

大人が絵本を 第34回 行きて



司書・読書アドバイザー 安藤 宣子*

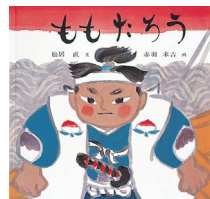
小児歯科医師 濱野 良彦**

* 絵本と図鑑の親子ライブラリー ビブリオキッズ(福岡市)
** 医療法人元気が湧く 理事ファウンダー

「行って帰る」冒険

桃から生まれた桃太郎は、桃を拾ってくれたおばあさんと、おじいさんに可愛がられて育ててもらいますがある時、2人の元を離れて鬼が島を目指し、果敢なる鬼退治を遂げると、また、おじいさんおばあさんが暮らす家に帰ります。宝物と、お姫様という幸せを手に入れて、元居た場所です以前以上に幸せな生活をする昔話『桃太郎』は、「行って帰る」という冒険物語です。

『ももたろう』
松居直文
赤羽末吉画
(福音館書店)



ヘンゼルとグレーテルは、森に捨てられ、たどり着いたお菓子の家に棲む魔女から怖い目に合いますが、きょうだいで力を合わせて勇敢に戦った後、元の家に帰ります。自分たちを森に捨てた継母はいなくなっていて父親と幸せに暮らす結末です。

これらのお話は、日常の生活から離れて鬼や魔女のいる世界、いわば非日常の世界に入り込むけれど、最後は日常に戻るのです。このような「行って帰る」形式の物語を、瀬田貞二氏は「行きて帰りし物語」と名付けました¹⁾。

『幼い子の文学』にみる

物語の最も基本的なパターンが「行って帰る」枠組みであることを指摘した瀬田貞二氏といえば、本連載で何度も紹介してきましたので、わが国の児童書のオーソリティであることは定着されていること

でしょう。連載第16回では、『絵本論』から「絵本の日」を紹介しました。瀬田氏は、トルキン作『指輪物語』の訳者としても、名声を轟かせています。映画「ロード・オブ・ザ・リング」の原作と補足したら、ピンとくる方が増えるのではないのでしょうか。この『指輪物語』の前段に当たる『ホビットの冒険』の原書タイトルである『The Hobbit or There and Back Again』のサブタイトルに、「行きて帰りし物語」を見いだしたと氏は述べています¹⁾。

著書『幼い子の文学』の中で、「行きて帰りし物語」の特徴を「しよっちゅう体を動かして、行って帰ることをくり返している小さい子どもにとって、その発達しようとする頭脳や感情の働きに即した、いちばん受け入れやすい形のお話」と述べています¹⁾。子どもたちは、実際にあちらこちらへ行ったり、絵本を通していろんな世界へ行ったりして、そして元の場所に帰って来ます。ビブリオキッズでは、お姫様がお母様と並んで絵本を読みあっていたかと思うと、突如「行ってきまあす」とバイバイをしてお母様から離れて冒険に行くことがあります。大冒険になると、入口通路仕切りの向こう側、つまりお母様が見えないところへ行行って、「ただいまあ」と「行って帰る」を繰り返す光景が、だいたい2〜3歳児によく見られます。

物語の「行って帰る」形式は、子どもたちの感情に大きく働きかけ、子どもの心を引き付け、受け入れられる大きな力が働いているのでしょうか。

境界を越えるということ

行って帰る方式は、昔話によくみられるものの、それに限ったものではありません。有名な物語では、『ふしぎの国のアリス』や『ピーター・パン』、『か

手にするときは！

帰りし物語

企画 濱野 良彦

構成 木須 信生 ※※※

※※※ 絵本と図鑑の親子ライブラリー ビブリオキッズ(福岡市)

いじゅうたちのいるところ』などの冒険譚があげられます。『ふしぎの国のアリス』は、チョッキを着た白いウサギを追ってウサギ穴に飛び込むと、まさに現実世界ではあり得ないルールの存在する「ふしぎの国」へ行き、自分の身体が大きくなったり小さくなったりする非現実体験を重ねて、現実の世界に戻ります。『ピーター・パン』は、子ども部屋という日常世界に、永遠の少年ピーター・パンが妖精ティンカー・ベルを伴いやってきて、ウェンディら子どもたちはネバーランドへ行き、非日常の経験を重ねた最後には、フック船長と戦い、そして、両親の待つ家に帰る冒険です。

どこかへ行って、元の場所に帰ってくるのですが、「行きて帰りし物語」の特徴は、主人公または主人公に導かれた人物が、日常の世界から非日常の世界へ、その境界を越えるところにあります。ただ、単にどこかへ行って帰るのではなく、日常、生きている世界とは縁のない非日常の世界、すなわち、立ち寄らない街や国、異世界を指します。そこで、新しい体験をし、精神力を高め、また視野を広げて成長して、そして帰ってくるのです。キーワードは、日常と非日常の間にある境界を越えるということで、境界線を越えて成長と変化を遂げるのは、瀬田氏が述べている「あらゆる物語の基本構造」¹⁾なのです。

「行きて帰りし物語」の発想の原点として瀬田氏は、マージョリー・フラッグの『アンガスとあひる』を取り上げています¹⁾。スコッチテリア犬のアンガスは、垣根の向こうで、やかましい音を立てているものが気になり、垣根をくぐり抜けて向こう側に行き、その正体であるあひるに対し、負けじと吠えて驚かせるのですが、反撃にあい追いかけて逃げ



『アンガスとあひる』
マージョリー・フラッグ 作・絵
瀬田真二 訳
(福音館書店)



帰ってきます。

好奇心のままに、こちら側の日常の世界から、垣根という境界を越えて、あひるのいる向こう側の非日常の世界へ冒険に行くという構造です。非日常の世界では、危険な状況に立たされるけれど、それを乗り越えて安心できる日常に戻るのです。「行きて帰る」には、さまざまな形態がありますが、至極シンプルにその構造を表現した作品です。

瀬田著『幼い子の文学』を発端に、「行きて帰りし物語」研究を継いだ齋藤次郎氏は、「日常を越えた『新しい経験領域』で知ることによって、探究者は自分自身を刷新し、そのようにして得た新しい眼で、出発点であったもとの場所をも見直すことができる点に『行きて帰りし物語』構造の核心がある」と考察しています²⁾。「日常」や「現実」の確かさが「行きて帰る」というプロセスを経て実感され、「日常の再発見」に物語の本質があるということです。

遊び体験の構造

子どもたちがいたずらをして、お父さんお母さんに怒られる話は、物語でも現実でもよく聞きます。次に紹介するお話の主人公マックスは、いたずらが過ぎて母親に夕食抜きで寝室へ追いやられるのですが、寝室は木に覆われだし、海が広がって、とうとう1年をかけて、「かいじゅうたちのいるところ」へ行くこととなります。そこでは怪獣たちの王様となり、大騒ぎの毎日でしたが、ふと寂しくなって母親のい



る自宅寝室に帰る物語は、ご存知、モーリス・センダックの作品で、「^ゆ行きて帰りし物語」の代表例として、よく紹介されています。ところが、瀬田氏は著書の中で『かいじゅうたちのいるところ』を「行って帰る」物語の枠には取り扱っていないのです。

しかし、斎藤次郎氏は、現実の地点と未経験領域の目的地が地つづきである『アンガスとあひる』と比べて、それらが必ずしも地つづきとは限らず、日常的現実をはるかにこえて「もうひとつの世界」つ



『かいじゅうたちのいるところ』
モーリス・センダック 作
神宮輝夫 訳
(富山房)



まりは「かいじゅうたちのいるところ」に旅立つ「^ゆ行きて帰りし物語」と論じています³⁾。そして、「再び帰るといふのは、『元に戻る』ことではなく、『不安の時』においては、閉じ込められた寝室は、マックスにとって居心地の悪い場所であったが、帰ってきたときは安らぎの場所に変質していた」と考察しています³⁾。怒られて寝室に入れられたときのマックスは、理不尽で悲しくて、母親に反発心を抱いていたでしょうし、怒られた後の悲しみや、一人ぼっちの不安もあったでしょう。そんな気持ちから逃れるように、現実の世界を飛び出して空想の世界へ行き、そして再び帰る現実世界に、愛情や信頼感を確認したのではないのでしょうか。

アンガスのように現実世界の知らない場所へ行くのか、マックスのように実体験ではない空想の世界へ行くのかの違いはあるものの、どちらも自分が生きている世界とは異なる非日常の世界に舞い込み、そして、自分の力を越えた驚異の存在に触れ、日常の世界の変容を迫られて、結果、日常生活に帰るのです。パターンは、日常がとても安心の場所であっ

たことに気付かせてくれる境界を超えて、また戻る体験なのです。

斎藤氏は「^ゆ行きて帰りし物語」とは、「子どもたちの熱狂的な遊び体験の構造でもあるのだ」と言い切っています²⁾。

大人の日常、子どもの非日常

様々な構造をもつ「行って帰る」物語の代表的な作品を紹介してきましたが、日常と非日常の境界をみつめると、大人には何気ない日常が、子どもにとっては、非日常、すなわち冒険である場合が多々あります。少女の日常のお話のようにも受け止められる『はじめてのおつかい』は、家の中という安心の場所から一人きりで出かけ、いつもは絶対的安心感のお母さんの元に寄り添ってお買い物をしてきた知っている場所が、お母さんの存在がないことによって一転、非日常になってしまうのです。いつもはお母さんが持っている大切なお金も、自分一人で守らなければならない、なくさないように握りしめ、たった一人で歩を進め、お店に入り、必要な物を買って求めることは、不安と緊張の連続する冒険となるのです。

玄関扉という境界を一人で越えたとき、いつもの道が非日常と化します。この「^ゆ行きて帰りし物語」は、読み手の大人や子どもたちにも安心や感動を与える構造になっていることも特徴のひとつです。転んで大事なお金を落としたり、店主に気付いてもらえず、なかなか目的のお買い物ができなかつたりと、数々の危険や困難に立たされますが、それらを乗り越えたとき、主人公みいちゃんの明確な成長を感じることができます。読み手はハラハラドキドキしながら主人公を応援する立場に立つことで、無事、帰還したときにはホッと胸をなでおろす位置にいるのです。

物語の最後の最後まで感情移入してしまうのは、このお話の「行く」ときと「帰る」ときの境界線が移

動しているところにあるでしょう。「行く」境界が玄関扉であったのに対し、「帰る」ときはラインではなく、安心のお母さんの姿が見えた瞬間なのです。お



『はじめてのおつかい』
筒井頼子 作 林明子 絵
(福音館書店)

母さんがみいちゃんの帰りを玄関でなく、道の途中で待ち受けているシーンに、読み手も感動と安心を覚えます。親子の愛情がゲンと深まったことをみいちゃんもお母さんも、読者も実感できる場面です。みいちゃんの成長に必要な現実体験の機会を与え、見守り、その上で子どもが疲れたとき、頑張ったときに、まるごと受け止めて心身を癒す役割となるお母さんの存在は、主人公みいちゃんの成長を見届けられるとともに、読者が自己を見つめ直す契機ともなります。

子どもたちは絵本の中のお話を通して、実生活で体験していない未知の出来事に数多く出会います。絵本が子どもの成長に大きな力を担っていることが、「行きて帰りし物語」の構造から顕著に見受けられます。

歯科医院という境界に入る子どもたち

このように見ていくと、小さな子どもたちにとって、歯科医院の入口扉、はたまた待合室と診療室の境は、非日常への境界線なのではないでしょうか。歯科診療という恐怖に立ち向かい、乗り越えて日常に帰る構図が自ずと見えてきます。診療で泣いても、終了時に頑張って乗り越えたことを褒められたら、それが成長への糧となれるでしょう。または、ユニット上の非日常の世界であっても、親御さんがチェアサイドで見守ってくれ、励ましがあつたなら、恐怖心もほんの少しは薄らぐのではないかと

「行きて帰りし物語」より汲み取ることができます。

「行きて帰りし物語」では、非日常世界に親は決して同行しません。大人の保護下を一時的に離れて、子ども自身の決断で行動するからこそ、困難を乗り越えたとき、成長して安心の親もとに帰る構図です。しかし、小さな子どもたちにとって、歯科診療という生命維持機能を揺るがすほどの恐怖心を伴う非日常に、絶対的安心材の親御さんの温もりを感じていくことができたなら、それが子どもたちの力になれるものだと思います。

また、子どもたちが「行きて帰りし物語」を疑似体験することで、困難を乗り越える方法を身に付けることができたなら、それこそが本物の「生きる力」となるでしょう。物語体験は、想像力を広げ、やがて自分の世界を創造し、自由表現できる力を培うのです。つまり「行きて帰りし物語」体験は、自分の人生の道を作り出す基盤といえます。



文献

- 1) 瀬田貞二：幼い子の文学，中央公論社，東京，1980，pp.3-32.
- 2) 齋藤次郎：行きて帰りし物語，日本エディタースクール，東京，2006，pp.2-18.
- 3) 同上：pp.19-34.

絵本

- 1) 松居直 文，赤羽末吉 絵：ももたろう，福音館書店，東京，1965.
- 2) メアリー・ブレア画，ジョン・シェスカ文，アーサー・ピナード訳：ふしぎの国のアリス，講談社，東京，2009.
- 3) メアリー・ブレア画，デイブ・バリー，リドリー・ピアソン文，橋もも 訳：ピーター・パン，講談社，東京，2009.
- 4) マージョリー・フラック作・絵，瀬田貞二 訳：アンガスとあひる，福音館書店，東京，1974.
- 5) モーリス・センダック作，神宮輝夫 訳：かいじゅうたちのいるところ，富山房，東京，1975.
- 6) 筒井頼子 文，林明子 絵：はじめてのおつかい，福音館書店，東京，1976.