

論文

アニメ『わんぱく王子の大蛇退治』と
原典『古事記』の比較と考察

村 瀬 学

同志社女子大学
生活科学部・人間生活学科
教授

谷 本 由 美

同志社女子大学
文学研究科・日本語日本文化専攻
博士課程（後期）

1. はじめに

1963年に上映された『わんぱく王子の大蛇退治』（以下、『わんぱく王子』）^(注1)は『古事記』を元に制作されたアニメーション作品である。この作品は上映当時、ベニスの「第十五回国際児童映画祭」で幼児映画部門の銅賞を受賞し、「第十八回毎日映画コンクール」の大藤賞も受賞している^(注2)。また、当時のアニメーター大塚康生は「この作品はいわば日本の「第一次長編アニメーション時代」とでもいうべき作品群の頂点に立つもので、それまで演出、演出補助、アニメーター、美術等の職種の境界線があいまいで、役割が未分化だった部分が整合された作品でもある。」と振り返っており、2003年には「世界と日本のアニメーションベスト150」において10位に選ばれている^(注3)。

だが、このように高評価を受けている割に、この作品はそれに見合うだけの分析や研究はされてきていない^(注4)。その理由はいくつも考えられるだろうが、最大の理由としては、この作品の素材が古事記にあったという点が挙げられる。すなわち、古事記研究とアニメーション研究、あるいは児童文学研究のそれぞれの視点を統合して論じることが難しかったと考えられるのである。

そこで、今回古事記の原典を視野に入れつつ、本アニメーション作品の分析をしていきたいと考える。作品分析の視点には、様々な方向性があり得るだろうが、今回は特に「渡り」という視点を中心にして論じる。さらにその分析をふまえ、児童文学の視点として、子どもたちが本アニメで何を得る可能性があるかの若干の考察を加えた上で、本作品が児童向け古事記の歴史において、どのような位置付けとなるかも考察したい。

なお、本論文で作品の説明をする上で、古事記原文世界での固有名詞（神名、地名等）を記す場合は漢字表記で統一する。一方、アニメ作品内の固有名詞を記す場合はカタカナ表記で統一することとする。但し古事記原文には見られない「火の国」と「火の神」、「氷の珠」については、特にカタカナ表記はしない。

2. 作品の展開

検討にあたり、まず『わんぱく王子』の作品の展開を説明しておく。大きく説明すると、この作品は母を求めて様々な国へと旅を続けたスサノオが、最後には「ヤマタノオロチ」という大きな敵を退治する物語である。①「オノゴロ島^(注5)」から出発し、②「海」、③「ヨルノオス国（宣伝では「夜のオス国」と表記されている。以後も宣伝での表記と異同がある場合にはそのことを記す。）」、④「火の国」、⑤「タカマガハラ（宣伝では「タカマガ原」）」、⑥「イズモ（宣伝では「出雲の国」）」と計6か所の境界を越え、渡っていく様子が丁寧に描かれている。本論文ではその「渡り」について検討したいと考えているので、その様子がわかるように説明したい。どのように要約するかによって、要約はそれ自体が批評の核心となるものであり、重要な作業と考える。

①わんぱくな少年スサノオは、オノゴロ島で母イザナミの愛情を受けながら暮らしていた。だが、突然母が亡くなり、「ヨミノ国（ハハノ国とも言われる。ハハノ国は宣伝では「母の国」と表記される。）」へ行くと聞かされ、スサノオは黒鬼アカハナと母探しの旅に出る。反対していた父イザナギもスサノオの思いの強さに、最後にはこっそりと見送る。ヨミノ国の場所も知らないまま、彼はまず自分で作った舟で海を渡り、兄ツクヨミのいるヨルノオス国と姉アマテラスのいるタカマガハラへ挨拶に行き、ヨミノ国の場所を聞くことにする。

②ヨルノオス国の場所すらはっきり知らないままの船出

であったが、行く手に現れた怪魚アクルを退治すると、海を治める神ワダツミが現れ、お礼にヨルノオス国へと案内してくれることとなる。ワダツミの杖の力で案内されたヨルノオス国は「海の底のまたその下、地の底」にあり、「ユメノヒラサカ」という洞窟が入り口となっていた。

③ヨルノオス国は氷の世界であった。門番の兵士は眠っていたところを、スサノオの突然の大声で起こされた。そのため、兵士はスサノオが国を奪おうと攻めてきたと誤解する。争いとなり、スサノオはヨルノオス国の建物を壊し、暴れる。その後、ツクヨミに母の居場所を尋ねるが、父の国に帰よう諭される。だが、スサノオは兄が母を大事に思っていないと誤解したまま、ヨルノオス国を出て行く。

④洞窟を抜けると火の国に着き、そこでは火の神が山を噴火させ暴れていた。スサノオは火の神と戦うが、そのとき役立ったのはツクヨミがアカハナに託していた「氷の珠」であり、スサノオは兄の愛情に気づく。そして、懲らしめた火の神がお詫びとしてくれた「アメノトリフネ（空を渡る鳥型の船として造形されている。）」に乗り、火の国で知り合ったタイタン坊も連れ、タカマガハラへ向かう。

⑤だが、タカマガハラでもスサノオは意図せず田を荒らす等の行為に及び、タカマガハラの人々と争い、暴れる。事態が収まらないことでアマテラスは岩屋に隠れ、暗闇の世界となる。しかしオモイノカネの案で、アマノウズメの踊りで神々が笑い騒ぐことで、アマテラスを外に出すことに成功する。スサノオは追放されることとなるが、アマテラスはスサノオに悪気があったわけでないことも認め、これから起きる試練を乗り越えるよう励ます。

⑥追放されたスサノオが、アメノトリフネで再び降りた地上はイズモであった。そこで母に似た少女クシナダ姫と出会い、親しくなる。そして、クシナダを食おうとやって来るヤマタノオロチを退治すると約束する。巨大なオロチと退治するために必要な空を駆ける馬（駒）である「アメノハヤコマ」に乗り、空を飛びながら戦う。最後の8頭目のオロチとの戦いでは、スサノオの剣が折れて危機を迎えるが、突然母が夢の中で与えてくれた勾玉が剣に変化し、それによりオロチを倒すことができる。

オロチ退治の後、アメノハヤコマは実は姉アマテラスがこっそり用意してくれたものであることを知り、スサノオは感謝する。こうしてオロチを退治するとオロチは消え、豊かな川、山、野原となり、美しい豊かな土地となり、空に母イザナミが現れる。母はスサノオの心の中にずっと一緒にいたと言い、スサノオは「平和で静かで美しい、幸せの国、豊かな土地」であるハハノ国は、ここにあると理解

し、ここに留まり、皆でこの国を立派にすることを誓う。すると空には大きな虹がかかり、大きな白い宮が現れる。

3. 物語における渡り

主人公が様々な場所を渡りながら物語が展開していくことは、アニメーションの手法的に「串団子型」^(注6)あるいは「串刺し団子」式^(注7)と呼ばれている。これは、当時のアニメーション製作での常套的な手法であり、高畑勲は、「以後「次々と現れる悪玉との闘争物語」などに受けつがれている。」^(注8)と考察している。特に、『わんぱく王子』での串団子型の描き方はアニメーション的にも評価されており、五味洋子は「全体的な統一を取りつつ各舞台毎に美術様式、キャラクターデザインに変化を持たせることが出来、見た目にも面白く、山また山の構成で観客の関心をとらえ続ける映画になった。」^(注9)と述べている。

このような串団子型の渡りの構成が、1つの統一したアニメーション作品として成功したのは、『わんぱく王子』の製作での数々の新しい試みが功を奏したためと考えられる。その試みとしては、第1に労働組合が結成された^(注10)ことで、「組合内論議によって演出・美術・作画の一体感が生まれ、初めて統一感のあるスタイルを作り出すことに成功した。」^(注11)こと、第2には、「作画監督」という役職を新たに設定したことで、すべての原画に統一感をもたせたことがある^(注12)。これらの試みで生まれた作品全体の統一感により、個々の場面が分断されたものではなく、繋がりをもって渡っている様子がわかるようになったと考えられる。第3の試みには、描き方の様式をこれまでとは一変させ、平面的で単純な絵柄にしたことである^(注13)。このような絵柄は、立体的で複雑な従来の絵柄よりも、「動き」を表現しやすくなる^(注14)。渡りとは、まさに「動く（移動する）」ことでもある。ゆえに、動きを表現しやすく工夫したことは、すなわち渡りがスムーズに描けるようになったことも意味すると言えるだろう。

次に、上記の観点とは別に、昔話研究の観点からの「渡り」についても説明しておきたい。そもそも「渡り」のテーマは、昔話研究において注目されてきたテーマでもあるからである。ウラジミール・ブロップは「異郷への渡りは昔話の主題であると同時に昔話の中心である。」と述べ、しかもその渡りの方法は典型的であり、主人公が「動物や鳥に姿を変えて駆けていったり、飛んでいったり、鳥や、馬や、空飛ぶじゅうたんなどに乗ったり、千里の靴をはいたり、あるいは霊、チャールトに連れていかれたり、船に乗っ

たり、空飛ぶ舟に乗っていったり、渡守の助けて舟に乗って川を渡ったり、梯子、縄、鎖、爪を使って深淵の中へおりていったり、山に登ったり、天まで伸びている木をよじ登ったり、道案内人に連れていってもらったりする。」という点に着目して分析している^(注15)。ここで重要なのは、主人公が異郷へ渡る際には、特別な移動手段が必要であり、特に鳥や馬、舟等の乗り物に乗るモチーフが多く見られることである。これらの乗り物は『わんぱく王子』における幾度の渡りでも、その都度工夫して使われているものである。海を渡る時には舟、ヨルノオス国へ渡るにはワダツミの杖による案内、タカマガハラへ渡るにはアメノトリフネが渡りの手段として設定されている。また場所的な渡りではないが、火の神やオロチと戦うことも物語の状況を大きく転換させ、次の場面へと展開させる（渡らせる）ものであり、広い意味では渡りとも考えられる。そう捉えると、火の神と戦う際の氷の珠、オロチ退治でのアメノハヤコマと勾玉も渡りの手段と言える。これらの「渡りの手段」は、スサノオがそれぞれの場面での境界を越えて渡っていることを意識させる装置として機能している。もし何の境界も越えず、ただ移動するだけならば、このような装置は必要なかっただろう。

4. 渡りにまつわる装置：古事記素材からの転用

『わんぱく王子』に描かれる装置の数々はアニメ独自の創作であり、古事記原文の展開には見られない。だが、まったく新しい発想で生み出したものでもない。よく見ると、古事記に出てくるものを転用し、アニメの作品づくりの中で生かしているのが多々発見できるのである。そもそも、渡りにまつわる装置は、古事記の中でも素材として、豊富に描かれている。本節の以下では、古事記の素材を転用したものが、渡りにまつわる装置としてアニメづくりにどのように表現されているか、順に分析していく。

まず、海を治める「ワダツミ」は、古事記の「綿津見神」を元にしたことは明らかだろう。古事記の綿津見神は、いわゆる「海幸彦山幸彦」譚において、海を司る神として描かれている^(注16)。ワダツミが使う「杖」は、古事記の綿津見神は持っていない。だが、播磨風土記において、杖は境界を示す道具として描かれている^(注17)。『わんぱく王子』のワダツミの杖も、海とヨルノオス国の境界を案内する際に使われており、風土記で描かれる杖と似た機能を担っている。また、ワダツミに案内されるヨルノオスクニとの境界は「ユメノヒラサカ」と呼ばれている。古事記ではヨルノ

オス国へ行く話はないため、当然「ユメノヒラサカ」という境界も記載されていない。だが、古事記では黄泉国の境界を「黄泉比良坂」と記しており、「ユメノヒラサカ」はこれを参照したのだろう。アニメでは、夜の国の境界として設定したことに関連させ、「ユメ（夢）ノヒラサカ」と名づけたと思われる。

次に、ヨルノオスクニでツクヨミが与えた「氷の珠」を見てみる。「氷の珠」というものは、古事記原文ではどこにも見当たらない。だが、同じく古事記の「海幸彦山幸彦」譚では、綿津見神が山幸彦に「塩盈珠」と「塩乾珠」を与える。これらは海の満ち引きをコントロールする珠である^(注18)。アニメの氷の珠と同じものではないが、水をコントロールする珠という意味において通じる面があり、何らかの発想を得た可能性が考えられる。

続いて、火の国で火の神が与えた「アメノトリフネ」について説明する。古事記でも「天鳥船」という名は登場するが、火神の迦具土（アニメの「火の神」のモデルはこの神だと考えられる。）との関わりが、物語の中で展開されるわけではない。だが、登場する記述を見ると、「次に、生みたまへる神の名は、鳥之石楠船の神、亦の名は天の鳥船といふ。次に、大宜都比売の神を生みたまひき。次に、火之夜芸速男の神を生みたまひき。亦の名は火之炫毗古の神といひ、亦の名を火之迦具土の神といふ。」^(注19) というように、火神迦具土と天鳥船は伊耶那美から一緒に生まれてきている。『わんぱく王子』で、アメノトリフネを火の神が所有していたのは、このような関連から発想を得たと思われる。また、古事記の国譲りとして知られる場面でも、天鳥船の名は再度登場する。すなわち、地上の葦原中国を高天原の神である天照大御神の御子に譲らせるべく、建御雷神が大国主神のいる出雲に降りて行く際、「しかして、天の鳥船の神を建御雷の神に副へて遣はしたまひき。」^(注20) とあるように、高天原から降りる神として登場する。その後古事記で描かれる国譲りの交渉は、主に建御雷神が行う。その意味で、天鳥船は「鳥船」という名が表すように、高天原から葦原中国の境界を渡るために登場した神とも言える。この機能は『わんぱく王子』でも受け継がれ、アメノトリフネは火の国からタカマガハラへ渡る際と、タカマガハラからイズモに渡る際の乗り物として使用されている。

では、タカマガハラからイズモへ渡った後はどのように表現されているだろうか。イズモに着いたスサノオは、川で溺れている「ネズミ」を見つけて助けてやる。何でもないエピソードに見えるが、実はスサノオがクシナダと出会うきっかけとして描かれており、大事な場面である。すな

わち、ネズミがスサノオをクシナダの元に渡らせ（両者の接点を結び付け）、次の物語へと展開する（渡る）媒介装置となっているのである。このエピソードはアニメ独自の創作であり、古事記にはない。だが、「川から流れてくるもの」がクシナダと出合うきっかけになるという発想は古事記でも見られ、そこから上記のアニメのエピソードが創作されたのだろう^(注21)。また、「鼠」は大穴牟遲神の根之堅州国訪問の際に、危機を助ける役割として登場する。「根之堅州国訪問」譚は、「八咫遠呂智」譚と同じく一般的に「出雲神話」と呼ばれている。『わんぱく王子』のネズミはそこから転用したものと思われる。アニメでネズミはその後、オロチ退治のために必要な「アメノハヤコマ」に関する情報をスサノオに教える。ネズミがスサノオをアメノハヤコマの元に渡らせ（繋げ）、オロチ退治の場面へと渡らせる役目をするのである。しかもオロチ退治後に、アメノハヤコマはアマテラスが貸したものであったと明かすことで、ネズミはアマテラスの思いがスサノオに伝わるように、橋渡しする役割も担っているのである。

物語最後の見せ場となるオロチ退治では、アメノハヤコマとともに、イザナミからもらった「勾玉」も重要な役割を果たしている。イザナミが勾玉の首飾りを与え、しかもそれがオロチ退治の際、剣に変わるというエピソードは、アニメのオリジナルである。このようなエピソードは古事記にはまったくないが、勾玉は古事記にも登場する箇所がある。それは古事記の「天の岩屋隠り」譚において、「玉祖の命に科せ八尺の勾璫の五百つの御すまの珠を作らしめて」と、勾玉を作る場面があり^(注22)、アニメで勾玉を登場させた発想は、ここから得た可能性があるだろう。

「アメノハヤコマ」も古事記には登場せず、アニメ独自の創作である。だが、古事記でも須佐之男命が高天原で暴れる際に、「天斑馬」という天の馬が出てくる。この天斑馬は機女の死や天照大御神の岩屋隠りを導くマイナスの結果を招くものとして描かれていた^(注23)。だが、『わんぱく王子』の「アメノハヤコマ」はオロチを倒すというプラスの結果を招くものとして描かれている点に違いがある。ちなみに、オロチ退治において、このアメノハヤコマを活用したことで、空中での多様で激しい動きをするダイナミックなオロチ退治が描けた。このオロチ退治の場面は『わんぱく王子』の中でも最も評価の高い場面であり^(注24)、この成功を導いた1つがアメノハヤコマを設定したことにあると考えられるのである。

そして、スサノオのすべての渡りに対して同行するのが「黒兎アカハナ」である。高畑によると、このように「お

付き」の動物たちを配すること」は、『白蛇伝』から見られ、しかも「以後の作品でもしばしば行われ、東映動画の定型と言えるほど」となり、「この「お付き」を従えた「桃太郎型主人公」の伝統は、さかのぼれば中村錦之助や大川橋蔵に堺駿二たちを配したジャリもの東映時代劇の人物配置に行きつく。」と^(注25)いう。『わんぱく王子』のアカハナも、このようなアニメーションの歴史的な定型の1つであろうが、その兎のイメージは、古事記の「稲羽の素兎」から転用されたところも考えられる。古事記の素兎も、ネズミと同じく「出雲神話」に登場している。『わんぱく王子』では、「シロウサギ」を黒兎とアレンジし、素兎が皮を剥がれて「赤裸」になるという解釈^(注26)から発想して、「アカハナ」と名づけたと思われる。「虚勢をはるお調子者」^(注27)として描かれるのも、古事記の素兎が和邇を騙すところから発想を得た可能性がある。何より、古事記の素兎は、海を渡る存在として描かれていたことは注目すべきである。その意味において『わんぱく王子』で、様々な渡りをするスサノオの「お付き」に、素兎から発想したアカハナが選ばれたことは、選ばれるべくして選ばれたように思えるのである。

このように『わんぱく王子』では、串団子式に渡りを繰り返していくのだが、決してすんなり渡れたわけではない。様々な乗り物等を装置として駆使しながら渡っており、それこそが重要な点だと考えられる。アニメの渡りで描かれる装置の数々は、古事記原文には見られないが、古事記の素材を積極的に活用することで生み出したものであることが、上記の考察でわかるだろう。そもそも古事記の須佐之男命自体も、葦原中国や高天原、根之堅州国と、渡りを繰り返す神として描かれている。その意味からも、串団子式的に渡りを繰り返す本アニメの主人公を他ならぬ「スサノオ」にしたこと自体が、この串団子型アニメを成功させた重要な要因だったと言えるのではないだろうか。

『わんぱく王子』における、このような読み替えは、古事記原文をでたらめに解釈したと批判することもできるかもしれない。だが、渡る存在としての古事記の須佐之男命の性質を描くには、効果的な描き方であったと考えられ、評価したい。

5. 描かれなかったヨミノ国のイメージ

では、スサノオが渡っていったそれぞれの国はどのような国だったのだろうか。また、このように様々な国を渡っていく発端となった「ヨミノ国」はどのような国としてイ

メージされているのだろうか。古事記での設定とも比較しながら、『わんぱく王子』内でそれぞれ描かれている国の対比関係も把握しながら考えてみたい。本節では、ヨミノ国について考えてみる。

『わんぱく王子』において、ヨミノ国がどのような国なのか、造形として描かれてはいない。だが、ヨミノ国のイメージのいくつかは、作中で説明されている。まず、ヨミノ国は母イザナミが亡くなって旅立ったと説明される国であり、「ハハノ国」とも呼ばれている。古事記においても須佐之男命は「あは妣が国根の堅州国に罷らむとおもふゆゑに哭く」^(注28)と、「妣（ハハ）の国」に行きたいと言う。だが、ここで須佐之男命が言う「妣が国」は黄泉国ではなく、「根の堅州国」となっている。このことをどう理解するかについては、古事記の須佐之男命がそもそも伊耶那美から生まれたのではなく、伊耶那岐が鼻を洗って成ったことと含め、現在も問題点として議論されている^(注29)。古事記において黄泉国と根之堅州国は異なる世界である。だが、両者はともに「黄泉比良坂」という共通の境界で葦原中国と隔てられており、何らかの関連が考えられる世界でもある。この辺りの解釈は、現在の古事記研究者においても難しい問いである^(注30)。だが、『わんぱく王子』ではスサノオはイザナミの子であり、イザナミが亡くなり旅立ったヨミノ国をハハノ国とすることで、児童向けにわかりやすく設定していると思われる。

また、ヨミノ国は「平和で静かで美しい、幸せの国」とイザナミに説明されている。この説明から想像できるヨミノ国のイメージは、とても明るいものとして捉えられる。だが、古事記の黄泉国には、このようなイメージは描写されていない。しかもアニメのヨミノ国の場所は「海の向こう」にあると言う。古事記の黄泉国の場所については近年には地上にあるという説も出ている^(注31)が、これまでは地下にあるとする説^(注32)が一般的であった。いずれにしても、海の彼方とは解釈されない。海の彼方と解釈されるのは、理想郷とされる沖縄のニライカナイや常世国、あるいは古事記ではなく大祓の祝詞における根の国底の国が知られている^(注33)。よって「海の彼方」にあるというアニメのヨミノ国も、明るい理想郷のイメージに近いと言えるだろう。これは『わんぱく王子』が児童向けに配慮されたためかもしれない。

しかし、『わんぱく王子』のヨミノ国は明るいイメージだけではなく、暗いイメージを連想させる説明も見受けられる。例えば、父イザナギはスサノオに、母イザナミは亡くなり、それはヨミの国に行ったということだと説明する。

そして、「嫌でも1人で行くしかなかった」とも説明する。ヨミノ国に関するこれらの説明は、明らかに死のイメージであり、古事記の黄泉国のイメージに近いと思われる。だが、母イザナミが「行こうとしてもなかなか行けないところ」とスサノオの夢の中で説明するように、スサノオは最後までヨミノ国に行くことはなく、従って作中にヨミノ国の造形が描かれることもなかった。これも児童向けに配慮した結果と言えるだろう。

6. ヨルノオス国

次に、「ヨルノオス国」はどのように描かれているか考えてみる。古事記において「夜之食国」は、伊耶那岐命が月読命に「なが命は、夜の食す国を知らせ」^(注34)と命じる際に、その名が一度出てくるきりであり、それ以上は説明されない。だが、『わんぱく王子』ではスサノオが渡る様々な国の中でも最も印象的と言っても良いほど異質な世界として描かれている。先に結論を言えば、ヨルノオス国の造形には、死のイメージが暗に込められていると考えられるのである。

まず、ヨルノオス国の空間軸のイメージについて見てみる。アニメでは、ヨルノオス国の場所は「海の底のまたその下、地の底」とされる。ここからは、地底にあると解釈されることが多い古事記の黄泉国のイメージと重ねられていることが考えられる。また、ヨルノオス国はワダツミ以外には誰も場所を知らない。その意味ではアニメのヨミノ国ともイメージが重なっている。しかも、スサノオはヨルノオス国もヨミノ国も、なぜかどちらも東の方にあると予測していることから、両国のイメージに重なる面が窺える。

次に、ヨルノオス国の具体的な造形を挙げ、その造形と死のイメージとの関連を考える。第1に、「夜」の国であることから、暗い世界として描かれる。それは、古事記の黄泉国の「ヨミ」は「闇」のことだ考える説があること^(注35)、火を灯さないと伊耶那美のいる殿の中を覗くことができなかったという描写のイメージ^(注36)と重なっている。第2に、ヨルノオス国にいる者として描かれるのは、皆兵士である。兵士というのは戦争をする存在であり、死をイメージさせる存在と言えるだろう。第3に、兵士たちは皆眠っていることが描写されている。これは「夜」の国という特徴から発想を得た表現と考えられる。この「眠り」という状態も死を彷彿させなくもない。なぜなら、死はしばしば「永遠の眠り」と形容されるからである。第4に、と

でも寒い氷の世界として描かれている^(注37)。ヨルノオス国が寒いのは、暗闇で光がないからだろう。生物にとって、極度の寒さは死に追いやる恐れのあるものである。第5に、氷一面しかないヨルノオス国では、命を持つ動植物は描かれない。兵士も途中、頭が取れる表現があり、ロボットであることが窺える。第6に、ツクヨミ本人の姿は、作中の中でも最も幾何学的なデザインで描かれている。ツクヨミはスサノオの兄でありロボットではないだろうが、ロボットに近いような外見になっている。色彩も、全身青色で表現され、兵士と共通する。第7に、作中でスサノオは氷によって固められ、動けなくなってしまう。体が固くなり動けない状態というのは、死の状態でもある^(注38)。

『わんぱく王子』において、スサノオはイザナミがいるハハノ国へ行くために、まずヨルノオス国を目指した。ハハの国はヨミノ国であり、実際には生きているスサノオに行くことは、アニメの設定上不可能である。だが、スサノオにヨルノオス国を渡らせるよう設定したことは、その代わりになったと考えられる。スサノオはヨルノオス国への渡りを経験することで、死を観念的に経験することになったとも解釈できるからである。ファン・ヘネップは『通過儀礼』において境界を越える（渡る）ことは「死と再生」を体験する重要な行為であり、この通過儀礼を通して再生の力を得ると説明している^(注39)。ここでのスサノオも、ヨルノオス国の「渡り」によって「死と再生」を経験し、だからこそ氷の珠を得て、火の神を退治することができたのであろう^(注40)。

7. 火の国

続いて向かった「火の国」も古事記には書かれていない世界であり、アニメの創作である。火の国は、暑い火の世界という意味において、寒い氷の世界であるヨルノオス国とは対極的にイメージされる。だが、不毛の土地で動植物が見られないという面では、ヨルノオス国の死のイメージとも重なってくる。さらに、アニメでは表現されていないが、古事記における火神は伊耶那美の死や黄泉国を連想させる存在である。なぜなら、古事記において伊耶那美は火神を産んだことで陰部を焼かれ、「かれ、伊耶那美の神は火の神を生みたまへるによりて、つひに神避りましき。」^(注41)となり、その後伊耶那岐は黄泉国へ追いかけて行くこととなっているからである。以上より、火の国のイメージは、ヨルノオス国と対極的でありながらも、重なる面もあるように思われる。

8. タカマガハラ

では、タカマガハラはどのように描かれているだろうか。それは、ヨルノオス国とは対極的な造形になっている。空間軸の面でも、ヨルノオス国が地底にあったのに対し、タカマガハラは天上にある。また、ヨルノオス国が闇の世界であったのに対して、タカマガハラは光の世界としてイメージされている。アマテラスは後光で輝いており、世界を照らしている。アマテラスが高天原や葦原中国を照らしていることは古事記でも描かれている。

タカマガハラの世界造形としては優雅で美しく、動植物も生き生きしている豊かな土地である。こうした世界は先述したヨミノ国の明るいイメージの方に近いかもしれない。だが、確かに豊かな土地ではあるが、水田等が整備された農耕的な自然であることが、タカマガハラに特徴的なイメージになっていると思われる。これは古事記の高天原でも稲作の記述があり、重なっている。この整備されたイメージは自然だけではない。ヨルノオス国が兵士のいる軍事的なイメージであったのに対し、タカマガハラは神殿風の建物、神楽が舞われる等、宗教的なイメージでできている。またタカマガハラの世界では「宮廷音楽」^(注42)をイメージした音楽が流れ、文化的にも発展し、秩序が保たれた都のイメージで表現されている。これらはヨミノ国のイメージとは異なるタカマガハラ独特の世界観だと考えられる。なぜなら、この整備され、秩序立てられた世界がスサノオには窮屈であり、馴染めなかった結果、追放になったと思われるからである。

スサノオは様々な国を渡り、体験することで、自分の中の理想の国であるハハノ国のイメージを明確にしていけたとも考えられる。ここでハハの国のイメージとは、死の国というイメージではない。母といふときのように、自分の居場所を感じられる場という意味である。スサノオは一貫してハハの国に行きたいと言っており、ヨミノ国とは言わないことも、そのためと考えられる。

9. イズモ

イズモは、スサノオが最後に渡り、そのまま定住を決意した場所である。そのイズモとは、どのような国だったのだろうか。実は、オロチを退治する前後で、イズモはまったく異なるイメージに変化している。オロチ退治前には、岩、切り立った崖ばかりの土地で、枯れた木が多く緑や花は見られず、全体的に黒い色彩の暗い世界であった。また、

人はクシナダ一家、動物もネズミとクモしか見当たらず、「寂しいところ」とクシナダも言っている。このようなイメージはヨルノオス国や火の国でも表現されていたヨミノ国の死のイメージと重なってくる。しかもそれは、古事記における出雲とも関連してはいなくもないと思われる。古事記における出雲がどのような地形なのか描写はされていない。だが、古事記の出雲は黄泉国との境界に位置し、黄泉国のイメージに近いものを持っていると解釈されることもあるからである^(注43)。

このようにヨミノ国の死のイメージに近かった『わんぱく王子』のイズモだが、オロチ退治後には一変する。豊かできれいな川、色とりどりの花、緑、果実がなり、動物も群れ、豊かな土地へと生まれ変わる。これは明るいイメージのヨミノ国、すなわちハハの国そのものである。スサノオは「ここがハハノ国なんだ」と理解する。このオロチ退治後のイズモのイメージは、生前母と一緒に過ごしたオノゴロ島のイメージとも似ているように思われる。スサノオがクシナダのことも母に似ていると認識していたことも、この地を「ハハノ国」と理解し、定住すると決意したことと関係があるように思われる。

10. 場によって異なる「わんぱく」の作用

以上、スサノオの渡りを見て来たが、スサノオはどの場においてもタイトル通り一貫して「わんぱく」に暴れている。だが、同じように暴れていても場所や場合によって、それがプラスに働いたりマイナスに働いたりしている。①オノゴロ島の母といった頃には、母がコントロールすることによってプラスに作用していた（適度なところで母が止め、それ以上暴れないようたしなめていた。）が、母の死後は力をコントロールしてくれる存在を失い、悲しみに任せて暴れては、ものをこわしたり、海を枯らしたりとマイナスに作用するようになった。その後、②海、④火の国、⑥イズモではプラスに作用するも、③ヨルノオス国、⑤タカマガハラではマイナスに作用する。このように見ると、乱暴で悪かった主人公が改心、成長して悪を退治する正義のヒーローに変身したというような単純な物語ではないことがわかる^(注44)。

では、なぜヨルノオス国やタカマガハラではわんぱくがマイナスに作用し、火の国やイズモではプラスに作用し得たのだろうか。ヨルノオス国では、国を守る兵士たちは皆眠っていた。そこでルールは、スサノオがそれまでいたオノゴロ島の常識とはまったく異なるものだった。だが、

スサノオはそれを知らず、眠っている兵士に対して大声で呼びかけた。驚いた兵士はスサノオが国を攻めにやって来たことと誤解し、争いとなったのである。タカマガハラで争うこととなった理由は、整備されていた水田をスサノオが壊してしまったからであった。それはスサノオが水田の仕組みを知らなかったからであった。

このように、ヨルノオス国やタカマガハラでは、これらの場所での常識や作法をスサノオが知らず、それらに反する行動としてわんぱくを発揮したために、マイナスの結果となったのである。対して、火の国やイズモでは、その国の人たち（タイタン坊、クシナダ姫等）が困っている状況にまず耳を傾け、相手のために何かするための手段として、わんぱくが発揮されたため、プラスの結果となった。境界を越えて渡った場所には、それまでの場所とは違いがあり、その違いを理解することが必要になってくる。

以上のように見ると、『わんぱく王子』においてスサノオは、わんぱくというマイナスにもなる自分の性質を抑えこむことで成長するのではなく、渡りによってわんぱくがプラスに作用する自分の居場所を見つけていく。そうした渡りの力をつけ、自分を適切な場所へと位置づけていくことが、スサノオの成長につながっていたとも言える。ここには、単純に成長という言葉で片付けきれない豊かな成長のイメージがあるとも言えるだろう。

11. 作品を観た子どもが何を得るか

『わんぱく王子』を観た子どもたちは、この作品からどのようなことを感じるだろうか。もちろん、子どもそれぞれの感じ方があるだろうが、1つには、先述したように、一見マイナスに捉えられる性質も、場合によってはそれを生かす方法があるとわかり、安心できる可能性がある。『わんぱく王子』のように、渡りによって場を変えることで、うまくいくという成功体験は、自己肯定感をもたらす^(注45)。ゆえに、そうした成功体験の積み重ねは、次の渡りをする原動力にもなると思われる。大地丙太郎は子ども時代に劇場で『わんぱく王子』を見た経験と照らし合わせながら、「これを観ながら「ああ、少しぐらいはやんちゃでもいいんだ」と子供は胸をなで下ろすのである。本来は引込み思案な大人しい子供だとしてもね。」^(注46)と述べる。

2つめに挙げられることとしては、家族や仲間との関係が自分の支えになることを感じるかもしれない。スサノオが渡りをしていけたのは、支援者がいたからであり、決して自分の力だけで渡れたのではなかった。支援者の力とは、

1 つには氷の珠やアメノトリフネ等、渡りに必要な具体的な協力であった。だがそれだけではないと思われる。支援者たちが、スサノオという存在をまるごと（わんぱくも含め）受け止め、あたたかく見守ったことも大きいだろう。それにより、スサノオは自己肯定感を養うことができたと考えられる。自己肯定感は、渡るためのエネルギーを起こす上でも、大事な感覚だと考えられる。スサノオが渡りをしていけたのは、母を求める思いの強さとともに、こうした支援者の協力があったことや、成功体験や周囲からの愛情によって、自己肯定感を育んでいけたことも大事な条件になっていただろう。

3 つめには、成功する物語を観ることは、成功体験を自分も追体験できる可能性がある。このことについて、児童精神科医の滝川一廣は「子どもの時に読む物語は、紆余曲折があってもハッピーエンドですね。それを繰り返し繰り返し読んで、究極的には何とかなるんだということ。あれは結局人生を体験しているのですね。フィクションの世界で体験をしている。そのなかである種の肯定感というか、物事は何とかなるんだという感覚を染み込ませるのではないのでしょうか。もう死にたいとか、死んだほうがいいやとかいうときでも、なんかそこが残っているから。」^(注47)と、清水真砂子との対談で語っている。

しかも、『わんぱく王子』では決して成功が安易に得られるものとしては描かれていない。様々な場所に臆せず渡り、そこでの困難に立ち向かっていったからこそ成功である。これは、作品世界に入り込み、スサノオと一体化して観る子どもたちに、勇気や苦難を踏ん張り打開しようとする力を与える可能性が考えられる。

但し、このような力を得るには、作品が主人公に感情移入できるようなものになっている必要があるだろう。高畑は、当時のアニメーション映画がそのために行っていた工夫を説明している。第1に、主人公を「子ども」にしたことが挙げられている^(注48)。『わんぱく王子』でも、スサノオは少年の姿として描かれている。

第2に、「演出も、絵による「面白おかしい見世物的」演出よりは、主人公に寄り添ったいわゆる映画的な演出が要求され」たことを挙げ、演出家にはアニメーターでなく、「実写映画出身者が多かった」^(注49)ことを指摘している。『わんぱく王子』の演出家も新東宝出身の芹川有吾である。芹川はオロチ退治でもこれまでのアニメーションではなかったカメラアングルの趣向を凝らして表現し、評価されている^(注50)。中には「時間のひきのぼし」という現実とは異なる表現も使われたが、それが現実よりもリアリティのある

表現となっていたと思われる^(注51)。

第3に「主人公たちの演技は観客を意識した（ウケを狙った）誇張の大きいものになるはずもなく、むしろ「けなげさ」や「ひたむきさ」が求められた」^(注52)と述べている。『わんぱく王子』のスサノオが渡っていたのも母を求める「けなげ」で「ひたむき」な思いからであった。

第4に、「平板で抑制的な日本民俗の性格を反映し、日本人を描く作品でなくとも、アメリカンアニメーションの特徴である過剰な流動感や、台詞と結び付いた誇張の大きな動きはあまり取り入れなかった。」^(注53)としている。『わんぱく王子』は埴輪を元にキャラクター設定されており、より抑制的な表情となっていた。

だが、表情がさほど豊かでない場合には、キャラクターがどのような感情を抱いているか観客が読み取りにくい場合があり得る。それを補ったのが、伊福部の音楽だった。アニメが実写と比べ「画面から発する情報がとぼしくなる特性を踏まえ、たとえ説明的、描写的、過剰表現になってもあえて正攻法な音楽をつけて情報を補う。子供たちが感情移入する主人公の心情に添い、物語進行に乗る音楽を当て、子供たちの目と耳を画面にひきつける」^(注54)必要があったことが分析されている。

12. おわりに

最後にアニメ『わんぱく王子』のアニメーターたちは、本作品と原作である古事記との関係をどのように捉えて製作したのか考えることで結びとしたい。すなわち、アニメーターは子どもたちに古事記を教え、伝えようとする意図があって題材に選んだのか、あるいは、子どもが楽しめる新たな物語を創作するのに、素材として利用しただけなのかという問いである。なぜこのような問いをするかと言えば、後述するように「児童向け古事記」における歴史的経緯の中での本作品の位置付けが必要と考えるからである。

『わんぱく王子』の物語展開が、古事記とはかなり異なる点が多いことは、本論文で指摘してきた。この点について、上映当時の批評で「“岩戸がくれ”のきっかけとして“善意と稚気”をあしらっただけというのでは単純すぎはしないか。」^(注55)と述べ、諸説ある原文解釈を単純化し過ぎているとして、読み替えを批判する意見も見られた。だが、演出家の芹川は「古事記や日本書紀にうたわれているような、単なる英雄崇拜でなく、新しいオトギの世界を作りたいと思っている」^(注56)と述べる。古事記原典を「単なる英雄崇拜」と単純解釈して良いのかという疑問はあるが、こ

ここでは読み替えをむしろプラスに捉えようとする意図があったことが窺える。これらの意見は先述の問いの答えを後者と捉えたものである。実は、このように古事記を児童向けに読み替えた作品は、明治のちりめん本から始まり、歴史的に繰り返し創作されてきた^(注57)。その意味で、古事記を児童向けに読み替えた側面から見たアニメ『わんぱく王子』は、これら明治以降の児童向け古事記の系譜に位置付けられるだろう。

一方、本論文では、『わんぱく王子』の渡りの展開には、古事記の素材から多くの発想を得ており、まったくの読み替えではないこと、むしろ古事記に描かれた渡りの本質が表現されている可能性についても指摘してきた。五味は「ここには今の日本からもアニメからも失われてしまった心の豊かさや余裕といったものが確かにある。」^(注58)と批評し、『わんぱく王子』には昔の日本の精神が現れていると考察している。『わんぱく王子』は、当時の文部省選定になっており、日本の伝統的な文化を伝える作品として捉えられていたと考えられるのである。これらは、先述の問いの答えを前者と捉えたものだろう。

以上を統合すると、『わんぱく王子』には古事記を新たに読み替えようとする意図と、古事記を伝えようとする意図の両面があったと考えた方が良いだろう。だが、古事記を伝える側面があったと捉えた場合、問題になることがある。それは、先述したちりめん本から始まる明治以降の児童向け古事記の歴史的経緯とは別にある、児童向け古事記のもう1つの歴史的経緯との繋がりである。すなわち、明治以降の国定教科書^(注59)において、古事記を児童向けに掲載し、皇国民教育に利用してきた歴史的経緯である^(注60)。古事記を伝えるという側面から見た『わんぱく王子』は、このような皇国民教育の系譜に位置付けられてしまうのだろうか。このことを考えるには、『わんぱく王子』が古事記の何を伝えようとしたのかを、国定教科書が伝えていたものと比較考察する必要がある。

戦前の国定教科書の古事記では、神と天皇を明確に結び付けようとしていた。古事記には、天皇家を天照大御神から続く系譜として語っているという側面がある。国定教科書時代には、それを史実として教育することで、古事記は皇国民教育に利用されてきた。だが、アニメ『わんぱく王子』では、スサノオやアマテラスを天皇の系譜と結びつけてはいない。彼らが人間でなく神であるということも、ほとんど強調されていないのである^(注61)。大塚康生は当時アニメーションでは「世界最大の王者」だったアメリカのディズニー作品が『白雪姫』や『ピーターパン』等、「世界に

知られた古典を題材にしていた」ことから、日本でも「題材はやはり有名古典から選ぶべきだ」とされ、『わんぱく王子』もそうした流れで選ばれたと述べている^(注62)。ここからは、『わんぱく王子』は古事記を天皇と結びつける意図で伝えようとしたのではなく、日本の古典作品として伝えようとしていたことがわかる。それは、先駆的なアメリカアニメに倣うことで、面白いアニメ作品として成功させようとしたからだろう。そうした意図の中で古事記が選ばれたならば、当時のアニメーターたちは古事記を面白い作品であると認識し、その面白さを伝えようとしてアニメ化を企画したと考えられる。

大地は「『日本神話』をここまで面白おかしく、しかもアクションアニメーションにアレンジしたこの作品は大したモンだと思う」^(注63)と評価し、『わんぱく王子』によって日本神話の面白さを知ることができ、文章で日本神話を読んだだけでは、その面白さを理解できなかったと述べている。ここからは、アニメーション（映像と台詞と音楽）で表現したからこそ、現代の子どもや大人にも古事記の面白さをわかりやすく伝えることができた（それは読み替えも多く含んでいたが）と評価できる。ここにアニメ『わんぱく王子』の持つ大きな意義があるのではないだろうか。

注

1. DVD『わんぱく王子の大蛇退治』東映ビデオ 2002年 元々は『虹のかけ橋』という仮題であった。（大塚康生『作画汗まみれ 増補改訂版』徳間書店スタジオジブリ事業本部 2001年）
2. 山口且訓・渡辺泰『日本アニメーション映画史』有文社 1978年 p. 110
3. 後藤俊司監修『世界と日本のアニメーションベスト150』ひゅーじょんぷろだくと 2003年 p. 23
4. 当時のアニメーター森康二、大塚康生、高畑勲らが著書の中で一部回想している他は、山口且訓・渡辺泰（前掲『日本アニメーション映画史』pp. 108～110）、叶精二（『日本のアニメーションを築いた人々』若草書房 2004年 pp. 129～130、pp. 170～171）、五味洋子（『アニメーションの宝箱』ひゅーじょんぷろだくと 2004年 pp. 96～97）、横田正夫（『アニメーションの臨床心理学』誠信書房 2006年 pp. 289～292）等が若干の考察を行っている。
5. アニメ内ではこうした呼び方をされる箇所はないが、当時の東映動画の宣伝の略筋（『キネマ旬報 No. 339』

- 1963年 p. 91) ではこのように表記されている。
6. 五味洋子 前掲『アニメーションの宝箱』p. 96
 7. 高畑勲「60年代頃の東映動画日本のアニメーションにもたらしたもの」p. 246 (大塚康生 前掲『作画汗まみれ 増補改訂版』)
 8. 高畑勲「60年代頃の東映動画日本のアニメーションにもたらしたもの」p. 246 (大塚康生 前掲『作画汗まみれ 増補改訂版』)
 9. 五味洋子 前掲『アニメーションの宝箱』p. 96
 10. 『わんぱく王子』が製作された当時には、「第二次東映動画労働組合が結成され、大塚氏は六二年に二代目書記長に選任された。副委員長は高畑勲氏であった。」(叶精二 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』p. 129) という。
 11. 叶精二 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』p. 130
 12. 作画監督には森康二が任せられ、「八人の原画家が描いた原画をチェック、統一する事によって各シーケンスの構成がすっきりした」(山口且訓・渡辺泰 前掲『日本アニメーション映画史』p. 109) と評価されている。
 13. 具体的には、美術担当の小山礼司の案で「この映画は“マッスルよりフォルム(立体感よりも平面的な形)”を重視する様式」(大塚康生 前掲『作画汗まみれ』p. 87) となったこと、作画監督森の案でキャラクターを「シンプルな線」(大塚康生 前掲『作画汗まみれ』p. 87) にしたことがある。その流れの中で、キャラクターデザインに「ハニワの素朴で単純な美しさ」(森やすじ『アニメーターの自伝 もぐらの歌』徳間書店 1984年 p. 133) を出すと決められた。
 14. このような絵柄変更の理由として、森は「動かすためのものだから出来るかぎり単純な絵にしようと考えていました」(森やすじ 前掲『アニメーターの自伝 もぐらの歌』p. 133) と述べている。
 15. ウラジーミル・プロップ(斎藤君子訳)『魔法昔話の起源』せりか書房 1983年 p. 205
 16. 綿津見神の名は、「海幸彦山幸彦」譚よりも前の段階に登場している。すなわち、伊耶那岐と伊耶那美の神生みにおいて「次に、海の神、名は大綿津見の神を生み」(西宮一民校注『新潮日本古典集成 古事記』新潮社 1979年 p. 32) と記述されている。
 17. 赤坂憲雄『境界の発生』講談社 2002年 pp. 148～155 (1989年砂子屋書房刊が底本)。杖と境界の関連については、松村武雄「生杖と占杖 一つの覚書」(小松和彦編『怪異の民俗学⑧ 境界』河出書房新社 2001年 pp. 249～291) がある。
 18. 西宮一民校注 前掲『新潮日本古典集成 古事記』p. 102
 19. 西宮一民校注 前掲『新潮日本古典集成 古事記』p. 34
 20. 西宮一民校注 前掲『新潮日本古典集成 古事記』p. 84
 21. 但し、古事記において川から流れてくるのは箸であり、鼠とはまったく異なるものである。古事記では「この時に、箸その河より流れ下りき。ここに、須佐之男命、人がその河上にありとおもほして、尋ね覓ぎ上り往ししかば、老夫と老女と二人ありて、童女を中に置きて泣けり。」(西宮一民校注 前掲『新潮日本古典集成 古事記』p. 53) とある。
 22. この古事記の勾玉は、しばしば天皇家の三種の神器の1つである「八咫瓊勾玉」と関連づけられて考えられる。
 23. 西宮一民校注 前掲『新潮日本古典集成 古事記』pp. 49～50
 24. 「クライマックスのオロチ退治は、今や東映動画の伝説とさえなっていて、最高のアクション場面として成功した。」(山口且訓・渡辺泰 前掲『日本アニメーション映画史』p. 109) と評価され、製作した大塚康生自身も、「この作品の大蛇退治のシーンは、アニメーターとしての私のエネルギーが最大に発揮された作品ではないかと思います。」(大塚康生 前掲『作画汗まみれ 増補改訂版』p. 91) と振り返る。
 25. 高畑勲「60年代頃の東映動画日本のアニメーションにもたらしたもの」p. 239 (大塚康生 前掲『作画汗まみれ 増補改訂版』)
 26. 古事記原文には「裸兎」という表記はあるが、「赤裸」という表記があるわけではない。
 27. 松野本和弘編『東映動画アーカイブス にっぽんアニメの原点』ワールドフォトプレス 2010年 p. 28
 28. 西宮一民校注 前掲『新潮日本古典集成 古事記』p. 44
 29. 例えば、寺川眞知夫『古事記神話の研究』塙書房 2009年 p. 376
 30. 例えば、寺川眞知夫 前掲『古事記神話の研究』p. 351
 31. 神野志隆光校注・訳『新編日本古典文学全集1 古事

- 記』小学館 1997年 p. 44
32. 西郷信綱『古代人と夢』平凡社 1972年 p. 113
33. 青木和夫他校注『日本思想大系 1 古事記』岩波書店 1982年 p. 329、p. 346
34. 西宮一民校注 前掲『新潮日本古典集成 古事記』 p. 43
35. 西郷信綱『古代人と死』p. 254
36. 西宮一民校注 前掲『新潮日本古典集成 古事記』 p. 37
37. このような氷の世界は旧ソ連のアニメ『雪の女王』（1957）に描かれた氷の世界と似ている。『雪の女王』は当時の日本のアニメーターたちに影響を与えた作品（高畑勲「60年代頃の東映動画が日本のアニメーションにもたらしたもの」大塚康生 前掲『作画汗まみれ 増補改訂版』pp. 237～238）である。この氷の世界では、その後の東映作品『太陽の王子ホルスの大冒険』でも悪魔の城の世界として参考にされ、人の心を凍らせる世界として描かれている（村瀬学・谷本由美「アニメ『太陽の王子 ホルスの大冒険』における「心の多面性」の描かれ方について」『同志社女子大学学術研究年報第六十巻』2009年）
38. このような氷の国であるヨルノオス国を、音楽担当の伊福部は「ビブラフォン、チェレスタ、ロバの顎骨を使うキハダといった楽器群」で「冷たい硬質な音を奏で、冷気を立ち込めさせる」工夫をしている（小林淳『伊福部昭の映画音楽』ワイズ出版 1998年 p. 191）
39. A・ファン・ヘネップ（綾部恒雄・裕子訳）『通過儀礼』弘文堂 1977年
40. 古事記においては、大穴牟遲神が根之堅州国に渡り、須佐之男命の試練を受けた末、須世理比売と生大刀、生弓矢、天の沼琴を得たことで、大国主神として葦原中国の国づくりをするようになる。これも「死と再生」と解釈できる。
41. 西宮一民校注 前掲『新潮日本古典集成 古事記』 p. 34
42. 小林淳 前掲『伊福部昭の映画音楽』p. 194
43. 西郷信綱『古事記の世界』岩波書店 1967年 pp. 30～31
44. オノゴロ島から旅立つとき、それまで短かったスサノオの髪型は伸び成人の結い方となり、服装も成人のそれに変わっており、一種の変身に見える。それはわんぱくをコントロールするようになったという意味での変身ではなく、それまで母の庇護の元に生きてきたのが、自分自身で人生を切り開いていくようになったという意味の変身と思われる。
45. スサノオのわんぱくとの付き合い方は、精神障害者施設べてるの家での幻聴症状との付き合い方とも通じる面があると感じる。（谷本由美「「べてるの家」の「当事者研究」の一考察」『同志社女子大学生生活科学第42号』2009年）
46. 後藤俊司監修 前掲『世界と日本のアニメーションベスト150』p. 23（大地丙太郎執筆）
47. 佐藤幹夫編『飢餓陣営36』樹が陣営 2011年 p. 156
48. 高畑勲「60年代頃の東映動画日本のアニメーションにもたらしたもの」pp. 224～241（大塚康生 前掲『作画汗まみれ 増補改訂版』）
49. 高畑勲「60年代頃の東映動画日本のアニメーションにもたらしたもの」p. 241（大塚康生 前掲『作画汗まみれ 増補改訂版』）
50. 五味洋子 前掲『アニメーションの宝箱』p. 97、大塚康生 前掲『作画汗まみれ 増補改訂版』p. 91
51. 同様に効果音においても、「現実音」は一切使われず、「全部楽音でいってください」と芹川に指示され、様々な特殊楽器も含め、87もの音が作られたという。（小林淳 前掲『伊福部昭の映画音楽』p. 191）
52. 高畑勲「60年代頃の東映動画日本のアニメーションにもたらしたもの」pp. 241～242（大塚康生 前掲『作画汗まみれ 増補改訂版』）
53. 高畑勲「60年代頃の東映動画日本のアニメーションにもたらしたもの」p. 242（大塚康生 前掲『作画汗まみれ 増補改訂版』）
54. 小林淳 前掲『伊福部昭の映画音楽』p. 196
55. 押川義行「わんぱく王子の大蛇退治」『キネマ旬報 No. 337』1963年 p. 81
56. 山口且訓・渡辺泰 前掲『日本アニメーション映画史』p. 109
57. 児童向け古事記は1886年発行のちりめん本には「因幡の白兎」、「八頭の大蛇」、「海幸彦山幸彦」が豊富な挿絵とともに外国語訳されたのを最初に（英語のテキストとして日本人も読んだ。）、代表的なものとして1894～1896年発行の巖谷小波の「日本昔噺」叢書、1920年に鈴木三重吉『古事記物語』赤い鳥社、1921年『標準お伽文庫』全6巻（撰者は森林太郎・松村武雄・鈴木三重吉・馬淵冷佑）培風館等が発刊されている。
58. 五味洋子 前掲『アニメーションの宝箱』p. 97
59. 海後宗臣他編『日本教科書大系 国語一～六』講談社

1963～1964年

60. 斎藤英喜『読み替えられた日本神話』講談社 2006年
p. 89
61. 『わんぱく王子』では冒頭のプロローグでは「神様の時代の話」と説明するが、本編でスサノオが神と呼ばれることはなく、「わんぱく」等、人間的な性格に描かれている。
62. 大塚康生・森遊机『大塚康生インタビュー アニメーション縦横無尽』実業之日本社 2006年 p. 94
63. 後藤俊司監修 前掲『世界と日本のアニメーションベスト150』p. 23（大地丙太郎執筆）