

文学作品の読みの学習指導の研究

— 〈遊び〉と〈物語〉の関連を中心として—

住田 勝

1 問題の所在

1-1 発達と発達にあまるもの

吉田他(2000)¹の成果として、「わにのおじいさんのたからもの」(川崎洋)のつづき物語を創作するセッションにおいて、学齢に伴って一次曲線的に変化する【第1軸】と、二次曲線的に変化する【第3軸】が見出された。【第1軸】は、文学テキストの主題構造を追求する力に関わると考えられた。もう一つの【第3軸】は、読みにおける創造性に関わる軸であることが判明した。

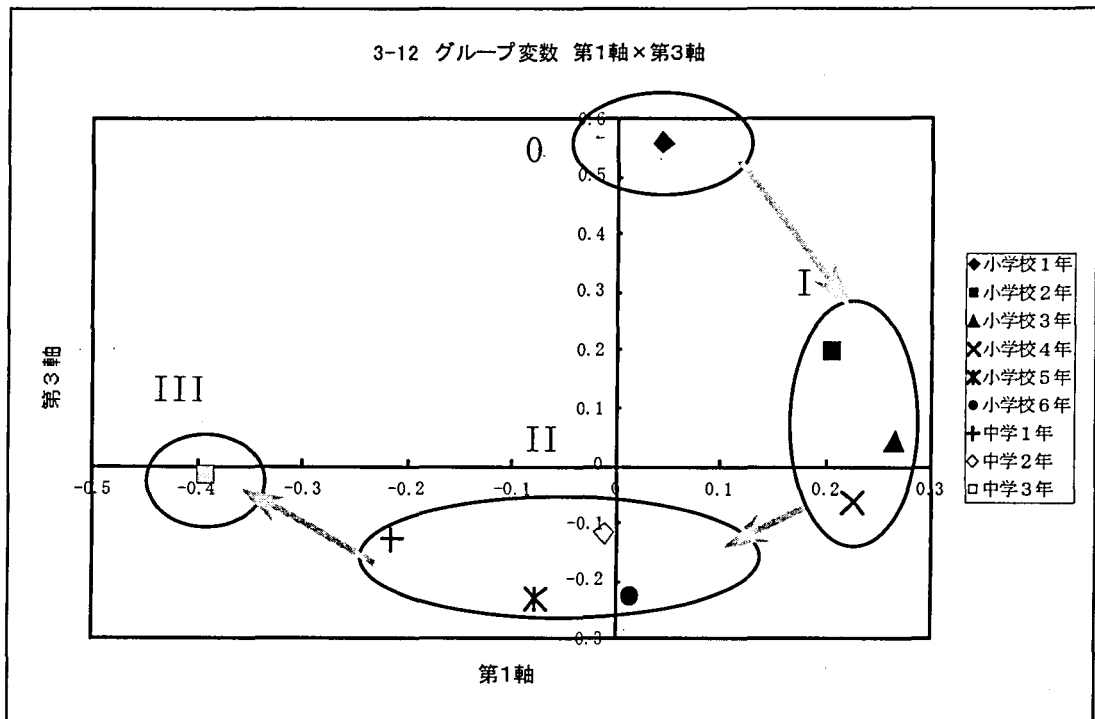


Figure1.1 吉田他(2000) p. 39

数値化III類による分析：第1軸×第3軸におけるグループ変数(学齢)の散布図

¹ 国語科教育改善のための国語能力の発達に関する実証的・実践的研究II 平成9年度～平成11年度科学研究費補助金(基盤研究(B)(1))(研究課題番号 09558021) 研究代表者 吉田裕久(広島大学教育学部教授)

前者が、テキストの理解とその利用という「目的」を指向する、「役に立つ力」、つまり【発達】の問題であるのに対して、後者は、秩序や枠組みの破壊・解体という、それ自体にしか意味を見出すことのできないという点で【発達】概念にこぼれる問題領域である。未熟な何ものかが、世界との関係性の中でなにかしらの「完成」に向かって精練されていくプロセス。発達という事態を支えるこうしたイメージはしかし、子どもの「今」を、将来の「完成」のための「手段」へと転落させてしまう。矢野(2000)は、未来が常に優位で、「今」を未来のための「手段」として消費していく、「人間化」の営みを、【発達としての教育】と呼ぶ。いわば、目の前の欲望を「禁止」し、将来の「目的」のために抑制するのである(最初の否定)。しかしそうした営みは同時に、刻々の「今」を生きる人間の生の実感、「内奥性」を奪っていく。それゆえ人は、時に、人間化のプロセスで否定され、禁止された領域を「侵犯」する営みを発現させる。それは、具体的には、暴力やセックス、祝祭や遊びといった非日常の場において現れる、それ自体が目的化された、ある種無意味な「蕩尽」の数々である。「目的」に向かってしつらえられた「手段」の道を踏み外した無意味な馬鹿騒ぎの中で、人は生の実感、「内奥性」を取り戻し、「至高性」を生きることになるのである(禁止の侵犯)。矢野(2000)は、そうした発達にあまる営みを【生成としての教育】と呼んだ。

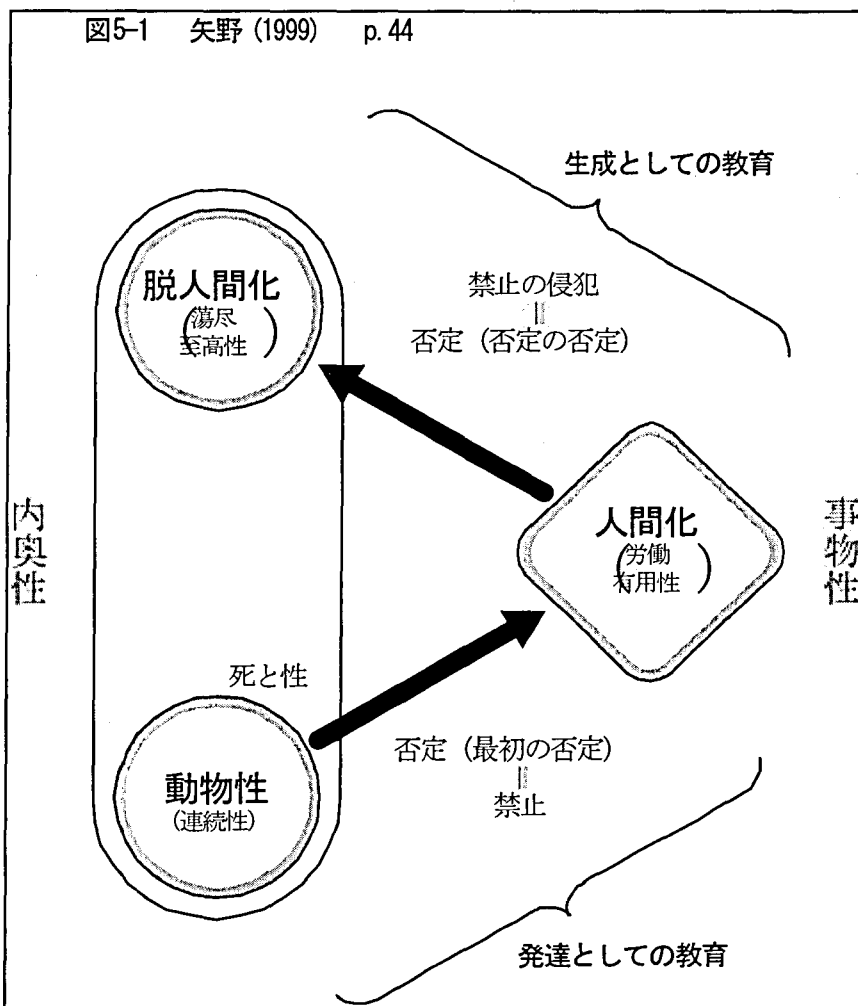


Figure1.2 二重の否定 矢野

1-2 文学の読みの問題として

読みの能力の発達を問題にすると、ことに文学作品の読みを問題とすると、ことばの力として、読めなかった文字が読める、わからなかったことばがわかるようになるという、【できる—できない】という物差しの上に現れる能力群とは別に、そこで文学が文学として現象するための要件があるだろう。それは、文学テキストと読み手の対話を通じてその間に生成される、日常世界を相対化する強いインパクト、リアリティ、意味である。いわば、文学の読みにおける文学体験の内実こそが、【発達にあまるもの】としての【生成としての教育】に当たるのである。

文学作品の読みを通じて、人が変容することを、ことに教育の問題として取り上げるならば、未熟から成熟へ向かう、【人になるプロセス】としての【発達】の軸と同時に、【逸脱し破壊するプロセス】としての【生成】の軸を取り扱わなければならないだろう。そして、その課題は、文学的体験の母胎ともいべき、子どものあそびという状況へのアプローチを必然的に求めている。

1-3 あそび体験と文学的体験の問題として

住田(1999)は、子どものあそび遊びは、子どもにとって、世界を虚構の方法によって異質化し、相対化するという点で、文学的体験と同様な機構を持っていることを明らかにした。それゆえ、就学以前における、就学以降に求められていく文学作品を読むことの基礎づけが、たとえば幼児教育や保育の場におけるあそびによって行われていると仮定することができる。そしてもちろん、就学後の子どもにとっても、ことにごっこあそびという事態は、子どもの生活における虚構体験の最もリアルな部分を担っていると言うことができるだろう。しかし、こうした仮定をより確かなものにするためには、あそび状況と、文学的体験との連関、連携についてより具体的な検討が必要になってくるだろう。本発表は、【あそび】と【文学的体験】とを媒介する文学作品(絵本)を取り上げる。その分析を通じて、【あそび】と【文学】の関係を明らかにすることを目的とする。

2 子どもの内的ファンタジーと児童文学作品

2-1 子どもの内的ファンタジーの発達モデル

谷本(1987)は、【あそび】と【文学(ファンタジー)】の関連を次のように述べている。

さて、幼い子どもは、日常常に心の中に物語を作りだして遊んでいる。それはかれらにとってはほとんど「生きる」ということにもひとしいものである。そしてこの子どもの心の物語こそは、児童文学の物語、とりわけファンタジーの物語の源となるものであろう。児童文学の物語とはまさに子どもの心の物語そのものにそうことによって作りだされているのである。(谷本, 1987 p. 9上)

子どもの作りだす「物語」(内的ファンタジー)に表現を与えるべく産出されるものとして児童文学作品をとらえ、その両者の連関を描こうとする。その上で、子どもにとっての物語展開の段階を、三つの段階で表している。Table2.1は、その三段階を発表者が表にまとめたものである。

	フィールド&ハムレー	アン・ウィルソン	作品例	年齢
第1期	ファンタジー	魔術的ファンタジー	「ジャックとまめの木」「ちびくろさんぼ」「 <u>かいじゅうたちのいるところ</u> 」	～7歳
第2期	拡大されたファンタジー	ファンタジー	「ホビットの冒険」「指輪物語」	8歳～10歳
第3期	現実的冒険物語	現実的冒険物語	「宝島」	10歳～

Table 2.1 谷本 (1990) による内的ファンタジーの発達段階

2-2 魔術的ファンタジー (ファンタジー)

子どもにとっての内的物語は、次のような形式をとる。彼や彼女自身を主人公として、彼らの生活の基盤(家庭)を一方の極として、その対局にあるファンタジーの世界へと旅立ち、冒険に明け暮れた後、リアルな生活の場へと戻っていく、「行きて帰りし物語」である。しかしそこは、主人公(子ども自身)が願うまま、思うままにストーリーが展開し、いわば、子ども自身が神のごとく振る舞うことのできる世界である。そうした自己中心的世界に登場する、彼や彼女自身以外の登場人物は、必ず彼らの思うままにコントロールされ、彼らを裏切ることにはできない。ここには、彼らに対峙する「他者」は存在しない。自他の境界が不明な認識生活を送る乳幼児期の子どもに特徴的に現れるファンタジーである。

2-3 ファンタジー (拡大されたファンタジー)

次の段階として、子どもたちは、他者との関わりの中で物語を生成し始める。集団のごっこあそびは、完全にはないが、あそびの構成員たちに一定程度以上のイメージの共有を要請する。それぞれにイメージの国の造物主として生きてきた子どもたちは、共有された時間を生きるために、相互作用的にイメージづくりの取り決め、ネゴシエーションをし始める。そこに、一種の共有された、相互主観的な物語が形成されるのである。

そうした物語は、たとえばJ.R.R. トールキンの『ホビットの冒険』や『指輪物語』のような、長編ファンタジー作品によって特徴づけられる。そうした物語では、現実世界とは違ったコードによって物語が進行するが(たとえば、魔法使いやドワーフ、オークやドラゴンといった、魔術的権能の実在や、神話的存在のリアリティ等々)、たとえその世界で最も優れた魔法使いガンダルフといえども、その魔法は万能ではなく、圧倒的な力を持った敵の前に敗残する可能性が描かれる。つまり、この世界は、完全に現実世界と一致するわけではないが、その世界のコードは、その世界に存在する多種多様な構成員たちに相互主観的に共有される一定の合理性を持っているということである。集団のごっこあそびもまた、あそびの構成員たちに共有された、「通信可能な」取り決めを必要としており、それは大人とは違ったルールであるにしても、大人たちにとっては、その場において十分な合理性を備えているのである。

2-4 現実的冒険物語

この段階の物語は、『宝島』(R.L. スティーブソン)によって特徴づけられている。物語が描く「冒険」は、魔法によってではなく、リアルな世界で事態を切り開くための、主人公や仲間たちの知恵や肉体の力によって進行していく。したがって、その世界は、現実世界のコードと同等の合理性を備えたものとなる。

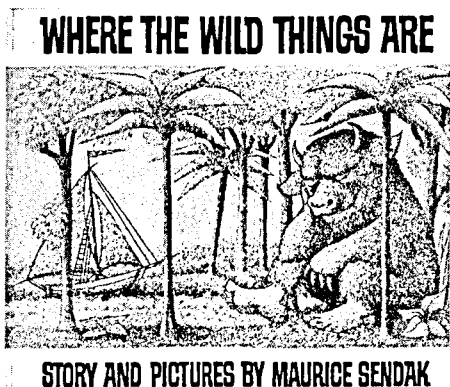
しかし、「冒険」は、当然日常の延長線上にある出来事ではない。むしろ、虚構としての自立的世界として認識されているはずで、その意味で、現実世界に近接するファンタジーといえることができる。

子どもたちのあそびの世界では、小学校中学年以降に大いに発展展開する【冒険ごっこ】の類は、遊び場である山野の「崖」や「川」や「洞窟」や「トンネル」という現実的な、具体的な地形や仕掛けとの対話の中で、

そこでの「冒険的な」振る舞いが創出されることになる。

このような子どものあそびにおいて発現する内的ファンタジーの発達モデルをより詳細に検討するために、今回は、子どもたちのまとまりのある内的ファンタジーの出発点と目される「魔術的ファンタジー」段階の典型的な児童文学作品である、「かいじゅうたちのいるところ」(M. センダック)の表現をいくつかの点から分析し、その特質を明らかにしたい。

3 「かいじゅうたちのいるところ」(M. センダック)²の分析



3-1 「おまえをたべちゃうぞ！」の意味

「かいじゅうたちのいるところ」の冒頭の見開きは、主人公マックスが、「おおかみ」のぬいぐるみを着て、部屋中のものを使って、何かを作っている。次のページには、フォークを手に、犬を追いかけている。この二枚の絵につけられたことばは以下の通りである。

1:A ある ばん、マックスは おおかみの ぬいぐるみを きると、いたづらを はじめて

The night Max wore his wolf suit and made mischief of one kind

2:A おおあばれ

and another

ここでマックスは、「おおかみ」の装いにふさわしい存在へと自分自身を【変身】させるプロセスのまっただなかにあると言えるだろう。彼の日常が充溢した部屋を、さまざまに飾り立てることによって、「異界」へと変容させようとしている。そして実際、彼の空想の旅の中で、この冒頭の造作物が登場することになるのだ。見開き2におけるマックスの振る舞いは、1において造形していった、「おおかみ」としての、それになりきっての行為の実践の姿である。

このように、この物語の起点をやや詳しく見てきたのは、そうしたマックスの心的状況が、次の見開き3において、大きく変容し、それがその後の壮大な内的ファンタジーの顕現のきっかけをなすからである。つまり、マックスは、母親にその行為を「見咎められる」まで、その姿にふさわしい人物となり、ふさわしい振る舞い

² Sendak, M. Where the Wild Things Are. 1963. (神宮輝夫訳 『かいじゅうたちのいるところ』 富山房)

センダックは、1928年、ポーランド系ユダヤ人の移民の子どもとしてニューヨークに生まれた。1963年に発表された"Where the Wild Things Are"は、幼児期の子どもの内的ファンタジーに具体的な、そして優れた表現を与える児童文学作品(絵本)の最高傑作として高い評価を得ている。1964年のコルデコット賞を受賞している。

を展開する内的ファンタジーを生きてきたのである。ところで、第3の見開きは、次のような絵とことばから構成されている。

3-A おかあさんは おこった。「この かいじゅう！」

マックスも まげずに、「おまえを たべちゃうぞ！」

とうとう、マックスは ゆうごはんぬきで、しんしつに ほうりこまれた。

his mother called him "WILD THING!" and Max said "I'LL EAT YOU UP!" so he was sent to bed without eating anything.

マックスが立っているのは、自分の部屋であろうか、ドアの方をにらみつけ、怒ったような表情を浮かべている。今マックスが、おかあさんにいたずらを「見咎められる」という言い方をしたが、それは、直接にはおかあさんの「この かいじゅう！」という言葉の意味を讀者として解釈してのことである。翻訳者もまたこの脈絡を意識して、おかあさんのこのせりふに怒りを読みとっている。しかし、そのせりふが、マックスという子どもにとってどのような意味を持って響いたのかということは、それとは別の問題であろう。つまり、マックスが、おかあさんの"WILD THING!"という言葉に対して、「I'LL EAT YOU UP!」と答えたことを、マックスが直前まで生きてきた、彼の内的ファンタジーの脈絡の中でとらえなければならぬだろう。すると、見開き1や2でマックスが従事している、造形表現や身体表現が、そこでの彼の内的ファンタジーを構成しているとすると、見開き3におけるおかあさんのことばは、そうした一連のマックスの営みを、初めてことばによって（言語表現によって）定位するはたらきを持つことになるのではないか。それまでの非言語的イメージの世界を生きてきたマックスは、おかあさんのこの言葉で、初めて自分になりきっていた異界の生き物の正体をはっきりと造形することができたのであり、そう名づけられることで、彼はまさしく"WILD THING"となることができたのだ。

もう一つの重要なポイントがある。彼がおかあさんに対して、彼を部屋に閉じこめてしまうあの言葉を言わせてしまうのは、彼の行為に対して、（おかあさんがそのようにもくろんだかどうかは別として）ことばによって関わったおかあさんは、マックスの内的ファンタジーの世界にとって、そこに初めて現れた（対話の可能性を持った）【他者】となったということである。つまり、おかあさんのことばは、マックスの振る舞いを名付け意味づけるだけでなく、彼にとってのあそび仲間が現れたということの意味している。だから、おかあさんへのことばは、彼を見咎め、しかろうとした彼女への敵対を直接に表すのではなく、「WILD THING!」ということばによって彼のあそびの脈絡に【参入】してきた【他者】としての母親を迎え入れる身構えを表明したあそびの一環だと考えるべきである。

そのように考えたとき、この見開き3は、大変重要な示唆を持っている。つまり、ここに夕食の準備に忙しい、大人の脈絡に生きているおかあさんのかわりに、専門職としての保育者がいて、彼の営みを、ことばによって意味づけ、彼のファンタジーの脈絡で応答をなしていく教育技術を持っていたとすれば、この絵本は、全く違った展開を持ったあそびを描くことになっただろう。そのありえない可能性の道筋には、この絵本でマックスが一人で旅立った、魔術的ファンタジーの世界よりも、より「他者」への目配りの中で、相互作用的に語りが生成される集団のごっこあそびが存在していたのではないか。

いわば、マックスが閉じこめられた部屋で造形した「かいじゅうたちのいるところ」というワンダーランドは、母親によって名づけられ、それに付帯する彼女のあそびへの【参入】への期待が、最も不本意な形で裏切られることによって、生みだされたことになる。そうしたマックスという子どもの、大人とのストレスに満ちたコミュニケーションのありようは、必然的に、彼の造形する内的ファンタジーのありようを決定的に規定し

ていくことになるのである。

3-2 かいじゅうならし：魔術的思考の発露

マックスが、作り出したのは、お母さんによって、名づけられ、意味づけられた「かいじゅう」たちの跋扈する世界であった。「かいじゅう」と名づけられたマックスが、「かいじゅうたちのいるところ」に乗り込んだとき、恐ろしい姿をした「かいじゅうたち」が手荒な出迎えをする。



And when he came to the place where the wild things are
they roared their terrible roars and gnashed their terrible teeth

and rolled their terrible eyes and showed their terrible claws

9-A マックスが りくちに ふねを つけると、
かいじゅうたちは、すごい こえで うおーっと ほえて、すごい はを がちがち
ならして

And when he came to the place where the wild things are they roared their terrible
roars and gnashed their terrible teeth

9-B すごい めだまを ぎよろぎよろ させて、すごい つめを むきだした。
and rolled their terrible eyes and showed their terrible claws

彼らに比べて、マックスは小さくか弱げである。しかし、マックスの表情にはそれにひるむ様子もない。むしろ、次のように、実に簡単にその恐ろしい連中を「飼い慣らし」てしまうのである。

10-A どうとう、マックスは はらをたてた。「しずかに しろ！」と どなりつけた。それから、か
いじゅうならしの まほうを つかった。

till Max said "BE STILL!" and tamed them with the magic trick

10-B マックスが めを かつと ひらいて かいじゅうたちの きいろい めを じーっと にら
むと、かいじゅうたちは おそれいって、こんな かいじゅう みたことない と いって、
of staring into all their yellow eyes without blinking once and they were frightened
and called him the most wild thing of all

ここには、先ほどの内的ファンタジーの発達段階における、【ファンタジー】の特質である、その世界を支える合理性は存在しない。マックスがそのように願うままに、世界は変容し、そのようにして出来事は進行する。

センダックは、子どもにとっての内的ファンタジーの意味を、次のように述べる。

(子どもの空想物語は：発表者) 子どもたちが必要としているゲーム—子どもであることの恐ろしい現実と戦うために、想像力で呼び出されなくてはならないゲームです。その現実とは、彼

らが恐怖、怒り、憎しみ、欲求不満などの感情に常に脅かされているというほかありません。こうした感情はどれも子どもの日常生活に普通に見られるものですが、彼らはそれを制御できない危険な力として味わうほかないのです。そうした力を何とか飼い慣らししていくために、子どもたちは空想（ファンタジー）に向かいます。そしてその想像の世界の中で、子どもたちを悩ませている感情は次第にほどけ、満足が得られるのです。私の本の主人公マックスは、空想（ファンタジー）によって母親への怒りを解消し、眠くなり、おなかをすかせ、自分自身と和解して現実世界にもどってきます。（Sendak, 1988 pp. 160-161）

つまり、マックスのこの空想の冒険の意味は、その過程で、マックスの抱えた何らかのストレスが解消されることにあるということである。そしてそれは、マックスがかいじゅうたちを思いのままに飼い慣らし、見開き 11~14 に至る、「かいじゅうたちのおう」として君臨する営みの中にそうしたストレス解消の機構が存在しているはずである。

実は、この世界に登場する「かいじゅうたち」のモデルについて、センダック自身は、子どもの頃自分の身の回りにいた大人たち、ことに決して好きではなかった叔父や叔母たちがその根元にあるという示唆を残している（Sendak, 1988）。しかし、例えば、中表紙に特別に描かれた、王冠をかぶって手を挙げて「かいじゅうならし」の魔法をかけているマックスから逃れるように描かれた二体は、彼の両親が造形されたものとも考えられる。

センダックが上記のように、子どもの空想を、彼の生活の脈絡におけるさまざまなストレスの解消の手法と考えるとすれば、彼が、空想世界で屈服させ、君臨する「かいじゅうたち」が、マックスがインターフェースする具体的な大人たちのイメージが反映していると考えerることには妥当性があるだろう。つまり、マックスの「かいじゅうならし」は、彼の内的ファンタジーの脈絡において、現実世界における彼に突きつけられるさまざまな関係性の軸を逆転させ、多くの価値を転倒させる意味を持っている。彼を飼い慣らそうとする大人の意志の象徴である、閉じこめられた部屋の壁や天井を溶解させ、マックスの空想世界は、画面全体に充溢していくのである。

4 まとめ

子どもにとっての空想物語が、センダックの言うように、「自分を引き裂く感情」とのぎりぎりの戦いであるとする、別の言い方をすれば、子どもが世界と折り合いをつけるために、世界によって支配されない自己中心的な語りによって、世界のしきり線を自由に書き改めるフリーハンドを手にするか細いチャンネルだと言うことができる。それは、見開き 11-B におけるマックスのこたばにあるような、「かいじゅうおどり (wild rumpus = ばかさわざ)」のなかで、「飼い慣らされざるもの」としての「生の実感」=「内奥性」を取り戻す営みに他ならないだろう。またそれは、現実社会への適応のための、習得し洗練していくことによって実現される「技能・技術」ではあり得ないだろう。

発達の問題からすれば、このような自己中心的語りという武器は、次第に、(合理的なコードにしたがって語るという点で) より強固な特立化した語りへとその地位を委譲していくのかもしれない。作品を頭から最後まで、合理的に語り抜く強靱な語り手に、語る身体を譲り渡すことによって、人は内的ファンタジーから、作品としての物語を読む力を身につけていくのかもしれない。しかし、このような【発達にあまるもの】の作用によってしか人が、現実世界の意味を作り出していけないのであれば、その作用点のありようについて、さらに詳細な観察と分析が必要となるだろう。

とはいえ、次のように反論することができるかもしれない。

「あそび」＝「文学的体験」が、「現実」の相対化と組み替えの作用を持ち、その意味で「学び」を成立させる回路として機能するとしても、それが彼らにとっての「現実」を実際に組み替える力を持ちうるとは限らないのではないか。そうした相対化が可能なのは、それが「あそび」や「物語」という区切られた、限定された「第2世界」であるからではないのか。「現実」という、そこでの出来事に関してすべからくりアルな利害と責任とを引き受けなければならない「本番」の舞台上、それを変えていく営みを成立させるためには、「あそび」や「物語」は役に立たないのではないか。

確かに、センダック自身が構想しているように、現実の世界における抑圧や矛盾を、夢や創作表現の中で解決する営みが存在する。それは「セラピー」として存在しうるにしても、世界そのものを実質的に組み替える力を持つとは言えないかもしれない。「あそびだからこそ可能なこと」は、たちまち「あそびでしか可能ではない」ものに転落してしまうかもしれない。

しかし、言い方を変えれば、現実における関係性を変える劇的な力を文学やあそびに求めることが無理だとしても、現実をそんな風にかけてしまうものというのは、人間にとって、あるいは子どもにとって危険きわまりないものかもしれない。認識の枠組みの解体を意図的に仕組むものがあるとすれば、それを「洗脳」のプログラムと呼ぶことになるだろう。つまり、人間は相関単に変わらないし、変わってはならないということである。劇的な変化ではなく、現実には悼さす日々の営みの中で、漸次変化を遂げるしかないのである。

そう考えたとき、「物語」や「あそび」は、そこを抜け出す随意性を保障することによって、いかなる劇物性をも許容する認識の「副燃焼室」のような役割を果たすかもしれない。「現実」という逃れることのできない「大きな物語」と立ち向かうときの、いつでも利用できるエスケープゾーンとして、現実においては許容されない意味の世界を生きるための回路として機能する。そのようなものとしてこそ、つまり、「あそびでしか可能ではない」という制限付きの世界創造のシステムであるからこそ、「あそび」や「物語」は、子どもが自律的に生きていくための必須欠かすべからざる営みの一つとなりうるのではないか。

◆参考文献◆

谷本誠剛（1987）なぜファンタジイなのか：ファンタジイと子ども読者 日本児童文学(395) 33巻11号 pp.6-14

谷本誠剛（1990）児童文学とは何か 中京出版

Sendak, M(1963) Where the Wild Things Are. Harper Collins Publishers (神宮輝夫訳 かいじゅうたちのいるところ 富山房)

Sendak, M (1988) Caldecott & CO. Farrar, Strus and Giroux, Inc., New York (聡明子・島多代訳 センダックの絵本論 1990 岩波書店)

住田勝(1999) 読みの学習指導の基礎理論的研究：あそび研究との関連を中心として 国文学叢 161 pp.43-55

矢野智司(2000) 自己変容という物語：生成・贈与・教育 金子書房

吉田裕久他(2000) 国語科教育改善のための国語能力の発達に関する実証的・実践的研究Ⅱ 平成9年度～平成11年度科学研究費補助金(基盤研究(B)(1)) (研究課題番号 09558021)

(大阪教育大学)