

## 児童文学と子どもの心的成長

長崎伸仁ゼミ 0327232 鶴田 由紀子

### はじめに

若き生命に染み込んだ、よき文学の滋養は、よき人生を生き抜き、勝ち抜く力となる。文学は、人間が人間らしく生きる糧となってきた<sup>1)</sup>。

とは、『世界の文学を語る』の中で、池田大作先生が語られているものである。文学の本来の力、使命を明確に表している言葉と思う。若き生命そのもの子どもたちに視点をあてると、心が真っ白で、柔軟な吸収力と強い好奇心をもち、どんどん変わっていく成長期真っ盛りの子どもの時代に、多くの良い文学と出会うことは、日常生活では味わえない様々な状況下で豊富な感情体験をもち、着実に自らの血肉とし、人格形成基盤の一つとなると思う。大人になってからも、柔軟に学び続け、変わり続けることは大切であると思うが、根本的な一番最初の自己形成の段階から、多くの文学と出会い、自分づくりの材料をたくさん手にして自らに組み込んでいける子どもは幸せである。私自身、幼い頃に日本昔話の読み聞かせカセットテープを聴きながら、何度も絵本を読んだことや、「小人の話」、「動物の話」、「どろぼうの話」等に分類されたグリム童話を、その日の気分で選んでは繰り返し読んだこと、図書館に通っては多くの本の世界に夢中になったことなどよく覚えており、今ふりかえると、そこで初めて味わった感動や恐怖、悲しみなどによって自分の心が新たに開拓され、経験として取り入れられていったのを感じる。

コンピューター世代の子どもたちに、読書をすすめるよさという呼びかけや、取り組みが盛んになりつつある中で、あらためて、読書のどんな要素が子どもたちの心の成長に必要なのか、また具体的に、文学から子どもたちの心にどんなメッセージが贈られているのかという点について、本論文の取り組みで明らかにしていけたらと思う。

### 一. 読書の力

児童文学が子どもたちの心にどのように影響するかを考えていくにあたり、まず、読書という行為によって、私たちは何を心得るのかという点についてほりさげていきたい。

#### 1. 他者意識の形成と読書

金川智恵は、人間を人間たらしめているのは、自分自身をも対象化し、客観的に自己を見つめる内的コミュニケーションによる反省作用であると述べ、内的コミュニケーションの中でも、自分自身のことも、周りの環境のことも、相手の立場にたって物事をとらえる視点を「他者性」とし、社会心理学者ミードの自我論を引きながら、他者性の発達があってこそ確固とした自己の形成があるということを検証している。以下、金川の文を引用する。

ミード (Mead, 1934) は、「われわれは、われわれにたいする他者の関係において他者を認識できないなら、自分自身をもハッキリ自覚することはできない」と、自己意識形成における他者の役割を重視する。その自覚は、他者の態度をとることにおいて可能にな

る。(中略) この内的コミュニケーションにおいて自らが他者になり、他者が自分に向けてくるであろう言動を自らに差し向けることが「他者の態度をとる」ことなのである。(中略) 他者から返ってきた反応を通じて、自分の行為の意味を知るのである。その蓄積が自己概念の一つの形成基盤となる<sup>2)</sup>。

さまざまな経験を通して蓄積された自己概念を拠り所として内的コミュニケーションは常におこなわれ、私たちは直面している進行中の現実に対して、もっとも望ましいと思われる方向に自分自身の行動を選んでいくことができる。また、その行動の選択に失敗があったとしても、新たな局面に対する学習の機会とすることができる。金川の言及する他者意識と自己形成の関係を考えた時、より多くの他者と出会い、関わり、経験を積み重ねるほどに、内的コミュニケーションの経験知も深まり、さまざまな環境においても柔軟に自分の行動を適応させていける強い自己を形成していけるということを実感する。

読書をする時は、この内的コミュニケーションがとりわけ活発におこなわれる時といえるのではないだろうか。本の中の登場人物という他者の行動、気持ちを追いながら、物語に生じる事件を体験する。同じ出来事に直面しながらも、自分の感じ方と同時に、他者の感じ方も知ることができる。また、自分と似た登場人物に出会えば、他者から見た自分を客観的に見ることができる。金川の述べる「他者の態度」を多角的に体験できると思う。

また、和田敦彦は、読書と遊戯について以下のように述べている。

小説の読書であれ、鬼ごっこであれ麻雀であれ、それは特定のルールや約束事が了解された世界への乗り入れであるには違いない。したがって私たちが遊ぶとは、ルール、すなわち約束事を了解した複数の人々の中に入ること、さらにいえば、遊ぶとは、たとえそれが一人でなされる孤独な営みに見えようとも、ルール（を共有する複数の人々）を想定し、前提とする営みであるということだ。遊戯には、複数の人々、集団を遊戯の参加者が想定する仕組みが介在している<sup>3)</sup>。

読書は、著者が想定する、主人公、時代背景などの「約束事」を認識して本に参加する。そこで、そんな設定は嫌だと言ってしまうと、物語は読めなくなってしまう。一人の孤独な作業のようで、その物語内の約束事を示す著者と、その約束に従って登場する複数の登場人物たちとのたくさんの他者との出会いが心の中におこっている。日常生活の中で、多くの他者と関わることが一番他者意識を形成させるのは間違いないと思うが、自己を他者の視点から見ることができ、自己内にたくさんの他者が入ってくる読書も、他者意識の形成に大きく関わるといえる。

## 2. 想像の自由と読書

近年、テレビドラマや映画では、漫画や小説の映像化が非常に多い。原作ファンにとっては、自分の好きな世界を映像として観ることのできる楽しさがあり、喜びの声がある一方で、原作に自身が抱いていたイメージと全く違う印象の仕上がりに納得がいかないという声も聞かれることも度々あることである。漫画は絵で描かれるため、ほぼ著者のイメージ通りに読み手は受けとることができるだろうし、読者の描くイメージもだいたい共有できるものと思う。しかし、本に関しては、どうだろうか。

大江健三郎は、

小説をつくり出す行為と、小説を読み取る行為とは、与える者と受ける者との関係にあるのではない。それらは人間の行為として、両者とも同じ方向を向いているものである。書き手と読み手とは、小説を中においてむかいあう、という構造を示しているものではない<sup>4)</sup>。

と述べている。読書とは、著者の描いた世界、イメージ、意見を受けとることのようであるが、大江の意見には考えさせられる。確かに、著者がどんなに自分の思い通りに創作しても、その本をどこまで読むか、どうとらえ、イメージするかなど、「読み」の主導権は読者が持っているものであり、自分のみが創れる著者との共同作業である。それを映像化することは、人によって無数に存在するイメージの中から一つを選んでしまうことだから、賛否両論が生じるのも当然といえる。

和田は、読書体験と比較しながらビデオゲーム体験の自由度の低さ、没入度について論じている。以下、引用する。

ビデオゲームは、一見非常に自由度が高く、可変性に富んだメディアであるかのように思えてしまう。登場人物の動きや選択におうじて、内容そのものが変化することさえあるのだから。しかしながら、享受者が介入する、参加する割合の大きさというのは、必ずしも自由度の大きさに一致しない。(中略)自由にそこで提供される世界を歩くことはできても、それはデザインされたプログラムの制約の内にある。選択するという行為についてはいくつか選ぶことはできても、選択肢は作れない。あるいは選択しなければ物語は動かない。そこには、活字読者が、小説の中で生きることができると同時に、活字を用いて新たな世界を作るという意味での自由度はない。ビデオゲームに特徴的なのは、享受者の参入度の高さを自由度の高さと誤認させる仕組みだ<sup>5)</sup>。

そして、ビデオゲームにおいては、プレイヤーがどんな思想を持てようと、ゲームの中の法に従わなければならない、読書にあたっては一番メインとなる、描かれた人物の思想や出来事の展開よりも、「システムに従属し、一体化する」ことに快楽を感じるように作られているとして、その受動性を指摘している。

読書は、視覚的な手がかりがないからこそ、読者は想像力を働かせなければ物語を楽しむことができないため、能動的に関わることが求められる。「快楽」の度合いはビデオゲームにはるかに及ばないだろうが、自分が参加した分だけ心に得るものも大きい。またそこには、想像力を働かせ、そこから新しい自分だけの世界を描くことも、内容に対して賛同も批判もすることが可能な「自由」が読者に与えられているともとらえることができる。

前節において、他者意識の形成における読書の役割について述べたが、人の心に他者性を育むのも、内的コミュニケーションを行うも、想像力によってなされるといっていいだろう。生きていくうえで、目の前の現実に対して、自分の行動が引き起こす結果を想像することや、相手の気持ちを想像すること、今ある状態から前向きな未来を想像することは、同じ現実の中にあっても、心の中が大きく違うため、最終的に現実も大きく変えていけるように思う。読書は、さまざまな環境、感情を体験し、想像力を鍛えてくれる現実の練習台の機能も持っているといえるだろう。

## 二. 昔話はなぜ消えないか

「桃太郎」、「赤ずきん」、「こぶとりじいさん」、「ヘンゼルとグレーテル」、「オオカミと七匹の子ヤギ」等、幼い頃に聞いた昔話はたくさんある。生まれも育ちも人それぞれなのに、そういう昔話を聞いたことがない、という人に私は今まで会ったことがない。また、世界各地でも似た内容の昔話が伝えられている。考えてみれば、録音機もない、コピー機もない時代から、誰が決めたわけでもないのに同じ話が伝えられ続け、文化も人種も違う国で類似の話が語られるというのは、すごく不思議なことではないだろうか。それだけ多くの人に受け入れられ

る魅力や価値があるからだといえないだろうか。多くの人が幼い頃に、文学作品に親しんでいく最初の一步として触れる昔話について深めることは、子どもの心をとらえる物語にはどのような要素が必要なのかという点を考察する手立てとなるのではないかと思う。

### 1. 昔話の構造的特徴

まず、昔話の構造的特徴について、いくつかあげていきたい。

一つ目に、ストーリーが単純で短く、物語全体に一つのモチーフが貫かれていることがあげられる。たいていいつも、登場人物たちは何の前触れもなく突如登場し、話はテンポよく進み、登場人物の心理状態の詳しい描写はほとんどなく、いたってシンプルな構成になっている。これは、人から人へ口のみで語り継がれてくる中で、長い年月をかけて、物語の意味や重要な部分だけが伝わる最低限の内容だけ残っていったと考えられる。

二つ目は、「おむすびころりん、すっとんとん」のように、呪文のような、歌のような言葉の繰り返し、同じ展開パターンの繰り返しが多く見られることである。これに関しても、文字として読むよりも、人によって語られる時に聞き手を飽きさせないための特徴であるといえる。

三つ目に、物語の内容は、特定の場所、時間に関する描写がなく、現実と非現実との境界が曖昧ということがある。「昔々あるところに……」という、どれくらい昔なのか、どこら辺が「あるところ」なのかということが全くわからないまま物語に入っていく、この現実と非現実との曖昧さをリュートイは、「一次元性」とよんでいる。

四つ目に、動物や植物、道具や天体などさまざまなものが擬人化され、人間と同じように登場する。またそれぞれが象徴的な意味をもち、善人と悪人、賢人と馬鹿という極端なコントラストで配置され、この擬人化は、メタファーとしての効果も発揮していると考えられる。

今、読み聞かせの良さが改めて再確認されてきているが、昔話は特に、一人で読むものというより、その話を知っている人から、知らない人へ、大人から子どもへ、語ってもらうために存在する文学であり、その最低限のストーリー構成にどのような味をつけるかは、すべて語り部と受け取る相手次第でどのようにも変化するといえるだろう。

### 2. 昔話の発生～ユング派の解釈

昔話には、人種・文化を超えて共有できる善悪の規範や、人々に好まれるパターンのようなものが隠されているのではないかと冒頭で述べたが、それは、昔話の構造的特徴にあげた、それぞれの物語全体に貫かれているモチーフの存在にあてはまるように思う。ユング派心理学の昔話の発生に対する解釈は、この点を一番明確にする説であると思うため、ここで言及したい。

スイスの分析心理学者ユングは、世界中の昔話や神話などの昔話には、彼が心理療法において分析する夢や妄想などの内容にも共通する典型的なイメージがあることに気がついた。そのことから人間の無意識には、個人が体験しながら抑圧してしまった個人的な無意識と、個人の経験とは関係なく、人類共通の普遍性をもつ無意識があると仮定し、人種を超えて共通のイメージ、表象を「元型 (archetype)」の存在として仮定した。

河合隼雄は、エレンベルガーが『無意識の発見』の中で、人間の無意識の機能の一つには「神話産生機能」、つまりお話をつくる働きがあると述べていることをあげながら、誰もが自慢話や過去のエピソード、噂話など、自分の「得意なお話」を持っており、それは何度も話しているうちに、少しずつ変貌して、ある種の「型」を持ち始めることがあると指摘している。その時、語る人間にとって大事なことは、客観的、具体的な現実の様子ではなく、その時の自分の体験、感動であり、人によって表現は大袈裟になったり、過少になったり、変わってくるもの

である。一人の人の発する噂話、自慢話も、多くの人の好む元型的表象、イメージに変形してくる時、内的な普遍性を持ち始め、多くの人に語り継がれるようになり、そう語り継がれるうちに、「昔むかしあるところに……」となっていく可能性を持っている。非現実的なことが物語られる昔話なども、このようなことから考えると、ある個人が何らかの体験をした時、その経験をできる限り直接的に伝えようとしてできた話であり、その経験が元型的で、多くの人に受け入れられる普遍性をもつため、時代を超えて存在し、また類似の話が世界各地で発生していることも説明できるということである<sup>7)</sup>。

人類共通の普遍性をもつ無意識、元型とは、時代、人種、文化等のあらゆる壁をこえて、ただ何かを感じる心・気持ちをもって生きているという一つの共通点さえあれば共感できる、面白さ、自然の法則、現実の常、願望、愛情、夢等の、いってみれば「みんなにしっくりくる真実」ということだろうか。河合はそういうものを「内的真実」と述べている。それは目に見えない、手にもつこともできないが、私たちは生きていく上でそれを必要としているし、自らの心の中、自分たちの生きる世界の中にそういうものがあることに気づかせてくれる刺激となる昔話も、やはり人間にとって大事な宝なのだろう。

以上、本章を振り返り、なぜ昔話は子どもの心を捉え、消えないのかということについて、その理由を三点あげてみたい。

まず一つ目には、幼い子どもから誰でもわかり、覚えやすい簡単さ、リズム感である。その簡単さ、覚えやすさ、聞き手を楽しませる耳あたりの良いフレーズは、真っ白な子どもたちの心にスッと入り、長く心に残るだろう。

二つ目に、人と人との交流の中で魅力を発揮することである。前節でも触れたが、その単純さが、内容にも、語り口にも、語る人によって、様々な肉づけを可能にしている、人の口から語られてこそ楽しい構造となっている。

三つ目に、簡単な中に、人々の心を捉える内的真実（元型）を物語っていることである。簡単で、ただストーリーを知るだけでも楽しめる一方で、よく思索すると、深い意味をもっていることに気がつく。子どもたちは、その簡単さによくカモフラージュされながら、自分でそれとは気がつかずに内的真実を感じ取り、物語は覚えやすく心に長く残るので、大人になっても影響を与えている。昔話が消えないのは、この点が一番大きい理由なのではないだろうか。

次章では、描かれている内的真実とはどんなものなのかをとりあげつつ、子ども読者への心的影響を考えたい。

### 三. 子どもの心と内的真実

本章では、具体的な物語のパターンについて、どんな「内的真実」が描かれているのか、また、子どもたちはそこからどんな心的影響を受けるのかについて考えていきたい。

#### 1. 勧善懲悪と自己への信頼獲得

「桃太郎」、「シンデレラ」、「ヘンゼルとグレーテル」等の各地に伝わる昔話にしても、「ハリー・ポッター」、「指輪物語」等、今人気の出ている児童文学作品にしても、様々な敵と戦い勝つ物語は多い。

シュルドン・キャッシュダンは、著書「おとぎ話と魔女」の中で、

主なおとぎ話はそれぞれ、自己の中の何か一つ、特定の欠点や不健全な素質をあつかっているものであり、その意味は単一的である。「むかし昔」の向こうに一歩入り込めば、す

ぐにおとぎ話が〈子どもの七つの大罪〉、すなわち、虚栄・大食・羨望・性欲・欺瞞・貪欲・怠惰をあつかっていることがわかる。複数の〈罪〉をあつかっているおとぎ話にもあるにはあるが、典型的に中心となるのは、どれか一つの罪にかぎられる<sup>8)</sup>。

と述べている。例として、「ヘンゼルとグレーテル」について考えると、家に食べ物がないために子どもたちは捨てられ、空腹だった子どもたちはお菓子の家を夢中で食べる。その家の持ち主の魔女につかまり、魔女はヘンゼルを食べるために太らせようとする。このストーリーを思い浮かべると、食料と生命の維持という問題が物語を展開させており、〈大食〉の罪が扱われているということに気がつく。この一貫して扱われる罪の克服が、物語を幸福な結末に導くのである。

キャッシュダンはまた、おとぎ話の形成を典型的な四部構成の旅のかたちであるとし、旅のそれぞれの行程が自己発見に向かう途中の中継地点であるとしている。

まず、物語の始まり、第一部、新しい世界への「横断」の場面である。シンデレラは、継母や姉妹にいじめられ、妨げられ、舞踏会もお留守番で嘆き悲しむ。ヘンゼルとグレーテルは、貧しすぎる生活のため両親に森の中に置き去りにされる。また、子どものいない、おじいさんとおばあさんや、王と王妃のもとにやっとさずかる特別な出生を持つ子どもなど、たいていの物語は、あるジレンマを抱えた状態から始まる。そして、主人公たちは、そのジレンマを解決するために、時には生命の危機にまでさらされ、突然に新しい世界へ踏み出していく必要に迫られ、物語が始まっていくのである。この新しい世界は、子ども読者も主人公も慣れ親しんだ世界とは正反対に近い、すべてがもの珍しい、特異な世界であることが多い。

このことは私たちに、成長するためには、現状から飛び出し、危険をおかしても新しい世界へ出て行くことが必要であることを暗に伝えているともいえる。また、現状不満、悩み、問題に気がついた時こそ、次の新しい物語、ステップへのスタート地点に立つことができることを人はよく知っているということだろう。

新しい世界へ飛び出した主人公には、新しい相手との出会いが待っている。第二部、「遭遇」の場面である。今までに会ったことのない不思議な生き物、植物、食べ物など、未知の世界で出会うものは子ども読者の心をひきつける。その中で一番はずせないのが、魔女、鬼、怪物など、物語のスタート時に感じたジレンマの解決を目指して旅を続けていくためには、どうしても向かい合わなければならない敵、邪悪な存在との出会いである。それは、グリム童話「ルンベルシュティルツヒェン」の粉屋の娘が、夜明けまでにわらを紡いで金にしなければならなくなった場面のように、突然主人公に課せられた任務や試練という形になることもある。

そして、第三部「征服」では、遭遇した邪悪な存在と主人公との戦いが繰り広げられる。一番物語が盛り上がり、読者がひきつけられる場面でもある。多くの物語では、ここで邪悪な存在は敗北、死をむかえる。

悪との生死をかけた戦いののちにむかえるのが、第四部「祝賀」の場面である。敵との戦いに勝利した後にむかえる結婚、再会、帰還等、幸福な結末は、主人公の成長、ジレンマの克服を象徴している。

子どもたちが昔話に触れていくのは、鮮明な感情体験がいつまでも影響を持ち続ける時期である。私たち大人でもそうだが、特に、子どもたちは無意識に、登場人物の中に自己も持つ一面を発見し、自分の姿と重ね合わせる。

池田大作先生は、

昔の物語には、子どもや小男が、知恵や機転を使って、巨人を倒したり、竜をやっつけたり、敵を味方に変える話が多い。自分が小さいからだろうか、子どもたちは、こういう

物語によって、「自信」をえるらしい。(中略)人間ならだれでも、自分の道を阻む「鬼」や「巨人」や「魔法使いが出る森」を持っている。昔話は、それらに必ず打ち勝てるのだという励ましを送ってくれているようだ。しかも理屈ではなく、心の奥底にしみとおる「お話」のかたちで!<sup>9)</sup>

と述べられている。主人公が全く普通の、何の能力も持たない、時に弱い立場にあるような、より自分に近い存在であった時、物語の展開とともに感じる子ども読者の感情体験、内的葛藤のリアルさは増すし、読み終えた後の心的収穫は大きなものとなる。それは、その物語を好きになる度合いにも、大きく関係するだろう。

また、子どもたちを強く引きつけ、印象深いものにする物語に欠かせないのは、手に汗にぎる主人公と悪との戦いの場面である。多くの昔話に登場する、鬼、魔女、継母、おばけ等は、子どもの内的葛藤を引き起こさずにはいられない存在である。それは、それらの悪役が、単に、主人公を脅かす存在であるだけでなく、身に覚えのある感情がうずくような、子どもたちみんなが格闘している忌まわしい側面、欠点・弱点の誇張した姿を現しているからであり、それが主人公との格闘の末に敗れる姿は、自分の中の嫌な側面を克服する力が自分の中にあることへの自信となる。

キャッシュダンは、次のように述べる。

おとぎ話の結末は一時的なものである。魔女の死を通して克服されたはずの感情や性癖はまた戻ってくる。そんなときには、かたわらに控えていたおとぎ話が、また新たに特別な魔法の杖をふるうことになる。子どもがこうした話を何度も繰り返して読むのはそのためである。魔女が死ぬたびごとに、子どもは自己不信ややっかいな性癖を克服できるという自分の力に対する信頼感を回復する。それは魔法のようなものである<sup>10)</sup>。

と述べている。

物語によって、自己の否定的側面に改めて気付くと同時に、それに打ち勝つ力も自己の中にあると感じ取っていく子どもの心をよく表している言葉だろう。

また、ベッテルハイムは、

昔話は、モラルを子どもたちに受け容れやすいような形で提出するのです。(中略)教訓を垂れることなく、いわば子どもたちの心の血液の流れの中にモラルを組み込むのです<sup>11)</sup>。

と述べている。勧善懲悪の物語は、子どもたち自身の内面に関してのみならず、悪いものは負け、正しいものが勝つのがあるべき姿であり、悪いものには直感的に不快に感じるセンスの形成にある程度の貢献をしていると思う。

## 2. 不幸な結末と不安感

次に、ハッピーエンディングとならない物語について、その必要性と、子ども読者への影響を考えてみたい。

ヴェレナ・カーストは、悪の種類によって、昔話を一般的構造のものと、特殊構造のものに分類している<sup>12)</sup>。

まず、一般的構造では、物語の始まりは、何かが欠けた状態で始まる。特別な木から実が盗まれる、国に王女がいない、王妃に子どもが生まれえないなど、この欠けている状態には、何か悪が関わっている。結末まで読み、王子が王になるなど、主人公の変化した姿を見ると、何が欠けていたのか(何が悪い点だったのか)がハッキリし、はじめの状態の復元以上のハッピーエンドとなる。この欠けているものを補うまでの道のりで悪との対決を経なければ、次の成長段階には至らない。

そして、もう一つ、特殊構造とは、物語の始まりの欠けた状態と、妨げる力との対決は変わらないが、この対決が、成熟や成長、つまりハッピーエンドには通じず、危機的状况から逃げ出すのに、全力を尽くさねばならない。一般的構造の物語に比べると、はるかに数は少ないが、具体的に例をあげれば、「青髭」「トルーデさん」などの衝撃的な結末をむかえるものがある。

一般的構造に関しては、キャッシュダンの旅の四部構成の考えと似ており、物語の最初に欠けている状態とは、ジレンマを抱えた状態といえるし、その状態をひきおこしている悪とは、七つの大罪のうちのどれか一つのことであるととらえることができる。典型的なハッピーエンディング、勧善懲悪のパターンだろう。

一方で、読者の願いむなしく、試練にくじけてしまうものや、主人公があっさりやられてしまったり、命からがら逃げおおせただけで、悪役は健在するまま終わってしまうものも多数ある。それが、特殊構造の物語にあたる。

時にそれは、読者に、大きな恐怖や悲しみの感情を引き起こすものであり、残酷な描写のある物語にいたっては、なんでもまっすぐ心に入り、吸収する子どもたちには強烈な衝撃と不安感を与えるだろう。もともと、昔話は大人のために作られ始めたという歴史もあり、キャッシュダンが、物語の中で魔女は壊滅的に倒されなければならないと強く述べるように、子どもたちにはハッピーエンドの物語だけを与えるべきだという意見や、残酷な描写のものは触れさせるべきではないという意見もあるようである<sup>13)</sup>。

しかし、そのような物語も、長い年月に耐えて残り続けるということは、いつでもハッピーエンドとはいかない、そこに語られることもまた、人類にとって普遍的な「しっくりくる真実」の一つの姿であり、必要があるから残ってきたのであろう。

このような、否定的な感情をひきおこす作品については特に、描写が簡単で、現実と非現実との境界が曖昧、擬人化された登場人物が多いというような、昔話の構造上の特徴が良い働きをする。昔話を改めて今読むと、「オオカミと七匹の子ヤギ」では、オオカミのお腹に石を詰め込んで縫ってしまったたり、「かちかち山」のたぬきは背中に火をつけられたり、具体的にその光景を想像すると、実は怖いものも多い。しかし、それらの昔話を怖い話だったと記憶して大人になった人はほとんどいないだろう。描写が簡単なためにイメージはあいまいなものとなるし、登場する魔女や、動物たちは、現実の世界では、存在しないし言葉を話したりしない。自分たちの生活にもありそうで恐ろしい事件が登場人物たちの身に起こり、自分たちが同じ状況におちいったら、登場人物と同じように反応してしまうかもしれないという不安感をかきたてる物語であっても、その現実との距離感が子どもたちの心への衝撃を和らげるクッションとなる。文字のみの表現だからこそ、目の前に映像化されるよりも、じっくりと、その意味を消化しながらうけとることができ、個人によっては、心の中でその話を拒否することも、加工することもできる。読みながらも現実ではないことを意識のどこかにおいて読むことができ、かつ描かれている内的真実は強烈に子どもたちの心にせまってくるのである。

### 3. 母親像の二面性

児童文学には物語が展開していくきっかけとなる存在が、女性であることが多い。特に昔話についてその傾向は顕著であり、男性の果たす役割は女性に比べると少ないものばかりである。「白雪姫」を例にあげて考えると、主人公を幸せに導く王子様の登場は全くの偶然であり、継母にいじめられる娘の姿に、全く関心をもっていないのか、気がつかないのか、父親は何も関わってこない。主人公をいじめたり、殺そうとしたりする継母は、もとは実母として描かれており、衝撃をやわらげるために継母に変えられたとはよく聞く話である。これは、母と子の



関係の重要さ、子どもの成長において女性の果たす役割の大きさを表しているといえる。

河合隼雄著「昔話の深層」では、昔話に登場する女性たちは、慈悲深くやさしい母親像と、恐ろしい魔女や継母などの姿をとる二つの傾向があるとして、その極端な両面性を「母性」の肯定的側面と否定的側面の表れであるとしている。以下、引用する。

母性はその根源において、死と再生の両面性をもっている。つまり、生み育てる肯定的な面と、すべてを呑みこんで死に到らしめる否定的な面をもつのである。人間の母親も内的にはこのような傾向をもつものである。肯定的な面はすぐ了解できるが、否定的な面は、子どもを抱きしめる力が強すぎるあまり、子どもの自立をさまたげ、結局は子どもを精神的な死に追いやっている状態として認められる。両者に共通な機能として、「包含する」ということが考えられるが、これが生につながるときと、死につながるときと両面をもつのである<sup>14)</sup>。

これは母親の一般的傾向でもあるが、昔話にでてくる母親像は「人間ばなれ」した極端な恐ろしい姿をしているように、ユング派心理学では、個人的な母親像を超えて、人間の心の深層にこのような表象を産出する可能性が存在すると仮定し、母なるものの元型として、太母（グレートマザー）と呼んでいる。

母性のやさしさ、慈悲深さなどの肯定的な面が世間の母親像の「公認の倫理」となると、母性の否定的側面という現実には目を向けられなくなる。昔話に登場する、継母や、魔女たちは、そのようにして見えなくなっている母性の否定的現実を、「拾いあげ保存してゆく機能」をはたす。それは「公的な倫理を補償する民衆の知恵」だと河合は述べている。一章、二章と、肯定的物語と、否定的物語それぞれを見てきたが、ハッピーエンドの物語がある一方で、残酷な物語、悲しい物語の存在的価値を認める言葉ではないだろうか。

このことを、子どもの母親からの自立という面から考える。赤ちゃんにとって、母親は、生きていくためにすべて与えてくれ、不快なものをとりぬき、愛してくれる、この世の善の根源として、その姿は肯定的な面の元型的な母親像を表している。しかし、母親も人間であるから、いつでも子どもの思い通りというわけにいかない。子どもは成長するにつれて、善のかたまりであるはずの母親に失望や恐れを見て、矛盾に気がついていく。継母や魔女たちは、母性の否定的側面という内的真実を子どもたちに暗に伝え、継母や魔女が死ぬ、殺される姿は、母親からの自立の必要を無意識下に感じさせる。また、母親の中に見ていた肯定的な母親像、否定的な母親像は、しだいに自分自身の一つの体の中にも、肯定的側面、否定的側面があることへの理解へとつながっていく。河合は、

男性も少し注意深くあれば、自分の心の深層にうごめいているグレートマザーのはたらしきを意識することができるであろう。われわれは自分の能力も省みず、何事であれ自分で「抱きこみ」、「かかえこもう」として、それが不可能と解った途端に、棄て去ろうとし、死に追いやろうとしなかったであろうか。われわれは誰かを世話し、育てるといふ美名に隠れて、その自立をさまたげていないだろうか<sup>15)</sup>。

と述べ、グレートマザーの元型的な心の働きの具体的な姿をわかりやすく示している。

## おわりに

今回の研究によって、読書は、子どもたちの心にとって、自己の内面に立ち返らせ、他者の存在、また他者の他者である自分の存在を意識させたり、自分の中に日々まきおこっている感情、自分の生きている環境への理解をうながすことで、自己理解に大きく関与し、その上に、

自分の力への自信，コミュニケーションの方法等の生きる知恵を身につけさせる機能を持っているということがわかった。

また，自分自身が昔から気になっていた昔話の発生の不思議について，「内的真実」「元型」の存在という納得のいく解釈を見出すことができた。そして，長く人々に受け入れられ，読み継がれる作品の要素，子どもたちの成長にとって良書となりうる物語の要素について，自分なりの視点をつくることができた。

収穫は多かったが，一方で，浅く手広く取り上げがちであったため，さらに深く研究したい部分が多く残ってしまった。三の「子どもの心と内的真実」の章では，物語のパターンや，そこからうける心象は世界各国それぞれの文化や，国民性によって多少の違いがあるであろうし，そこまで踏み込んで研究できたら良かったかとも思う。また，昔話だけでなく，現代の作品についても，具体的にとりあげ，元型を探り当てながら分析をしてみても良かったと思う。

私たちは，人種，言語，時代，思想主義などで自分の所属グループをつくり，他人と区別したがる。それが自己意識の確立につながっているともいえるが，その目の前の現実にも固まりすぎて生きにくくなっているのかもしれない。内的真実というものの存在を自分の中でとらえようとすると，あらゆる権をとびこえてすべての人の心に通ずる生命の法則や，私たちの頭では決め付けられない無限の可能性があることを実感するとともに，それを明確にし，根本におき，あらゆる国の人々に，また教育，文化，芸術等あらゆる分野において広がりを持ち，発展してゆく創価の人間主義，生命尊厳の正しさを再確認する思いである。

## 引用および参考文献

- 1) 池田大作『世界の文学を語る』 潮出版社 (2001)
- 2) 金川智恵 「わたし」のなかの他者—自己意識の形成に及ぼす「他者性」の重要性について 梶田 毅一編『自己意識研究の現在(2)』 ナカニシヤ出版 (2005)
- 3) 和田敦彦『メディアの中の読者—読者論の現在』 ひつじ書房 (2002)
- 4) 河合隼雄『イメージの心理学』 青土社 (1991) p. 197から引用
- 5) 注3) に同じ
- 6) 森省二，橋本和明，森恭子『童話と心の深層』 創元社 (1996)
- 7) 河合隼雄『昔話の深層』 福音館書店 (1997)
- 河合隼雄『イメージの心理学』 青土社 (1991)
- 8) シェルドン・キャッシュダン『おとぎ話と魔女—隠された意味—』 法政大学出版局 (2003)
- 9) 池田大作『希望の世紀へ—教育の光』 風書院 (2004)
- 10) 注8) に同じ
- 11) 河合隼雄『河合隼雄 全対話—物語と子どもの心』 第三文明社 (1997)
- 12) マリオ・ヤコービ，ヴェレナ・カースト，イングリット・リーデル『悪とメルヘン』 新曜社 (2002)
- 13) アンゲリーネ・パウアー『子どもの心をいやす魔法のメルヘン』 主婦の友社 (2001)
- 14) 河合隼雄『昔話の深層』 福音館書店 (1997)
- 15) 注14) に同じ