

# 宮崎駿『ルパン三世 カリオストロの城』の物語構造とキャラクターの移動／運動の関係について

## On the Relationships between the Narrative Structure and Movements of Characters in Hayao Miyazaki's *The Castle of Cagliostro*

小池 隆太

Ryuta Koike

キーワード：『ルパン三世 カリオストロの城』 宮崎駿 物語構造

### はじめに

小説や映画・アニメあるいはマンガ作品を分析する際のアプローチのひとつに物語構造論やナラトロジーといった物語論がある。物語論は、専ら小説を中心として、言語によって記述された作品の物語構造と語りの様態を分析する理論体系であるが、今日においては映画やアニメーション、あるいはマンガやゲームなどの視覚表象の分野にも幅広く応用されている。しかし、物語構造論やナラトロジーは、本源的に言語を分析対象として措定した理論体系であるため、視覚表現やイメージの記号性・象徴性などを取り扱う際にさまざまな齟齬や枠組みとしての不備も指摘されるようになってきている<sup>1</sup>。

本論の目的は、宮崎駿監督による劇場長編アニメーション作品『ルパン三世 カリオストロの城』（1979年）の物語論的分析を通して、旧来の物語構造論やナラトロジーの枠組みでは分析することのできない、アニメーションにおける映像イメージと移動（運動）に裏付けられた物語構造の表象について考察することで、アニメーションやその他の映像作品が、視覚的要素や移動／運動によって、言語表現によっては行うことができないような物語構造を生成していることを示し、映像表現と物語構造との新たな関係性を議論することにある。

ここで宮崎駿作品、とくに『カリオストロの城』を取り上げる理由としては、宮崎駿が自身による絵コンテを中心として「視覚的に」作品創作を行うタイプの、作家性の強いアニメーション制作者であること、フルアニメーションを主とし、アニメーションを運動の表象として捉えている作家であること、さらに宮崎駿が「縦の構図」という空間的隠喩を本作において十全に活用していることなどを挙げられる。

### 1. 宮崎駿の作品創作と『カリオストロの城』

『カリオストロの城』を含めた宮崎駿の監督作品は、「宮崎駿」という固有名のもとに強い作家性を有した作品として受容されているように思われるが、それは宮崎駿作品が独特の手順を追って制作されることに起因している。叶精二によれば、宮崎駿作品の準備段階には以下の10の特徴がある：

<sup>1</sup> 小池 2016ではマンガ研究において物語論を応用する際に直面する諸問題を整理し、マンガにおける「語り」が、本源的にはマンガ表現における聴覚の視覚化と、読みにおける視覚の「再聴覚化」による「語り生成性」において行われ得るものであることを指摘した。

- 1) 独力でイメージボードを制作し、イメージを固める。
- 2) 幾つかのシーン（イメージ）から物語を構想する。
- 3) 緻密な絵コンテを独力で描き切る。
- 4) 脚本は絵コンテ執筆時に自在に変更する。
- 5) 原作・原初案を破壊し、再構築する。
- 6) 実景を記憶で濾過して混ぜ合わせ、独特の舞台に仕上げる。
- 7) 文化人類学的視点で建物・生活・風習を丸ごと描く。
- 8) 文字媒体を映像に自動翻訳して断片を貯蔵し、必要に応じて、あらゆる断片を採り出す。
- 9) 全キャラクターに自己投影し、シナリオより感情を優先させる。
- 10) 身近な素材から発想し、具体的に見せたい誰かを想定して創作する。

(叶 2001:50)

作品は基本的に映像イメージとして宮崎駿の内面において構築され、イメージボードから絵コンテに至る段階でひとつの物語として表出される。叶精二によれば、通常のアニメ制作においては「脚本に基づいて描かれたイメージボードは討議の上で整理され、そこから脚本の改訂作業、具体的な設計図である絵コンテが作成される」ものであり、本来的には集団で行われる作業であるが、宮崎駿の場合は「物語の大筋程度の目算を立てると、いきなり絵コンテを一人で完成させてしまう」、「完全なシナリオ（決定稿）はコンテ以前には存在しない。脚本はコンテの進行に伴って完成する」（叶 2001:46）ということであり、宮崎駿においては物語の構造やプロット構成などは、先行する映像イメージを追いかけることで後から生成される比重が高いといえる。これはすなわち、イメージボードにおいて表現されたシーンが物語の動因となることによって作品の方向づけがなされるということで、「絵の描ける」監督である宮崎駿の最大の強みもここにある。

それでは、宮崎駿監督による最初の長編アニメーション映画作品として企図された『カリオストロの城』についてはどのような作品創作がなされたのであろうか。

宮崎駿は次のように述べている：

物語づくりからまかされて始めた仕事である。おぼろ気にあるプランをかたちにする作業は、舞台となる小国の湖と城の鳥瞰図を描くところから始めた。絵ができて上がった時、うまくいくぞと確信した。シナリオについては、タイトルは共同執筆、絵コンテでの変更は自在という約束で、大ラストまでのプロットを作り、執筆者に依頼した。初稿でのニュアンスの違いや、荒削りの部分はそのままに印刷。同時に大型の紙にシーケンスを書き、壁に貼って絵コンテ作業に入った。[…中略…]

「ルパン」のような作品は、筋は定まっても、どのような見せ方をするか、人の出入りや、しのばせる罫や伏線が大事なので、映像化する過程で、プロットの変更はまぬがれがたい。(宮崎 1996:98-99)

『カリオストロの城』においては、山崎晴哉の名が脚本にクレジットされており、上の記述をみても共同執筆であることは間違いないが、同時に絵コンテを仕上げる時点では、宮崎駿の意図をほぼ十全に反映する形で制作が行われたことがうかがえる (叶 2006:12)。ただ、叶精二によれば『カリオストロの城』では「当初予定されていた「モグラ・マシーンで古城を攻略する」というライターの準備したシナリオを一蹴」し、モーリス・ルブランの原作『カリオストロ伯爵夫人』や『緑の目の令嬢』、さらには黒岩涙香『幽霊塔』から名称や一部設

定を借用し、『やぶにらみの暴君』『長靴をはいた猫』といったアニメ作品からアクションシーンを創作。結果的にオリジナルと呼べる作品になっている、と述べられている（叶 2001:47、叶 2006:16-18）。加えて、宮崎駿がAプロダクションとして制作協力した、1971年～1972年TV放映の『ルパン三世』1stシリーズの第10話「ニセ札づくりを狙え!」、第11話「7番目の橋が落ちるとき」、第21話「ジャジャ馬娘を助けだせ!」などとのインターテキストュアリティ・類縁性も見て取れるため、宮崎駿が相当強い裁量権をもって作品創作を行っていたことが推定できる。

実際の制作現場はかなりの強行作業であったようで、切通理作によれば1979年5月に宮崎駿が日本アニメーションからテレコムアニメーションフィルムに移って準備を開始、同年7月に絵コンテの4分の3を残したまま作画開始、公開15日前の11月末に完成ということである（切通 2001:142-143）。参加していた大塚康生らアニメーターによれば「連日修羅場」という状態だったようであるが、宮崎駿は「アニメーターの適性からシーンを膨らませ」、「最初から適材適所で原画マンを想定してコンテが切られていた」という（叶 2001:54）。最初の長編アニメーション作品である『カリオストロの城』においても、あくまで映像イメージを先行させることで創作を行ったという点では、宮崎駿の創作手法には「最後の長編作品」である『風立ちぬ』（2013年）に至るまである程度の一貫性があると考えてもいいたろう。

## 2. 『カリオストロの城』の物語構造とキャラクターの「移動」

作品映像のシーケンスと絵コンテを参照しつつ、『カリオストロの城』のプロットをまとめると、以下のような構成となる。ウラジミール・プロップやキャンベルの構造分析をモデルとしながら、おおまかな筋立てを含めて提示した。数字はシーケンスを示し（DVDのチャプターとは一致していないので注意されたい）、数字の前に付したA・B・C・Dは、宮崎駿によって起承転結に合わせて分けられた4つのパートをそれぞれ示している。

『カリオストロの城』のプロット：

- (A0) 導入： カジノで盗んだ札束が偽札「ゴート札」
- (A1) 移動： タイトル＋クレジット。物語の舞台、カリオストロ公国へ
- (A2) 第1の試練： カーチェイス。クラリスを一旦救うも気絶。クラリスを連れ去られる
- (A3) 手段の獲得： クラリスから指輪を託される
- (A4) 回想a： 旧大公邸から城をのぞむ。ルパンとクラリスの過去の経緯をほのめかし
- (A5) 秘密Aの暗示： カリオストロ伯爵、クラリスの指輪（秘密A）が失われていることに気づく
- (A6) 状況説明： 酒場。クラリスとカリオストロ伯爵との婚礼の予定
- (A7) 加害： 暗殺団の襲撃 → 脱出
- (A8) 秘密Bの暗示： 不二子による内偵。偽札づくり（秘密B）
- (B9) 援助者の登場： 五エ門の合流。銭形警部（敵対者 → 援助者となる）の到着
- (B10) 第2の試練a： 時計塔 → 水道橋から城への潜入
- (B11) 第2の試練b： 銭形に変装したルパン、城内へ。銭形、地下へ
- (B12) 第2の試練c： 不二子から情報を得て、北の塔へ
- (B13) 試練の報償： クラリスとの再会。逢瀬
- (B14) 第3の試練a： カリオストロ伯爵の罠にはまり、地下迷宮へ

- (B15) 秘密Aの提示： 2つの指輪によって財宝が得られることが判明
- (B16) 援助者の獲得： 銭形との協力
- (C17) 第3の試練b： 地下迷宮からの脱出
- (C18) 秘密Bの提示： カリオストロ公国とゴート札との関係（→ 銭形への引継ぎ）
- (C19) 第4の試練： クラリス奪還は失敗。不二子の助けで脱出するもルパン重傷
- (C20) 秘密Bの難題： 銭形、ICPO本部で報告
- (C21) 回復： 園丁の助けを借りて回復
- (C22) 回想b： クラリスとの出会いの回想。不二子による手引き（ルパン+銭形）
- (D23) 再侵入： ルパン、司教に変装して城に再度侵入。銭形・不二子も侵入
- (D24) 婚礼： クラリスとカロストロ伯爵の婚礼
- (D25) 脱出： ルパン、クラリスとともに逃亡。銭形、不二子とともに地下工場へ
- (D26) 秘密Bの解決： 銭形+不二子によるゴート札の秘密暴露
- (D27) 第5の試練： 時計塔での対決
- (D28) 秘密Aの解決： 指輪の謎の解明
- (D29) 処罰： カリオストロ伯爵の最期
- (D30) 報償： 夜明け。真の財宝（＝ローマの遺跡）の開示
- (D31) 告別： ルパン、クラリスとは結ばれず去る
- (D32) 帰還： 不二子、偽札原版入手。カロストロ公国から「日常」へ

前節で引用した宮崎駿の叙述にある小国の湖と鳥瞰図はルパンと次元による城への潜入の直前に示される（B10。DVD ch.9 0:29.16-）。画面左から右へ、市街-城-水道橋-時計塔-旧大公邸がほぼ直線上に並んでいる。この並びは物語内におけるルパンの移動に対応している。

物語内でのルパンの移動をこの鳥瞰図に即して観察すると次のようになる：

Bパート	Cパート	Dパート
旧大公邸 → 時計塔 → 水道橋 → 城 → （負傷と回復） → 城 → 水道橋 → 時計塔 → 旧大公邸		

すなわち、Bパートが旧大公邸から水道橋を通過して城へと侵入、伯爵によって地下迷宮に落とされるまでを、Cパートがオートジャイロを使った脱出と負傷・回復を、Dパートが婚礼からの脱出と時計塔での指輪の秘密の解決、旧大公邸の湖からの遺跡出現、ルパンとクラリスの別れまでを、それぞれ描いている。Bパート、水道からルパンと次元が侵入し、五エ門が見張りをしている場面（B10。DVD ch.9 0:29.36-）の東屋は、Dパート、夜明けにルパンがクラリスを抱きかかえて地上へ戻る場面（D30。DVD ch.20 1:33.30-）で二人が出てくる東屋である。

宮崎駿によると、「Cパートに至り、は当初の計画では大幅な帛オーバー（決められた映画の長さから、はみ出すこと）が見えてきたので、筋立てを簡潔にするよう中修正を行った」とのことであるが（宮崎 1996:99、カットされたシーンは叶 2006:20に詳しい）、この「中修正」の結果として、『カロストロの城』の物語構造が鳥瞰図によって示された図像によって統御されることになる。

作品全体として登場人物の動きを追っていくと、いくつかの例外（とくにA2・A8・C17冒頭・C20・D23銭形・D25・D30冒頭）はあるが、物語の進行に沿ってルパンは基本的に画面の右から左へと移動する。これはひとつにはマンガと同様に物語の進行が鑑賞者からみて左へ

の方向性を有するのが「自然」であるという慣習的な部分が大きいのと思われるが、興味深いのは、『カリオストロの城』の場合、旧大公邸から城（Bパート）、城から旧大公邸（Dパート）という「往復運動」をなしているにもかかわらず、ルパンはどちらのパートでも右から左へと移動するのである。

このことの意味は、むしろ例外からみると分かりやすいだろう。カーチェイスの場面（A2）は、序盤のアクションシーンであり、崖を駆け上るルパンの車を何度かの「切り返し」の技法（DVD ch.4 0:07.28、0:07.40）でダイナミックに描写していることや、またその後車内で気絶しているクラリスをルパンからの主観ショット（DVD ch.4 0:08.08）で捉えていることもあって、運動の向きがたびたび切り換えられている。したがって、これはカーチェイスの描写にともなうものであって、その後の旧大公邸へ向かうシーン（DVD ch.5 0:11.46-）から見ると、やはりルパンの移動は右から左へと向かうという意識を与えるものとなっている。

不二子が伯爵の偽札づくりの仕事場を覗く場面（A8）では、広間の横断（DVD ch.7 0:23.42）など左から右への移動を明確に意識した移動がなされている。また地下迷宮からの脱出（C17 冒頭）では、ルパン・銭形を襲撃しようとして返り討ちにあった伯爵の部下（カゲ）の一人が水中でルパンに追われる（DVD ch.13 0:53.00-）が、ここも左から右への移動である。さらにICPO本部での報告の後、準備を整えて整列した部下たちに向かって、ルパン担当の任をとかれることになったと銭形が語る場面（DVD ch.15 1:06.10-）では、銭形は左から右へ歩いている。その後再びカリオストロ公国に侵入する際（DVD ch.17 1:13.00）にも銭形と隊員たちは左から右へ車を押しながら坂を登っている。礼拝堂への突入（D25）の際も興味深い。銭形と隊員たちは階段を右から左へと駆け登ったにもかかわらず、祭壇の下へ向かおうとする際には（DVD ch.18 1:20.33-）、左から右へ猛進する。

通常の物語の進行が右から左への移動として行われるのは、先に書いた通り慣習的なものだと考えるべきであろう。では、この移動に「逆行」する、左から右への移動が意味するのは何であるか？ この左から右への「逆行」が主として不二子と銭形によって担われている点を考えると答えは明らかである。すなわち、鳥瞰図に沿う形で物語を進行させるルパンに対し、この二人が別の「物語」を進行させているからである。クラリスの解放（とそれにとまなう真の財宝の発見）を目的としているルパンに対し、銭形と不二子はそれぞれゴート札の摘発（銭形）／原版入手（不二子）を目論んで協働しており、物語の動因が異なっている。そのことを視聴する者により分かりやすく示すために、彼らはルパンとは逆、左から右への移動によって物語を進行させるのである。

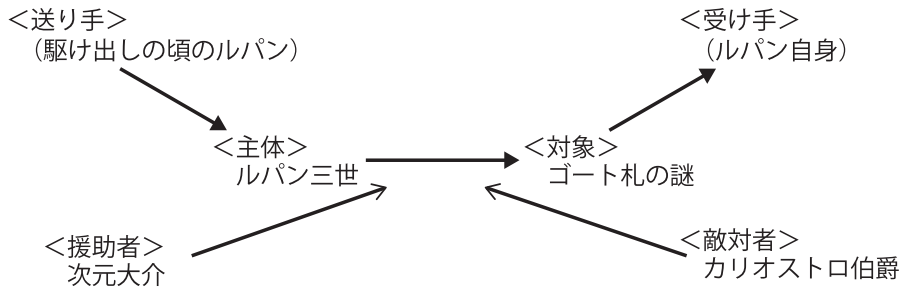
銭形と不二子の物語内での役割は、ゴート札がカリオストロ公国の国家ぐるみで行なわれている犯罪であることを暴露した時点（D26）で一旦終わる。したがって、その後二人はラストの「エピローグ」部分（D31・D32）でそれぞれの役割を果たすのみである（グスタフと格闘する銭形は単なるモブの一人に過ぎない）。

### 3. 『カリオストロの城』における行為項と「世界構造」

『カリオストロの城』について、A. J. グレマスの行為項分析にしたがってその構造をみると、物語序盤においては、ルパンの目的はカリオストロ公国とゴート札の謎を追うことであった：

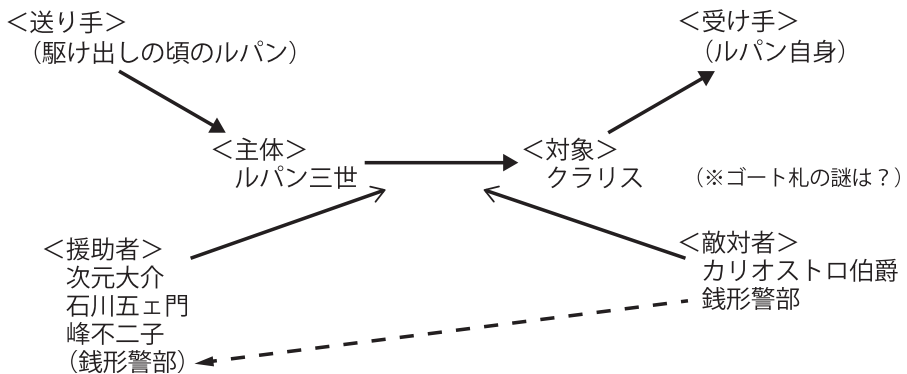


(図1)



しかし、クラリスと伯爵との婚礼の情報を酒場で聞くとともに、クラリスから託された指輪に何らかの秘密があることが暗示されることで、ルパンの目的は当初のゴート札の謎からクラリスを救う、という「義賊」の方向へ向かう (図2) :

(図2)

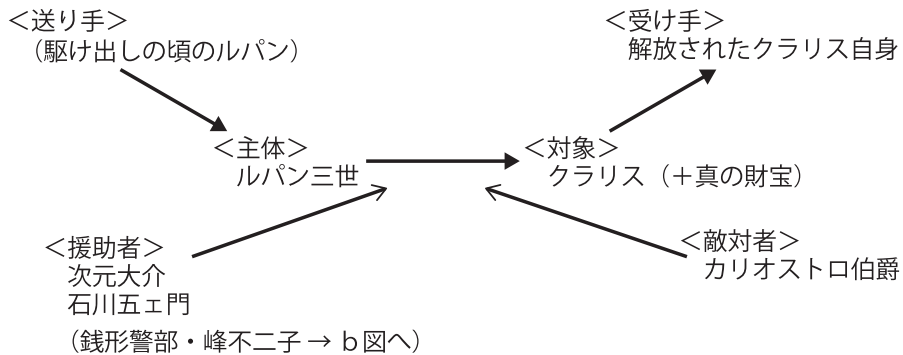


藤津亮太は、本来ならば「無垢な少年」が演じるはずである「囚われのお姫様」を助けるという物語が中年のドロボウによって演じられることで逆説的にルパンの中に「無垢」を宿らせた点を指摘し、このことが本作のラストを魅力的なシーンとしていることを宮崎駿の一連の作品の系譜の中で位置づけている (藤津 2005:200)。また津堅信之は、本作のルパンが「泥棒という「職業」に葛藤を持つ姿が生々しく描かれ」ており、宮崎駿のキャラクター造形の特徴ともなっていることを指摘している (津堅 2005:135)。ただ、宮崎駿自身は二度のTVシリーズを経た『ルパン三世』は「終わった作品」に過ぎない、と感じていたようで、住倉良樹はそうした中で作られた『カリオストロの城』について「もはや青年ではなく、かといって中年と呼ぶにはまだ少し若すぎる一人の泥棒が、美しい少女との再会を通じて立派な「おじさま」になるまでを描いた物語」であると総括する (住倉 1997:100)。

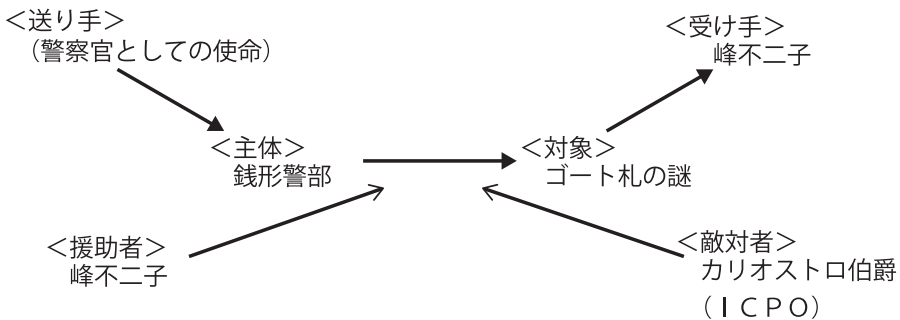
ルパンが「おじさま」になるのはいいとして、物語の冒頭で示された偽札「ゴート札」の謎はどのように解消されるのか。藤津や住倉の指摘にあるように、ルパンを「無垢」「おじさま」にしようとするのであれば「偽札」という犯罪からルパンを切り離す物語論的必然性が発生する。すなわち、本作においては主体としてのルパン = 泥棒が有していた主体としての役割を、銭形と不二子に継承させることで、物語論的に問題の解決が図られているのである (図3)。

(図3)

【a：ルパン = 右から左 = 光 (上部構造) = 「無垢」】



【b：銭形警部・峰不二子 = 左から右 = 闇 (下部構造) = 「犯罪性」】



ところで、高畑勲は「映像化された隠喩」として、ポール・グリモーの『やぶにらみの暴君』を引き合いに出しながら、作品の「世界構造」をアニメーションにおいて空間的な隠喩として表象する「縦の構図」についてしばしば言及する（高畑 2007:192）が、宮崎駿作品においても「縦の構図」による上下構造については先行研究でさまざまに言及されている。『カリオストロの城』に関していえば、切通理作は、湖の底に沈んでいたローマの町が姿を現したからくりがモーリス・ルブランのルパン原作『緑の目の令嬢』からの引用であることを指摘し、この「上下二層の世界観」が後の『ナウシカ』の「腐海」と「腐海深部での大地の浄化」、『ラピュタ』での「緑に包まれた上部」と「超科学的な半球体の下部」という形で発展的に描かれると分析している（切通 2001:157）。その他の例を挙げれば、『未来少年コナン』におけるインダストリアと下層、あるいは『千と千尋の神隠し』の湯屋の構造など、宮崎駿作品においても上下二層の世界構造が「隠喩」として用いられており、とくに『コナン』のインダストリア下層の造形との類似や地下倉庫にある巨大戦闘機「ギガント」（「巨人」の意である）を鑑みると、やはり『やぶにらみの暴君』からの影響関係を示唆することができる（叶 2006:14-15にも同様の指摘がある）。

『カリオストロの城』においても「上下の世界構造」を指摘できるが、ここで世界構造は物語における象徴的意味と対応しているのみならず、登場人物の移動／運動と対応した構造性を有している。城の上部は伯爵の朝食（B9、DVD ch.8 0:26.20-）や華やかなパーティーに表象される貴族的な生活であるのに対し、下部は偽札工場や「カゲ」の存在、さらに伯爵の「俺

の手は血まみれだ」(B15、DVD ch.11 0:46.12-)以降の発言と地下迷宮によって示されるカリオストロ家の暗部である：

物語における対立関係からみる『ルパン三世 カリオストロの城』の構造：

「光」(大名家／クラリス)	－	「闇」(伯爵家／カリオストロ伯爵)
城内の貴族的生活	－	城の地下迷宮
華やかな婚礼	－	偽札工場

本作ではクラリスと伯爵がそれぞれに所有している二つの指輪の結合(＝婚礼)によって、「光」と「闇」がひとつになり、真の財宝が獲得されるということが解明されるべき最後の謎として提示されている。とくにクラリスについては、北の塔でのルパンとの逢瀬(B13)では、陰からルパンがあらわれるところで「この間に雲から月出たらしく窓の外ファーツと明るくなりクラリスにハイライトつく」(宮崎駿・絵コンテ 2003:243)、婚礼(D24)では伯爵と黒頭巾たちが暗い闇の中を進むのに対し、円形の小室で待つクラリスは「ローソクのまばゆい光の中に」立っていると形容される(宮崎駿・絵コンテ 2003:422)。そして、夜明けのシーン(D30)では水の引いた水道に差し込む長い朝の日差しが美しく描かれる(宮崎駿・絵コンテ 2003:536)。

「闇」については銭形やルパンの「落下」の運動(B11・B14)によって「下」への運動として表象されていることは容易に見て取れるが、礼拝堂からの移動においては(D25)、銭形は礼拝堂から地下の偽札工場へ猛進する一方、伯爵の剣をかわしたルパンはクラリスとともに「上」への運動により、空中に逃れるのである。「光・闇」は「上・下」という物語構造と運動に対応している。

『カリオストロの城』における「高さ」の利用については、木村建哉が「スワッシュバックラー映画」としての観点から詳細な分析を行っており、演出上の要素としての「高さ」、とくに「落下」の表象に関しての古典的ハリウッド映画の影響を示唆している(木村 2014:11-12)。城に見られる「上下の世界構造」と「光・闇」との対応関係についても先述の通り指摘しておきたい。

「高さ」という観点に付け加えると、夜明け後(D31)、湖のローマの町の遺構からルパンとクラリスが手をとって丘に登ると、インターポールの輸送機が二人の頭上をフライパスし、パラシュートで人員を降下させるシーンがあるが、このとき輸送機を見上げていた二人が城へと目を向けると(DVD ch.21 1:35.20-)、二人のいる丘は城の上層部と同じくらいの高さになっている。普通に考えるとこの高さは不自然なのだが、物語的にはこの方が分かりやすい(他にも本作では光の方向や城の影の向きなどに細かい矛盾が見受けられるのだが、やはり何らかの都合でそうなっていると考えるべきなのだろう)。つまり、囚われから自由になったお姫様と立派な「おじさま」が世界を俯瞰する構図なのである。したがって、この物語の最後は「完」となる。

## まとめ

本論文では、宮崎駿『ルパン三世 カリオストロの城』を分析対象として、その物語構造とキャラクターの移動／運動との連関性、ならびに行為項と世界構造との連関性について論じてきた。今後は宮崎駿の他の作品について同様の物語構造分析を行い、アニメーション作品・映像作品に普遍的な要素としての視覚と運動による物語の生成性を提示したい。



トーマス・ラマールは「宮崎は明らかにシネマティズムよりもアニメティズムの方を好んでいる」と述べる（ラマール 2013:72）が、このことが宮崎駿の表現と物語構造にどのように影響しているのか、引き続き考察を進める。

### 【作品情報】

- ・『ルパン三世 カリオストロの城』  
劇場用アニメーション作品 1979年12月15日公開  
監督：宮崎駿 脚本：宮崎駿・山崎晴哉 作画監督：大塚康生 美術：小林七郎  
音楽：大野雄二 原作：モンキー・パンチ 製作会社：東京ムービー新社  
声の出演：山田康雄（ルパン三世） 増山江威子（峰不二子） 小林清志（次元大介）  
井上真樹夫（石川五右衛門） 納谷悟朗（銭形警部） 島本須美（クラリス）  
石田太郎（カリオストロ伯爵） 宮内幸平（園丁） 永井一郎（ジョドー）

### 【映像資料】

- ・『ルパン三世 カリオストロの城』、DVD、ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテインメント、2001年。

### 【引用文献・主要参考文献】

- ・池田雄一「魂のジャンルのために 宮崎作品におけるアニメーションとアレゴリー」、『ユリイカ12月号 特集・宮崎駿とスタジオジブリ』、第36巻第13号（通巻500号）、青土社、2004年、pp.145-154。
- ・糸山敏和「宮崎アニメと「おたくアニメ」「美少女」になれなかった美少女たちのために」、『ユリイカ 8月臨時増刊号 総特集：宮崎駿の世界』、第29巻第11号（通巻393号）、青土社、1997年、pp.186-192。
- ・叶精二「宮崎駿の創作論 イメージボードからの飛翔」、『別冊コミック・ボックス「千と千尋の神隠し」千尋の大冒険』、コミックボックスジュニア 8月号増刊、2001年、pp.44-51。
- ・叶精二司会・構成「昔と今 テレコムスタッフが語る「宮崎駿像」」、『別冊コミック・ボックス「千と千尋の神隠し」千尋の大冒険』、コミックボックスジュニア 8月号増刊、2001年、pp.52-62。
- ・叶精二『宮崎駿全書』、フィルムアート社、2006年。
- ・木村建哉「スワッシュバックラー映画としての『ルパン三世 カリオストロの城』：宮崎駿における古典的ハリウッド映画の伝統の影響」、成城美術美学史第20号、2014年、pp.1-18。
- ・切通理作『宮崎駿の〈世界〉』、筑摩書房、2001年。
- ・栗原裕一郎「〈宮崎駿論〉解析攻略必勝ガイド 『千と千尋の神隠し』がソープランド映画だって!?!」、『ユリイカ12月号 特集・宮崎駿とスタジオジブリ』、第36巻第13号（通巻500号）、青土社、2004年、pp.178-187。
- ・グレマス、A. J.『構造意味論』、田島宏・鳥居正文訳、紀伊国屋書店、1988年。
- ・小池隆太「マンガにおける物語論の可能性とその限界」、『マンガ研究13講』、小山昌宏・玉川博章・小池隆太編、水声社、2016年、pp.235-264。
- ・杉田俊介『宮崎駿論 神々と子どもたちの物語』、NHK出版、2014年。

- ・住倉良樹「少女の心の盗み方 公女クラリス乙女心盗難事件ノート」、『ユリイカ 8月臨時増刊号 総特集：宮崎駿の世界』、第29巻第11号（通巻393号）、青土社、1997年、pp.96-103。
- ・高橋洋・塩田明彦・新谷尚之「徹底討論「宮崎駿」とは何だったのか?」、『ユリイカ 8月臨時増刊号 総特集：宮崎駿の世界』、第29巻第11号（通巻393号）、青土社、1997年、pp.60-76。
- ・高畑勲『漫画映画の志—『やぶにらみの暴君』と『王と鳥』』、岩波書店、2007年。
- ・チェン、ドミニク「動く城の系譜学 心的ネットワークのトポスとして」、『ユリイカ12月号 特集・宮崎駿とスタジオジブリ』、第36巻第13号（通巻500号）、青土社、2004年、pp.84-93。
- ・津堅信之「アニメ史からみた宮崎駿とその作品」、『バンブームック クリエイターズファイル 宮崎駿の世界』、竹書房、2005年、pp.133-141。
- ・藤津亮太「「囚われの少女」と「少女を救う少年」—宮崎アニメ・フィルモグラフィー」、『バンブームック クリエイターズファイル 宮崎駿の世界』、竹書房、2005年、pp.199-207。
- ・プロップ、ウラジミール『昔話の形態学』、北岡誠司・福田美智代訳、水声社、1987年。
- ・宮崎駿『出発点 1979～1996』、徳間書店、1996年
- ・宮崎駿『風の帰る場所 ナウシカから千尋までの軌跡』、ロッキング・オン、2002年。
- ・宮崎駿監督『ルパン三世 カリオストロの城』、スタジオジブリ絵コンテ全集 第Ⅱ期、モンキー・パンチ原作、トムス・エンタテインメント製作・著作、徳間書店、2003年。
- ・宮崎駿『折り返し点』、岩波書店、2008年。
- ・宮崎駿『続・風の帰る場所 映画監督・宮崎駿はいかにはじまり、いかに幕を引いたのか』、ロッキング・オン、2013年。
- ・トーマス・ラマール『アニメ・マシーン』、藤木秀朗監訳、大崎晴美訳、名古屋大学出版会、2013年。