

絵本の中に描かれた「森」の特徴の抽出 —そこで起きていることと現実との関係から—

岡島直方

緑地環境情報学研究室

2008年10月8日受付; 2009年1月28日受理

"Forest" imagery in illustrated books: The relationship between the literary and the temporal world

Naokata Okajima

*Laboratory of Green Space and Environmental Information,
Minami Kyushu University, Takanabe,
Miyazaki 884-0003, Japan*

Received October 8, 2008; Accepted January 28, 2009

This study extracts forest imagery from illustrated books and examines such representations. Forests are living environments relatively untouched by humankind, although people have culled trees from the forest and planted them, making man-made spaces. The author of this study posits that if people can enlarge the image of the forest, they will also be able to expand the image of any planted area. The author has concluded the following: (1) Stories in illustrated books depict the preservation and restoration of the forest. (2) Most protagonists in illustrated books are human or animal. In their lives in the forest, these protagonists have many experiences: playing, living, exploring and discovering. Anthropomorphizing the many living forest creatures allows them the rich experiences afforded by communication with other creatures. (3) These tales include some fanciful aspects. For instance, representations of scale, time, and other conditions do not comport with the "real" world. This study demonstrates this concept by giving several specific examples of fantasy illustrations. The variety of forest creatures allows unexpected events to occur in the forest. (4) Although something may appear real within the world of illustrated books, many of these occurrences are understood not to happen in the temporal world. The concept of reality differs between the literary and temporal worlds. (5) The fantasies illustrated in this study can be effectively used in creating rich varieties of ideas in landscape design.

Key words: illustrated books, forest imagery, reality, fantasy, animals, landscape design.

1. はじめに

自然とは、有機的な働きをする一つの総体である。環境問題が明らかになるに従って、我々は、自然が人知の及ばぬ豊かさを生み出してくれるものだということを改めて認識し始めている。我々が、その豊かな存在について認識することになる自然にも色々な場所がある。本論では造園において重要な構成要素となる「樹木」が、最も原初的、理想的なあり方で集合している場所としての「森」を取り上げる。造園においては、樹木を、人間にとっての何らかの価値基準に従って選択して、独自に配列するということが行われるが、そのようなことを行う始原の状態として、森という状

態があったはずである。森が健全な姿で存在していることは、その地域の環境が豊かなものであることにつながるかとされる。しかし、経験的に言えば、放置された森は、人間が活動をする上では快適なものではないこともある¹⁾。また対象となる森のあり方によっては、日常生活の一場面の中で有効に活用できる場所となる場合もある²⁾。

このような多面的な要素を持つ「森」であるが³⁾、イメージの世界の中では、森はどのようなものとして描かれているのだろうか。

筆者はこれまでの造園の教育活動の中で、造園を学ぶ学生は、現実的なことに関心を寄せる傾向が強いことを知った。だが、学生もしくは自分が現実だと思っている、その「現実」とは何であるか、現実が現実ら

表1. 調査対象文献

文献番号	絵本のタイトル	著者	作画	出版社	出版初年
(1)	いちばんすてきなひ (はなはなみんなの森シリーズ、春)	わたり むつこ	本庄 ひさ子	リブリオ出版	2002
(2)	いっしょにいかない? (森のえほん)	香山 美子	つちだ よしはる	アリス館	1997
(3)	狼森と策森、盗森	宮沢 賢治	津田 樽冬	ほるぷ出版	1992
(4)	おつきみパーティー	わたり むつこ	本庄 ひさ子	リブリオ出版	2002
(5)	キャロリンとジョンへんてこ森へいく	marini★monteauy	marini★monteauy	学習研究社	2006
(6)	こぐまの森	本田 ちえこ	本田 哲也	偕成社	2005
(7)	ごちそうがいっぱい (あーあー森のはりねずみ一家)	つちだ よしはる	つちだ よしはる	佼成出版社	1996
(8)	魚をよぶ森	斉藤 きみ子	斉藤 きみ子	佼成出版社	1994
(9)	ツーターのうんちはどこいった? (ハナグマの森の…)	松岡 達英	越智 典子	偕成社	2001
(10)	ツーターのちいさなぼうけん	松岡 達英	越智 典子	偕成社	1999
(11)	つきよの森 (はなはなみんなの森シリーズ、秋)	福永 真由美	渡辺 あきお	PHP研究所	1997
(12)	なつのぼうけん (はなはなみんなの森シリーズ、夏)	わたり むつこ	本庄 ひさ子	リブリオ出版	2002
(13)	のんびり森のかいすいよく	かわきた りょうじ	みやざき ひろかず	岩崎書店	2002
(14)	のんびり森はおおゆきです	かわきた りょうじ	みやざき ひろかず	岩崎書店	2000
(15)	ふくろうの森	金子 童	土田 義晴	PHP研究所	2001
(16)	ふゆごもりのひまで (はなはなみんなの森シリーズ、冬)	わたり むつこ	本庄 ひさ子	リブリオ出版	2002
(17)	魔女と森の友だち	湯本 香樹実	ささめや ゆき	理論社	2007
(18)	森の絵本	長田 弘	荒井 良二	講談社	1993
(19)	森のかんづめ	中條 聖子	みうら みよこ	エピック	1997
(20)	森の木	川端 誠	川端 誠	BL出版	1997
(21)	森のクリスマス	きむら だいすけ	きむら だいすけ	福武書店	1994
(22)	森のささやき	葉 祥明	葉 祥明	出版文化社	1999
(23)	森のはるなつあきふゆ	岸田 衿子	古矢 一穂	ポプラ社	1994
(24)	森は、どこにあるの?	バン・チハル	バン・チハル	くもん出版	2001
(25)	森はたのしいことだらけ	田島 征三	田島 征三	学習研究社	1995
(26)	やんばらの森がざわめく	本木 洋子	高田 三郎	新日本出版社	2001
(27)	ようこそ森へ	村山 康成	村山 康成	徳間書店	1998
(28)	よみがえれ、えりもの森	本木 洋子	高田 三郎	新日本出版社	2003

しく見えるまでにいかなる他の可能性があり得たのかなどと言ったことにも思いを寄せることが大切だと考えた。つまり、自然を再構成する造園という仕事においては、決められた仕事を淡々と実行していくばかりでなく、造園を通じて作り出そうとしていることがらが何であるのかという考え方においても、研鑽を積んでおくことが必要なのではないか。イメージすることはできても実現できないこととは何かを知り、実現できないかも知れないが、もし実現できたらすばらしいと思うイメージとは何であるのかなどを知ることにより、樹木を見る見方、捉え方を変化させ、ひいては異なった質の空間を作り出すことにつなげていくことができるのではないかと考える。

その際に、対象を絵本にすることは有効だろうと考えた。絵本そのものは、二次元の空間の中におさめられている。しかし、絵本に表現された絵画は、脳が図像としてイメージできることがらについて書き留めたものである。

筆者は造園空間を構成する力を養うために、本学の造園学の演習で学生に絵本を制作する課題を出したことがある⁴⁾。ページをめくるごとに絵は変わることになるが、それがあたかも、歩いていくうちに変化する

風景のようなものではないかと考えた。物語が展開していくに従って景色が変化していく絵本作りは、まさに造園の空間作りと関係が深いのではないかと考えたからだった。

脇⁵⁾は、ファンタジーという、現実にはありそうもないことが起こる表現ジャンルに関して、次のように述べている⁶⁾。

『ファンタジーには、常識にとらわれない自由な発想をうながす力や、土台のない空中にでも楼閣を組み上げていく技を会得させる力がある……「もし〇〇だったら」と発想できるということ、そしてその「非現実の仮定」の上に、緻密な論理でもってひとつの世界を組み立てていけるということは、文学の領域にとどまらず、自然科学、社会科学の領域でも大きな力を発揮する……そうした精神の働きのトレーニングにファンタジーは大いに役に立つはずだ』

実は脇は絵本のことについて語っているわけではなく、ファンタジー文学について語っている。ヴィジュアルなファンタジーにはむしろ危うさがある、というのが彼女の説である。脇は、「ヴィジュアルなメディアによるファンタジーは、どうしても刺激重視に傾きや

すいし、頭をちゃんと使わずにそれらを受け止めてしまう」として、トールキンの講演を引用しながら、文字を読んで思考力や想像力を働かせることの大切さを訴える⁷⁾。絵本の絵の部分が、文章の作り出す世界を常に阻害するとは考えなくてもよいと思う。絵本画家が文章の内容を絵に固定化する危険性に対して、どのような配慮を行っているかについては分からないが、編集者の立場からこれに関することを述べた文章を見つけることができた。絵本の編集者である松居の文章はそのデリケートな部分について言及している⁸⁾。また、河合⁹⁾は、絵本に込められている内容は「極めて広く深い」と述べている。脇による上述の引用記述は、絵本においてもある程度はあてはまるであろう。

2. 本論の目的

本論の目的は、絵本の中に描かれた「森」のイメージのうち、次の2点を調査・解明することにある。

- ①絵本の「森」の中はどんなことが起こる場所なのか。
- ②絵本の絵として表現された「森」の中から、我々が3次元の現実世界のなかで体験できないと認められる（以後、不合理な、という）こととは何か。それらは、森の構成要素である樹木を再構成して創造する造園空間の作り手や鑑賞者に対して、通常気がつかないでいる自然の受け取り方を提示することになる¹⁰⁾と思われる。

3. 調査対象と調査の方法

本論は絵本の中に描かれた森の特徴を抽出し研究するのであるが、対象となる絵本の総数はきわめて多い。本論では、宮崎県立図書館の児童室の開架図書の中から、「森」をテーマにした絵本を全て調べることにした¹¹⁾。児童図書室は、一般図書室とは別の場所に設定されており、利用者は児童のみならず全ての県民であり、児童書に関わる人々が利用するように企画されている。児童室内部においては、ほぼ全ての図書は高さ1メートルほどの低い本棚に一括収納されている。絵本はその中でも一つのまとまったエリアに収納されている。検索の方法は、図書館内検索システムでタイトルに「森」を入力、所蔵を「閲覧」、所蔵場所に「児童室」を入れる。2008年5月31日の時点で、この検索により司書に打ち出してもらったことができた文献数は37点あった。その中から物語でないもの、〈樹木の森〉とは関係ないものを除いたところ、対象文献は表1の28点になった。

調査範囲が宮崎県立図書館児童室開架図書ということで、出版年も1992年以降となることから、得られる結論もおのずから限界のあることは自明である。

対象絵本の中から森に関係するストーリーをメモ化し54枚のストーリーカードを作成する。また、対象絵本の画像をスキャンすることにより176枚の画像カー

ドを作成する。

上記目的①の調査では、関連性のあるストーリーカードをKJ法¹²⁾により平面的に配置することによってそれぞれの関係性を視覚化する。

上記目的②の調査では、関連性のある画像カードをKJ法により平面的に配置することによってそれぞれの関係性を図表化する。

4. 絵本調査の結果

(1) 絵本の「森」の中はどんなことが起こる場所か

これについてまとめたものが図1である。絵本によれば、「森」の中では何らかの「体験」をすることができるらしい。体験の内容は、そこで遊んだり、生活したり、探検したり、発見するといったことがらであり、それぞれはある程度充実した成果をもたらすものである。また、その体験と密接な関係性をもちながらも、ある種の「気持ち」を味わうことができる場所である。そして「破壊と再生の物語」が起こる場所である。「破壊と再生の物語」は、伐採されてしまった森を甦らせようとする活動の記録や、破壊の危機に瀕した森を保存するというような話である。この内容は、森の中で起こるとは限らない。もともと森がなかったところに森を作っていくという話があったため、他の場合との違いを示すために曲線で軽く仕切っている。実話をもとに構成した内容も見られる。文献番号15は、市民団体が、伐採されていく森の保護を訴えてかろうじて公園という形で緑地の再生に成功した実話を元にした話である。このような話の類型として、実話的な描き方ではなく、あくまでフィクションとして森の再生を訴えるものも見られた。今回の調査では、森の中で何らかの体験をする主人公は人間か動物であった。植物や石が主人公となる物語はなかった。ただ一例、文献番号25の中において、森の中で道に迷った人間を、白い大きな花が道案内して森の外まで連れて行ってくれるという場面があったが、この場合の主人公は人間であった。

(2) 絵本の絵として表現された「森」の中で起こる不合理なこととは何か

絵本の中の「森」でおこる不合理な出来事として、画像カードを整理した結果、スケールの不合理、時間の不合理、状態の不合理などが見られ、それは表2のようになった。スケールの不合理とは、主人公などの身体の大きさが、現実世界で当然視されているものではなくなくなってしまったことが、周囲の景物との比較から明らかとなったものである。時間の不合理とは、ある一つの時点で体験できる事柄は通常一つであり、複数の体験をしようと思えば、異なる時間に行わなければならないはずであるが、ここでは一つの絵の中で、異なった時間で起こった事柄がいつに表現されている。状態の不合理は、そこで起こっている出来事のなかで、上記の二つの中に入らなかったものである。表2には、不合理の種類と、その具体的内容1), 2), 3) ……を記している。「具体的な内容」の横に、該当文

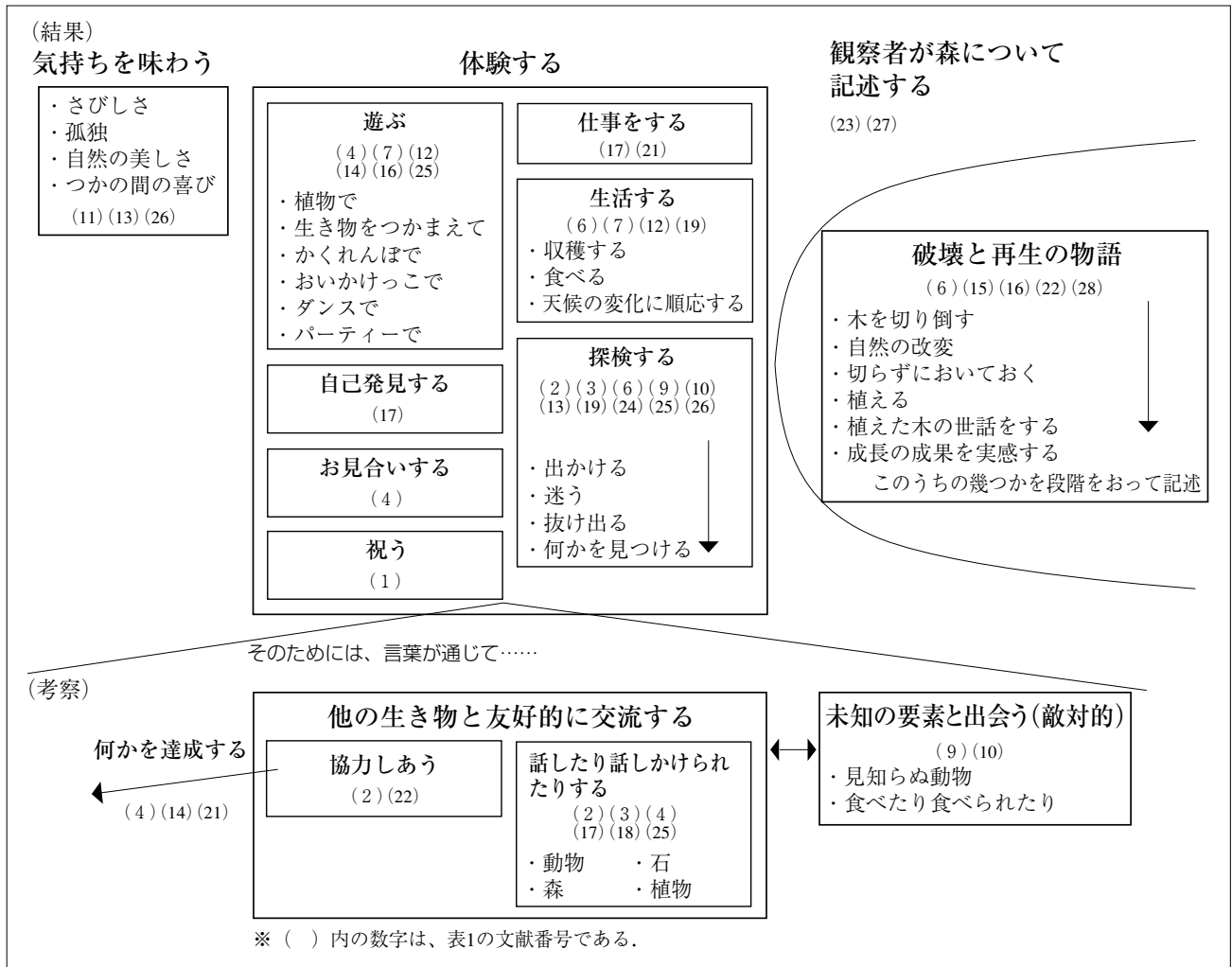


図1. 絵本の「森」の中とはどんなことが起こる場所か

表2. 絵本の「森」の世界での不合理

スケールの不合理	具体的内容 (該当文献番号例)
1. スケールの不合理	1) 生活が変わる (1) 2) 遊びが変わる (12) 3) 見えるものが変わる (12)
2. 時間の不合理	1) 異なった時間での出来事が一度に起こる (19)
3. 状態の不合理	1) 言葉が通じる (18) 2) 四足動物が立つ (13) 3) 動物が服を着る、仮装する (13) 4) 異なった動物が同じ方向に走り去る (5) 5) 物語の前後のつじつまが合わない (7) 6) ありそうにない動きが可能となる (7) 7) 色が変わる (3) 8) できそうにないことができちゃう (5) 9) 注目しているところだけが現れる (10) 10) 姿が変わる (3)

注) 該当文献番号例の番号は表1の文献番号である。

献番号例を記した。この表の順番にしたがって、該当文献の実際の画像を掲載したものを図2として表した。

5. 考察

(1) 絵本の「森」の中とはどんなことが起こる場所かについて

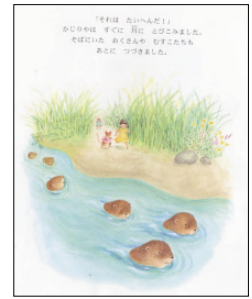
森の中で、さまざまな「体験」をすることができるのは、そこに数多くの多様な生き物が生息しうるからだと考えられる。姿かたち、大きさ、性質の異なる、特徴ある生き物が棲んでいる場所の典型として森をとらえることができれば、その森からさまざまな性質の対象物が出てきてもおかしくはない。主人公の人間や動物の多くは、森の中で他の動物たちと会話や交流をすることができる。交流とは、ある目的を遂行するために協力し合って物事を成し遂げるようなことである。人と動物が交流する、動物どうしが他の動物と交流するといったストーリーは、今回調査した全ての事例で起こる出来事ではない。ただし交流を扱ったものにおいては動物の存在は貴重である。河合は、子どもたちは動物が好きであると述べている。また1987年の



1-1) 人が木の根元に住む
表1文献 (1)



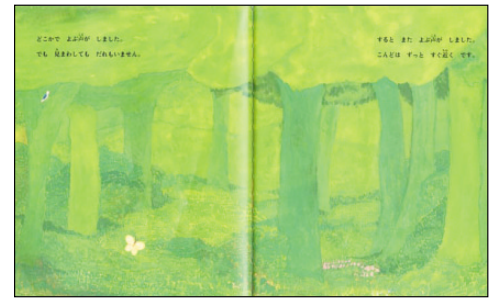
1-2) 朝顔でぶらんこができる
表1文献 (12)



1-3) 地被植物が身長を超える
表1文献 (12)



2-1) 山登りの時の経験が一枚の絵の中に
表1文献 (19)



3-1) 森があなたにおいでと話しかける
表1文献 (18)



3-2), 3) 四足動物が立つ
表1文献 (13)



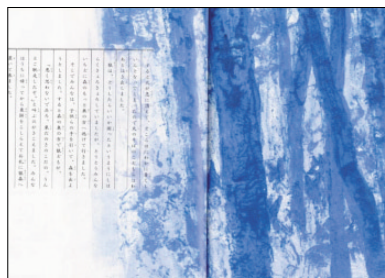
3-4) 同じ方向にいっせいに走る
表1文献 (5)



3-5) 収穫したはずのどんぐりは食卓に出ていない
表1文献 (7)



3-6) 鼠がつるでターザンごっこしている
表1文献 (7)



3-7) 森が急に青い色になる
表1文献 (3)



3-9)a 注目していないところは白色に
表1文献 (10)



3-8) 魚の上に豚が乗っている
表1文献 (5)



3-10) 森そのものが黒い人の影になる
表1文献 (3)



3-9)a' 周りの風景が急にみえてくる
表1文献 (10)

(画像の縮小倍率は同じではない)

図2. 絵本の「森」の中で起こる不合理

文章で河合は、彼自身の心理療法の経験を踏まえて「おそらく、心が病み、体が病み、するときは、人間の感受性が不思議な鋭敏さを持ち、動物との思いがけない交流を体験するのであろう」と、述べている¹³⁾。今回の調査対象は1990年代以降の本ばかりであり、こうした臨床での観察成果が絵本づくりの参考にされているのかもしれない。一般的に子どもが読者であることを想定した絵本のなかでは、動物との交流を描くことによって、子どもたちの関心を引き起こすことができるかと絵本作家は考えるのではないだろうか。ユニークな姿・形をした動物たちは、お互いに会話ができるという設定の元では、実際は自分以外の他の人間たちというものを表現しているものなのかもしれない。つまり人間としての姿をしていない人間なのかもしれない。絵本の作者にとっては、人間と姿かたちが違う動物たちがいつ出てきてもおかしくない森という場所の設定は、登場人物のイメージを豊かにさせることができる場所であろう。人間以外の動物を登場させた場合、その動物の行動特性において、人間とは異なる奇妙なズレを描くこともできる。二次元の世界では重力の影響を除外できるから、登場した主体たちはらくらくと活動できる。

森は異質な他者と出会うことができる場所である。そこからやってくる経験の中には、孤独や寂しさというものもある。絵画的表現では、森の中を動物たちでいっぱい場所として描くこともできるし、同じ場面を、交流のできない鬱蒼とした樹木だけに囲まれた暗くさびしい場所に変化させて描くこともできる。森の中で遭遇する寂しさ、一人ぼっちという場面は、絵本においてはその次のシーンに進むまへのプロセスである。寂しさが寂しさのままで終わるということはなく、その寂しさが充実した、喜びに満たされた状態へと変化する。

(2) 絵本の絵として表現された「森」の中で起こる不合理なこととは何かについて

表2や図2で顕著になるのは、絵本のなかに登場する不合理は、絵本の本文または絵画的表現においては、独自性を出し、工夫したと思われるところだということである。これらの不合理は、絵本においてはそれと接する読者に対して魅力を提示しているところであろう。もしこれらの不合理がなかったとしたら、絵本はノンフィクションに近づく。これらの不合理は、絵本の物語の中に入り込んでいる状態では、意外なことに読者はあまり気がつかずに通り過ぎてしまう場面かもしれないが、こうした部分は、本当はよく見て、気がついてほしいという読者への問いかけの部分でもあろう。

図2の各挿絵の下に小さく表題をつけた。これらは、大人がじっくり見た際におかしいな、と疑問視することのできるポイントである¹⁴⁾。一人の人間の中にも大人の側面と子どもの側面があるが、長い時間をかけて大人は、あるものがおかしいかおかしくないかを言い当てることができるようになっていく。おかしい出来事とは、それぞれの大人が生きてきた年数のデータをもとに、そういうことは過去起こらなかった、

という経験的な体系である。過去の出来事を思い出し、そこから未来におこりうることの限界を予測する。過去起こらなかった出来事といっても全ての状況を経験できているわけではないので、自分の経験の範囲の外にあるものは、先人の話やそれについてよく語る人の話を聞くことによって情報の補填を行い、自己の経験であるかのようにはめ込んでいる。その上で起こりうることの予想を立てる。

脳は、たとえ表2のようなことがあったとしても、それが絵本の表面にはりついた二次元の世界である限りとくに困ることはない。脳はこれらの存在を二次元の世界に限って認めることができる。だが三次元の世界で起こると、しばし対応に困るであろう。本当はこういう世界はあるのかもしれないが、五感を総動員しただけでは感知できないとされているのである。絵本の森のなかでのイメージ上の体験を有意義なものにするために、もしくはそれを注目に値するものとして訴えようとしたとき、不合理であることはアピールになる。脳がイメージできる事柄を何とか写し取ったのが絵画だとするならば、レベルは違えども、これもまた現実であるはずである。

森においてはさまざまな異形の生き物が登場する潜在性が高まるので、他者というものの得体の知れなさを振り所にして、不合理な世界へと読者を引き込んで不自然でなくなるという事態が生じているのではないだろうか。

表2や図2で抽出された諸点にしたがって、あらためて森や植栽地などに出かけていくと、見えている事柄とは異なったレベルでその場所のイメージをふくらませる材料となるのではないだろうか。

6. 結 論

対象とした絵本を2008年5月末日宮崎県立図書館児童室所蔵のものとしたため、出版年も1992年以降と限られるなど制約はあるものの、

(1) 絵本の「森」の中は、

- 1) 様々な「体験」をすることができる場所である。体験の内容は、遊び、生活、探検、発見などである。また何らかの気持ちを味わうことができる場所である。その主人公は人間であるか動物である。森の中で様々な体験をすることができるのは、そこに色々な生物が棲んでいるからである。絵本作家にとっては、お互いに会話をすることができるという条件を設定すれば、子どもの関心をひく素材としての生き物を使い、動物どうしが交流しながら何かを成し遂げる出来事を作り出すことができる。
- 2) 森自体の破壊や再生をとりあげた物語が見られる場所である。

(2) 絵本の絵として表現された「森」の中で起こる不合理なことは、

- 1) スケールの不合理、時間の不合理、状態の不合理などの不合理である。それぞれの不合理を示す代表的絵画を表示した。森においてはさまざま

まな異形の生き物が登場する潜在性が高まるので、独自の他者というもののイメージを作ることができる。その得体の知れなさを振り所にして、不合理な世界へと読者を引き込んでも不自然でなくなるという事態が生じる。

- 2) 絵本の森には、二次元の世界としては脳がその存在を信じることができるとしても、三次元の世界においては五感を働かせても感知できないようなイメージが描かれている。
- 3) 現実の森や植栽地において、ここで指摘した不合理な側面をイメージすることができれば、空間創造の発想の幅を広げることができる。

今後は、対象絵本の出版年を繰り上げて「森」に対するイメージの歴史的変容を解明するとともに、教科書を対象とした研究にもつなげたい。

要 約

本論では、絵本の中に描かれた「森」からその特徴を抽出した。本論で取り扱った森の特徴は、森で起こる出来事が何かということと、何が我々の知覚する現実と異なるかである。森で起こる出来事は種々の体験であり、森で起こる不合理は、スケール、時間、状態の不合理として抽出できた。絵本における森は、たくさんの異形の生き物たちがいつ登場しても良い豊かな場所であるために、異質な出来事を創造する余地が生まれているようである。

謝 辞

本稿を作成するに当たり、富士本伸二様をはじめとする宮崎県立図書館の職員の方々にご協力いただきました。感謝いたします。

補 註

- 1) しばらくの間人手が入らず放置されたままの自然の場所に立ち入ろうとして、筆者は不愉快な気分を味わったことがある。進もうとすれば蜘蛛の巣が顔にくっつき、樹木の害虫のせいで生じた粉を吸って呼吸器が変な感じになり、スズメバチの羽音が近づいてきたり、茂みの中に蛇がいるのではないかと心配したりした。
- 2) ドイツには、森の中を散策しつつ、思索や瞑想にふけったり、仕事の疲れから癒されて自分を取りもどしたりする「散策文化」があること、土曜日と日曜日には多くのドイツ人が森の中に正装して出かけていくが、それは土曜日、日曜日の森が人々の一種の社交場になっているからだということ、散策では、一時間以上かけて歩くことが行われることなどを、高橋は指摘している。高橋義

人：ドイツ人のこころ、岩波書店、1993 pp.180-183.

- 3) “mori”を和英辞典で調べると、“forest”と“wood”という英単語が出てくる。“forest”は、(狩猟用の場所)、とか(耕作されていない土地)などの中世の英語に端を発する言葉らしい。そのラテン語の語源をたどると“outside(外側の)”とか“foreign(異質の)”という意味がある。一方“wood”は、ウェールズ語の“trees(木々)”という言葉と関係するゲルマン民族の言葉から生まれた、古い英語“wudu”からやって来た言葉だとされている。“forest”の中に外側とか異質のという意味が入っているのは大変興味深い。渡邊俊郎ほか：新和英大辞典 第5版、研究社、2003より。
- 4) このときのテーマは、「人と木の物語」とした。人と木との間にどんな物語を想像することができるかを考え、小さな本を制作する課題であった。この頃、ロバート・ザブダの立体的(飛び出す)絵本の日本語翻訳版第2版が書店の店頭に並び啓発された。同書を見本として学生に提示し、ページを開いたときに必ず1ページは立体が立ち上がるページを作るよう、課題の要求条件の中に明記した。提出物は造園学科棟2階ロビーで一定期間展示を行った。ロバート・ザブダ(著)上野和子(訳)：クリスマスの12日、大日本絵画、2004年(2版)。
- 5) 脇明子：魔法ファンタジーの世界、岩波書店、2006, p.11. 脇は別の本では以下のように述べている、「いまの世界でみんなして何とか生きていくには、やはり一人一人が少しでも大人になるしかない。そのために行われているのが教育だということになるが、現在教育の場で与えられている客観的知識の類は、確かに幼い投影の破壊には大きな威力を発揮するものの、受け皿をなくした無意識の世話まではやってくれず、かえって投影の暴走をすら引き起こしているように思われる。」脇明子：ファンタジーの秘密、沖積舎、1991 p.305.
- 6) ファンタジーに類して、メルヘンという言葉もある。高橋は、メルヘンの特徴として以下のような要素をあげている。
 - ①メルヘンとは集団記録である。
 - ②メルヘンとは夢である、メルヘンの冒頭で主人公はかならず危機に陥る。
 - ③現実には実現不可能な夢を叶えてくれるのは魔法である。
 - ④メルヘンは神話的である。
 - ⑤メルヘンでは時も所も人物名も不明である。
 - ⑥メルヘンは、伝説・聖人伝と並んで、「単純形式」という文学ジャンルに属している。
 - ⑦メルヘンはハッピーエンドで終わる。
 - ⑧メルヘンがハッピーエンドで終わる以上、無事帰還を果たした主人公は「いい者」である。
 高橋義人：グリム童話の世界、岩波書店、2006, pp.16-21.
- 7) 「緑の太陽」という言葉を口にするのはやさしい、

と彼（注：トールキンのことを脇が「彼」と述べている）は言う。しかし、それが存在する世界をまるごと作り、読み手の頭の中にその世界が浮かぶようにしたいと思ったら、緻密な思考力と、職人的な手間仕事、それに加えて「妖精の技ともいふべき特別な技」が必要である。光が常に緑だとしたら、草木はどう育ち、花々はどう見えるのか。それが人間の心にもたらすのは、どんなちがいのちがいのか。もし取り立ててちがいがいがないとしたら、それはファンタジーを生み出す核となるほどの「非現実の仮定」ではなかったということだ。」脇によれば、トールキンが言いたかったのは、「絵なら非現実的なものを見た気にさせるのがずっとかんたんなんだ」ということらしい。脇明子：魔法ファンタジーの世界、岩波書店、2006、p.14.

- 8) 編集者である松居は、編集作業について、「原稿があって原画がある。この原稿とこの原画の組み合わせで、子どもの中にどういう世界ができるかということのを予め計算しなければいけないし、デザインしなきゃならない。ここの文章はこの絵と合わない、どちらかを直さなきゃだめだといったようなことを予め考えて、そして文章を書かれる方、絵を描かれる方にそれぞれもう一度考えていただいたり、書き直しをいただいたりという厄介なことをしていただくわけです。子どもの中にいきいきした物語の世界ができなければ絵本の目的を達することはできない。」と述べる。p.56, 54.

松居は子供のころの体験を以下のように述べている。「絵と言葉の一体感、ときにはせめぎ合いというようなことがありました。そういうせめぎ合いの中に、とっても快い緊張感、ドラマみたいなものを、意識はしなかったですが、感じていたような気がします。」松居によれば、絵本のもっとも効果的な使い方は、他者に読んでもらいながら絵本の絵を見ることにあるという。そうすると、言葉と挿絵のあいだの溝がなくなり、耳から聞く言葉が絵をどんどん動かす。耳から聞いた言葉の世界と目で見た言葉の世界が子どもの中で一つになる、そこに本当の絵本ができるとしている。P.53. 河合隼雄、松居直、柳田邦男：絵本の力、岩波書店、2001より。

- 9) 河合隼雄、松居直、柳田邦男：絵本の力、岩波書店、2001。p.3.
- 10) 「私たちは、体験が先で文学はあとと考えがちであるが、文学によって開かれた五感こそが、より深い体験を可能にするという側面もある。そして、五感をしっかりと開いて味わえば、庭先でふつうに起こっていることのなかにも、驚くべき魔法がたくさんあるものだ。」脇明子：ファンタジーの秘密、沖積舎、1991 p.305.
- 11) 児童室の開架図書にこだわったのは、調査時点で、児童が実際に手にとって借りることができるようになっている図書を対象にしたかったからである。図書館のシステムについて司書に尋ねたと

ころ、書庫に収蔵されている閉架図書の中でも、貸し出し回数が多い図書に限っては、開架図書に移される場合があるとのことであった。本研究は、森のイメージを探るものであるが、児童が実際に読む機会を与えられている本を対象にすることにしたのは、現在大学で教育活動を行っている折りに、すでに大学に入学する以前に自然に対するイメージは学生の中に蓄積されているのであるが、さかのぼるとそれは子どものころにまで行くことになるはずであり、そのような子ども達にどのような絵本の選択肢が与えられているのかの一つのあり方がそこで実現されていることになるからである。しかし、児童図書室で、本を借りて帰るのは必ずしも子ども達本人とは限らない。平日の午後などに、子ども達の母親がやってきて、子供用に作られた高さ約1mの低い本箱の前にしゃがみこみ、一冊一冊本を開いて吟味して選択している姿が見られた。宮崎県立図書館においては、大人の一回の貸し出し可能な本の冊数は5冊までである。しかし、6歳のこどもまでは、親が子どもの分の本を借りても良いことになっているので、一回に15冊借りて帰る母親もいた。

- 12) 川喜田二郎：発想法、中公新書、1967、川喜田二郎：KJ法—混沌をして語らしめる、中央公論社、1986を参考にした。
- 13) 河合隼雄：子どもの宇宙、岩波書店、1987 p.74. 河合は同書で「子どもたちは動物が好きである。これは時代や文化の差をこえる真理といえそうだが、最近はとみにその傾向が強くなったような気がする。」としている。
- 14) 筆者にとって、これらのポイントを抽出するのは、ごく自然にできたものばかりではなかった。絵本の流れにのって読んでいる限りは、スムーズに読むことができってしまうので、ある程度意識しながら、努力して発見しようとしなければ、図2のうちのいくつかは、みつけられなかったのである。

参考文献

- 1) 高橋義人：ドイツ人のこころ、岩波書店1993.
- 2) 高橋義人：グリム童話の世界、岩波書店、2006.
- 3) 松居直：絵本の時代に、大和書房、1984.
- 4) 松居直：絵本が育てる子どもの心、日本キリスト教団出版局2004.
- 5) 河合隼雄：子どもの宇宙、岩波書店、1987.
- 6) 脇明子：ファンタジーの秘密、沖積舎、1991.
- 7) 脇明子：魔法ファンタジーの世界、岩波書店、2006.
- 8) 河合隼雄、松居直、柳田邦男：絵本の力、岩波書店、2001.

9) 川喜田二郎：発想法，中公新書，1967.

10) 川喜田二郎：KJ法—混沌をして語らしめる，中央公論社，1986.