量のごみを引き抜いた。千尋のおかげで、化身していたその神は元の姿に戻ることができた。映像ではその神は身体が竜に変わった。水神の身体は竜あるいは蛇の形を取ることから、腐れ神と思われたものの本当の正体は河の神とわかる。

河の神は河を支配する存在である。言い換えれば、自然にある河を守る役である。前述の通りその河の神は腐れ神に化身した。その原因が支配する河が汚染されたことにあるのは、神の体から引き抜かれた多量のごみから理解できる。誰がその多量のごみを河に捨てたのかというと、それはもちろん人間であり、人間が河を汚染したことを意味している。このシーンからわかることは、千尋の父のような人間（現代人的な性格）は自然を大事にせず、自然は人間のものとされ、人間と対等な存在であると認識されないようである。この二つのシーンでは神や河は自然の象徴と考えられる。

3.3. ハクに関するシーン

ここからはハクに関するシーンを分析する。神の世界に迷い込んだ千尋と最初に出会ったのはハクであり、人間は立ち入り禁止の世界に入ってしまった千尋が消えてしまいそうになったとき、助けてあげたのもハクであった。ハクは千尋にとって大切な友人である。千尋は小さいときにハクを知っていたという。ハクについて釜爺はこういった。「ハクはな、千と同じように突然ここにやって来てな。魔法使いになりたいといいおってな。わしは反対したんだ。魔女の弟子なんぞ、ろくなことはないってな。聞かないんだよ。もう帰る所はないと、とうとう湯婆婆の弟子になっちゃった。その内どんどん顔色が悪くなるし、目つきばかりきつくなってな」。釜爺の言葉からわかることは次のことである。ハクはこの神の世界に入って記憶をなくしてしまい、自分の名あるいは正体が思い出せなくなり、湯婆婆の手先になり、ずる賢い彼女の悪事に利用される。

ところが、千尋はやっと幼い頃にハクと出会ったことを思い出し、結果としてハクは自分の正体に気づいた。ハクの正体についての千尋とハクの会話はこうである。「(千尋) 私、小さい時川に落ちたことがあるの。その川はもうマンションになって埋められちゃったんだって。でも、今思い出したの。その川の名は、その川はね、コハク川。あなたの本当の名はコハク川。(ハク) 千尋、ありがとう。私の本当の名はニギハヤミコハクヌシだ。……(千尋) すごい名前、神様みたい。(ハク) 私も思い出した。千尋が私の中に落ちた時のことを。靴を拾おうとしたんだよ」。この会話を分析すると、ハクは神であることがわかる。ハク

はコハク川という川を支配する神であった。ハクの本当の身体は竜であり、伝説では竜は水神として崇拝されている。その身体の形から判断すると、ハクはたしかに川の神である。

ハクがいた川は現代人によって埋められたので、ハクの居場所はなくなった。なぜ現代人が埋めたとわかるかという、マンションというものは1960年代後半から普及した集合住宅のことで、現代の町の生活を表すものの一つと認識されるからである。それは、人によって自然はどんどん現代の町に変えられたことを意味している。ハクのシーンと腐れ神のシーンとは繋がりがあがる。つまり、現代人は自然を自分のものとし、自然を操り、自分のために利用し、自然自体がどうなるのかに気を使わず、自然に対する愛情を持たないのである。

そのような現代人の活動のせいで、ハクは湯婆婆の手先になった。ハクは湯婆婆に利用され、釜爺が言った通り悪事をさせられ、ハクが死んでしまう危険性がある状態まで陥った。千尋はハクの命を急いで救うために、途中でカオナシという神に金を勧められても断り、ハクのことをなによりも優先する。千尋のおかげでハクはやっと記憶が戻り、自分の正体を思い出し、湯婆婆の支配から逃れた。ハクは自由になってから、おそらく神として自然を守る役を続けるだろう。

これから、上記の三つのシーンに基づき、『千と千尋の神隠し』における自然観を解説する。主役・千尋に起きた出来事はすべて自然とのかかわり、つまり現代人は自然に対して気を配らないので、自然を壊してしまう。さらに、神という存在は自然と関係し、このアニメで登場している神々、特に腐れ神とハクという神は自然を象徴している。ここでわかることは自然が人間より上位か下位かではなく、対等な関係であるが、人間は自然に注意を払わないと、自然は人間の敵になるということだ。人間は、千尋のように私的な利益を追わず、家族や周りの人に対する愛情を抱きながら、自然や周りのものを守ることが大切だと、この作品は訴えている。

4. 『MERAIH MIMPI』における自然観、『千と千尋の神隠し』との比較

第1節で述べた通り、『MERAIH MIMPI』は2009年9月にKALYANA SHIRA FILMSによって上映された。このアニメはミャンマーの作家が執筆した小説を翻案したものであり、舞台は町から離れた静かで小さい村である。このアニメの制作には三つの国との繋がりがあがる。では、いったいどこの国の文化をこのアニメは描写しているのだろうか。最初の上映はシンガポールで、次に元の英語の脚本をインドネシア語に翻訳して、インドネシアで上映された。この事実から、このアニメは特定の国ではなく東南アジアにある小さい村の生活を描写していると解釈できる。

それでは、『MERAIH MIMPI』の下記の三つのシーンを分析しながら、『千と千尋の神隠し』と比較してみる。

1. パイロットの欲望に関するシーン
2. 主役ダナに関するシーン
3. ダナの父に関するシーン

4. 1. パイロットの欲望に関するシーン

『MERAIH MIMPI』の自然観を解説するため、まずパイロットという登場人物を分析する。このアニメでは、最初のシーンで熱帯国の林の風景があらわれる。そのシーンでは林の樹木が倒される表現がある。樹木を倒しているのはパイロットの部下である。そのシーンから、『MERAIH MIMPI』は自然と関わりがあることがわかる。

『MERAIH MIMPI』でパイロットと呼ばれる登場人物は悪役である。主役・ダナが住んでいる村で彼は一番金や財産を多く所持する人で、村を支配する欲望を抱いている。その欲望を満たすために、村の住民に対して邪悪なことを行なう。パイロットは、すべての村の土地は前の王様が彼の家族に遺産として残したものだとして公表した。しかし、実は彼が持っている遺書は偽物である。パイロットは王から認められた村の正当な地主を名乗り、村の住民に高額の地税を払わせ、住民たちを騙し続ける。実はパイロットの最終目的は村の住民たちをその村から追い出し、自然の村を現代の町に建て替え個人資産を増やすことである。なぜ自然の村といえるのかというと、その村は他の町から隔離され、森の中にあり、パイロットの家を除き近代的なビルはまだその村には存在しないと描写されているからである。

『千と千尋の神隠し』と比較すると、パイロットの思考は千尋の父と似ている部分がある。つまり、両者とも生活面では金や私的利潤を重要視している人間であり、資本主義の考え方を代表するタイプの人間である。『千と千尋の神隠し』の腐れ神とハクのシーンでは、現代人のせいで河の神は腐れ神に化身し、ハクも居場所がなくなった。パイロットの場合も同様に、自然を大事にせず、自分の利益のために自然を操るタイプである。上記の通り、パイロットは住んでいる村を現代の町に建て替え、つまりホテルやカジノが並ぶ町を建築するために、自然を破壊する。

4. 2. 主役ダナに関するシーン

次に主役ダナを分析する。ダナは千尋と同様に少女であるが、優しい心や勇気を持ち、家族や友達や周りの人を守る役である。ダナは千尋より年齢が若干上で、13～14歳ぐらいの若い娘である。千尋が神々の世界に閉じ込められるのに対して、ダナは「KUBURAN KERAMAT」という不思議な場所に入り込み冒険をする。二人とも所属する社会の信仰に深く関わりがあると認識できる。

「KUBURAN KERAMAT」という言葉はインドネシアの地元の信仰の中にある神聖の墓という意味である。その墓に葬られる者はその地方の住民にとって崇拜される者であり、その聖人（葬られる者）の霊はその墓に存在すると信じられている。墓参りで、このような墓に来る人々はたいいてい、何かを願うために、精霊に頼んで祈りを捧げる。このアニメではその「KUBURAN KERAMAT」に葬られる者はラメランと称する王様である。

前述の通り、パイロットはラメラン王の後継者のふりをし、自分が村の地主であることを村中に公表した。しかし、実は彼が持っているラメラン王からの遺書は偽物であり、本物の遺書は王様の墓に残っていると語られる。本物の遺書に書いてある遺言では村の土地の本物の持ち主はその村の全住民である。このパイロットの偽りや悪意はダナに知られ、

ダナは自分が住んでいる村を救うために、本物の遺書を見つけようと決心する。

ラメラン王の墓は森の中に潜んでいたため、その墓の存在は村の人に知られてはいなかった。つまり、村人たちが滅多に近づかないところにあった。ダナは強い決意で、深い森の中に潜んでいる墓を見つけた。上記の通り、その王様の墓は神聖な墓といわれ、精霊がそこに存在すると考えられる。しかし、ダナは聖なる場所とわかっていても勇敢にそこに入り込む。ダナは宝探しのような冒険を経験し、ようやく無事に念願の遺書を手に入れる。

このシーンでは、聖なる墓なのになぜダナは無断に出入りしたのかと疑問が生じる。その理由は、ダナに対するベン（パイロットの息子）のシーンから理解できる。ベンはパイロットという父とほぼ同じなのだ。ベンはダナの後について行ったので、その墓の存在は彼にも知られた。彼の狙いは父の不正行為が村の人々にばれないように、本物の遺書をダナの手から奪うことである。ベンもやっとその墓に入り込んだが、ダナとは違い、ベンは逆に墓にある罠に落ちてしまい、ダナに助けてもらわないと墓から無事に出入りできないようになってしまうのである。ダナとベンを比較すると、ダナはベンと違い、家族やすべての周りの自然を救うために勇敢に墓に入ったのだ。

千尋は両親を助けるために湯屋で働くようになった。その後、千尋も愛情あふれる心によって河の神とハクを救うことができた。ダナも千尋と同様に優しく純粋な心を持ち、神秘的な世界に接しても、何も悪いことに当たらず目的を果たせた。二人の活躍からは、二人が自然と関わりがあるのは確かであり、二人とも自然を守る役を持つ登場人物であると考えられる。

4. 3. ダナの父に関するシーン

主役・ダナの父はソマッドという者である。優しい人であり、家族をきちんと守るタイプである。ソマッドがパイロットの悪意に気づく前は、両者の仲は良好であった。パイロットについて、ソマッドが思っていたことは、彼が村中で一番金持ちの村の地主だということだった。そんな単純な考え方から、彼は自分の娘（ダナ）の将来を思って、ダナをパイロットの息子（ベン）と結婚させようとした。ダナはベンのことをまったく気に入らないので、父の意志に猛反対し、親子の喧嘩にまで発展してしまう。

しかし、ソマッドはようやくパイロットの悪意に気づく。パイロットは自分の意志がソマッドにばれてからは、彼の味方になるようにソマッドを説得する。だが、自分の味方になれば有利だと説得されても、ソマッドはパイロットに反対する立場を選んだ。パイロットと比べると、ソマッドには財産はまったくなく、典型的な村人の質素な生活をしている。結局、ソマッドは自分の利益を無視し、彼と決着をつけた。住民たちと力を合わせ、村人のリーダーとして村を守るためにパイロットの団と戦った。このシーンからわかることは、ソマッドは金や自分の利益より村を愛し、住んでいる自然が現代化されるのを嫌がり、自然を何よりも守る役をしていることである。

ソマッドの団がパイロットの団と戦うシーンを見ると、面白いことに村の周りの林に住んでいる動物たちもソマッドたちを支え、自然を守るためにソマッドたちと共に戦う。このシーンからは、動物たち（熊、猿、鳥など）は自然の一部であり、自然（つまり森か林）と分離できない存在であることがわかる。そのうえ、パイロットのような人間は自然

を壊し、自然に愛情を持たないと自然は人間に対して敵になる。これらのことから、その動物たちは自然を象徴すると考えられる。

5. 共通点と相違点

『千と千尋の神隠し』と『MERAIH MIMPI』の分析から認識された共通点は次の通りである。まず、両方とも自然観を表す作品である。つまり、現代の生活では自然を守るのが確かに大切だということである。この二つのアニメの自然観には和辻哲郎によって書かれた自然の概念を当てはめることができる。

和辻哲郎による風土の三類型によると、インドネシアは日本と同様にモンスーン地域に属している。風土的に地球は三つの領域に分けられ、すなわちモンスーン地域、砂漠地域、牧場地域である。モンスーン地域に住む人間にとっては、自然は「恵み」と位置づけられている。モンスーン地域の風土の特性は暑熱と湿潤の結合と言われ、そのおかげで国土は旺盛な植物に覆われる。モンスーン地域の人間にとって、自然は死ではなく「生」である（『風土』、30頁）。その地域の人々は自然に対して対抗的ではなく受容的である。もちろん日本には四季があるから、季節的にインドネシア（東南アジアの国）と若干違い、日本はきわめて変化に富む季節にめぐまれている。しかしながら、上記の両国のアニメを比較した結果、結論として『千と千尋の神隠し』と『MERAIH MIMPI』における自然観は変わりがないといえる。

自然は恵みであると認められ、『千と千尋の神隠し』では出てくる神が自然を象徴し、自然そのものは人間の生存している場所として、人間と対等な関係であると認識される。そして人間は自然を大事にしないと、自然は人間の敵になると表現されている。この自然の概念は『MERAIH MIMPI』も『千と千尋の神隠し』と同様である。特に、森の動物達がソマッドたちの戦いを支援するシーンにはっきり表現される。その動物達は自己の意志で自然を守るために人間の活動を支援し、動物達の活動は人間によって強制されたものではない。その動物達は自然の象徴と考えられ、人間は自然を支配せず、自然と対等な関係にある。

第2の共通点はそれぞれの作品は地元の信仰と関わっていることにある。『千と千尋の神隠し』の神の概念と『MERAIH MIMPI』の神聖な墓の概念はアニミズムと考えるのが適切である。アニミズムについてイギリスの人類学者E. B. Taylorは「動物・植物・自然物・自然現象にわたって、それぞれに宿り、それを生かしている精霊があり、その精霊は超人的存在で人間には見ることができないけれども、それはものを離れて独自に動きまわる自体で、人間同様、喜怒哀楽の心意を持つ」と述べている（『日本人の神』、19頁）。

上記の共通点に対して相違点は次の通りである。第1の相違点は、『千と千尋の神隠し』と比べると『MERAIH MIMPI』のほうが人間と自然との直接的な関わりを表現している。上述の通り、始めのシーンは自然の印象を与え、内容は確かに自然と関連があるとイメージできる。『MERAIH MIMPI』と違い、『千と千尋の神隠し』では逆にその自然観を理解するために神々の概念を最初に理解しておかなければならない。第1節に述べたようにほとんどの観客はこのアニメを一度観ただけでは、日本の自然観と深い関連があることを読み解くことができない、裂け目がある作品である。

第2の相違点は、両方とも自然観を表すアニメであるが、『MERAIH MIMPI』では二つのテーマが重なっていると思われる。それは主役ダナの活躍からわかる。主役・ダナは自然を守るほかに、男性が強い社会の中で自由な女性として自分の夢を追いかける。特に気に入らない男との結婚を父に強いられても、ダナが反抗して一所懸命断るシーンからそれがわかる。

6. 終わりに

現在、我々が生存しているこの地球に温暖化の問題が迫っており、この『千と千尋の神隠し』と『MERAIH MIMPI』のような作品は教育的に価値があると思われる。特に、このアニメーション作品を通じて、子供の観客に自然に対する愛情を意識させるのが有効であると筆者は思っている。

『千と千尋の神隠し』の特性は、舞台になるファンタジー世界には日本独特の文化や考えが明確に表されていることにある。それと比べれば、『MERAIH MIMPI』はストーリーにまだまだ特徴がないと感じられる。もしこの『MERAIH MIMPI』を始め、新たにインドネシア人がアニメを制作するのであるならば、『千と千尋の神隠し』のようにインドネシアの伝統文化や考え方を表し、インドネシアの文化に対する観客の愛情を高める作品が生まれてくることを、筆者は望んでいる。

参考文献：

青井汎 『宮崎アニメの暗号』、新潮社、2008年。

“Animation Seminar ‘Infinite Frameworks: Meraih Mimpi’”(July 28, 2009), in http://www.frameworks-studios.com/index.php?option=com_content&view=article&id=5&itemid=127.

Asep Sofyan (March 25, 2009), “Ziarah ke Makam Keramat di Kabupaten Pandeglang Banten,” in <http://bermenschool.wordpress.com/2009/03/25/ziarah-ke-makam-keramat-di-kabupaten-pandeglang-banten/>.

大野晋 『日本人の神』、新潮文庫、1997年。

大島建彦 『日本を知る辞典』、社会思想社、1971年。

「基礎データ&あらすじ」(2001/07/19)『千と千尋の神隠し』, in <http://www.asahi-net.or.jp/~hn7y-mur/chihiro/chihirolink01.htm>.

津堅信之 『アニメーション学入門』、平凡社、2005年。

豊田有恒 『神道と日本人』、日本映像出版株式会社、1988年。

Napier, Susan J. (2005), *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, Palgrave Macmillan.

“Meraih Mimpi” (20 July, 2010), in http://id.wikipedia.org/wiki/Meraih_Mimpi.

“Meraih Mimpi’ Offers an Entertaining Show for Kids,” in <http://www.batam.com/content/view/1231/123/>.

Syayid Sandi Sukandi (16 Sept, 2008), “Comparative Literature,” in <http://knol.google.com/k/comparative-literature#>.

山村浩二 『アニメーションの世界へようこそ』、岩波書店、2006年。

養老孟司 『Filmmakers 6 宮崎駿』、キネマ旬報社、1999年。
和辻哲郎 『風土』、岩波書店、1979年。

アニメ：

宮崎駿 『千と千尋の神隠し』、スタジオジブリ、2001年。
Phil Mitchell (2009), *Meraih Mimpi*, Kalyana Shira Films.