

昔話と子どもの関連性についての一考察

—絵本『ふしぎな銀の木』の分析を通して—

川越ゆり

1. はじめに

本論の目的は、スリランカの昔話絵本『ふしぎな銀の木』（*The Magic Silver Tree*：以下、『銀の木』）の読み解きを通して、昔話の表現形式と子どもの特質との共通性を考察することで、昔話を子どもに与える意義について、その一端を明らかにすることにある。

長年、児童図書館で子どもにストーリーテリングを実践してきた松岡（2015）は、語りの題材の大半を創作の物語ではなく世界の国々の昔話から選んでおり、その「もっとも大きな理由は、子どもたちがよく聞くから」（p.101）だと述べている。さらに、松岡（2015）は、自身のストーリーテリングの体験事例を踏まえつつ、リュティ（Max Lüthi）やビューラー（Charlotte Bühler）の論に注目し、特に後者の「昔話の形式や文体、構造、つまり昔話そのものが、子どもの心の活動にふさわしいものだ」（p.2）とする論をベースにしながら、さまざまな昔話を概観し、興味深い考察を展開している。

本論では、松岡（2015）、リュティ（1985）、ビューラー（1991）を主に援用しながら、特定の昔話を深く分析することで、昔話の表現形式と子どもの現実理解のありようとの関連性を引き出すことを試みる。

2. 昔話の表現形式と子どもの特性

『銀の木』は、スリランカ出身の絵本作家、シビル・ウェッタシンハ（Sybil Wettasinghe）による昔話絵本である。昔話にはおなじみの三人兄弟の冒険譚で、魔法（本格）昔話に分類される。以下、あらすじを述べる。

ある日、世にも美しい銀の木を夢に見た王は、三人息子にその木を探し出すように

命じ、持ち帰った者を世継ぎにすると告げる。

三人は旅に出るが、一番目と二番目の王子は、道中で不思議な声に惑わされ、旅を中断せざるを得なくなる。順調に旅を続けた末の王子は隠者と出会い、銀の木があるという洞窟への道を教えてもらう。何日も歩いた末に洞窟を見つけた王子は洞窟を守る大きな毒ヘビを退治する。中に入ると美しい白い乙女が現れ、洞窟に永遠に閉じ込められたいくなければ、自分を剣で殺すように言う。

躊躇の末に、王子がその言葉に従うと、一面に金の光があふれ、さらに美しい金の乙女が現れ、同じことを言う。王子が「もてる勇気をかき集め」その通りにすると、今度は金の乙女よりもさらに美しい銀の乙女が現れ、同じことを言う。

一目で銀の乙女に恋をした王子は大いに迷った末に、その言葉に従う。

そのとたん、大地がぱっくりとわれて、そこから、ふしぎな銀の木がはえてきました。木は、みるみるうちにみあげるほどに大きくなり、枝という枝に銀の花をさかせ、銀の実をみのらせました。そこへ、銀のオンドリがとんできて、木のいただきにとまり、三たび、高らかにときをつげたのです。(p.35)

次の瞬間、銀の木の幻は消え、そこには再生した三人の乙女が立っていた。王子は銀の木を王に見せるべく、三人を連れて帰途の旅につく。

城への帰り道、みじめな姿に変身させられた二人の兄を見つけた末っ子は、隠者にもらった品で二人をもとの姿に戻す。ところが、二人は先回りして城に戻り、末の王子が王の命令に背いたと嘘をつく。怒った王は末の王子を地下牢に、三人の乙女を高い塔に閉じ込める。

その後、銀の木に焦がれるあまり王は病気になる。三人の乙女は王への面会を乞い、王に、末の王子こそ奇跡を成し得ると伝える。王子は地下牢から連れ出され、王と見物に集まった国中の人々の前で剣を抜き、三人を切り殺す。すると、地面から銀の木が生え、たちまち育って大きな銀の実を実らせ、銀のオンドリが時を告げたかと思うと、その幻は消え、三人の乙女は再生する。

末の王子は兄たちを許し、三人の王子は三人の乙女と婚礼の式を挙げる。銀の乙女と結婚した末の王子は、その後、国王となり平和に国を治める。

以下、この昔話を、「一次元性」「くり返し」「類型（タイプ）」「出来事・行動」「先取り」「視覚的認知」の六つのキーワードから分析する。

① 「一次元性」と子ども

リュティ（1985）は、昔話の特徴として、主人公と非日常的な世界やそこに属する者との間に精神的な断絶がないことを挙げ、それを「一次元性」と呼んでいる。例えば、「金のまり」の王女は、城の庭でカエルに話しかけられても、なぜカエルが人の言葉を話すのか疑問に思わない。「トム・ティット・トット」の主人公の娘は、突然現れた黒い小鬼を見ても驚かず、あたかも相手が人間であるかのように平気で会話する。このように、昔話の「主人公にとってすべては自分とおなじ次元に属しているようにみえる」（p.13）。

『銀の木』の主人公も、洞窟の守り手であるヘビの王、その娘である三人の乙女と対峙しても、その存在に疑問を抱くことはない。醜い姿になった兄王子の姿に驚くが、変身という行為自体には驚かない。そもそも、夢に見た銀の木を探し出すという冒険自体が、現実と非現実とが地続きに存在し、混ざり合っている昔話の一次元的なありようを物語っている。

ビューラー（1999）は、子どもが積み木を色々なものに見立てたり、自分以外の誰かになりきって遊んだりすることを「転用」と呼び、子どもがこの「転用を昔話の世界に持ち込んで楽しむ」（p.7）とし、言葉を話す動物や無生物などが登場する昔話の「一次元性」的な世界観と子どもの遊びとの共通性を指摘している。松岡（2015）も、子どもの「ふしぎを受け入れる能力」や「見立て、つもりの能力」（p.109）の観点から、「現実と空想の間に隔絶はなく、両者の間を自由に往き来できるのは子どもの特権」（p.109）と述べている。

もっとも、ごっこ遊びに夢中になっているといっても、子どもはその世界に100%没入しているわけではないだろう。もしそうなら、ヒーローになりきって空を飛ぼうとし、大けがをする子どもが続出してもおかしくない。厳密に言えば、子どもは、どこかで本当ではないことは理解しつつもごっこ遊びに専心できる。加用（1994）は、子どもは『『なりきり』と『うそっこ』意識の中間を、第三の状態として漂っている』（p.232）と述べている。心のどこかで本当（実）ではないと知りつつも、その意識に邪魔されずに自分以外の対象になりきる、という複雑な心理状態を保つことができる。これは子どもに特徴的な遊びの精神といえるだろう。このような遊び感覚をもつ子どもは、昔話の中で、突然、人間以外の登場人物が主人公の前に現れ、人の言葉を話したりしても、主人公と同様、抵抗なく受け入れることができる。ごっこ遊びを可能にする感覚は、現実と非現実が矛盾なく混じり合っている、昔話の「一次元性」的なありようと共通している。

② くり返しと子ども

くり返しによる筋展開は、昔話の表現形式における大きな特徴である。くり返しにはいくつかのパターンがあるが、『銀の木』では、一番目と二番目の王子が不思議な声に惑わされて旅を中断し、三番目は順調に進む場面、末っ子の王子が洞窟の中で白、金、銀の乙女と出会い、彼女たちの言葉に従って切り殺す場面がそれぞれ三回のくり返しになっており、筋展開の骨格を担っている。

同様に、この物語の中心的イメージである銀の木の場面も、三回のくり返し—最初には王の夢の中の光景として、二度目は末の王子が洞窟の中で、最後は王と国中の人々の前で一で語られる。末の王子が、石と小瓶を使って瞑想中の隠者を覚醒させる場面も小さな三回のくり返しになっている。

三回のくり返しは、最初のパターンをもとに、少しずつ内容を変えてくり返されるため、先の展開やストーリー理解を容易にする効果がある。また、くり返しは、ストーリー全体にリズム感も与える。幼い子どもが、おとな以上に言葉の響きやリズムに敏感に反応する点で、くり返しのリズムで展開する昔話は、読み聞かせの題材として最適といえる。

また、くり返しは、子どもに日常的に見られる特徴でもある。子どもは気に入った

遊びを飽きるまでくり返し、気に入った絵本は何度も読んでもらいたがる。経験知がまだ十分にあるとはいえない子どもにとって、「くりかえしこそ、ものごとをつかむ＝理解する鍵」（松岡2015、p.124）であり、彼らはくり返しを通して自分の体験を深めている。つまり、昔話と子どもの双方にとって、くり返しは重要な役割を担っている。

なお、『銀の木』は、三回のくり返しを再話のみならず、イラストレーションでも巧みに表現している。王の夢の中と末の王子が洞窟の中で銀の木を目にする場面には、敢えて絵をつけず、三度目に王と国中の人々の前で王子が銀の木の幻を再現する場面には、銀の木の枝にとまって時を告げる銀のオンドリの姿が見開きで描かれている。同様に、三人の乙女と出会う場面では、洞窟の暗闇に顔だけが浮かぶ白の乙女（見開き）、全身の金の乙女（片開き）、銀の乙女（見開き）と、三回目にもっとも比重が置かれるくり返しのリズムを巧みに視覚化している。

③ 類型（タイプ）としての主人公

働き者と怠け者、優しい娘と意地悪な娘など、昔話では両極端な性質の人物が登場することが多い。『銀の木』では、主人公の末っ子と二人の兄の対照が際立っている。本来、多面体である人間の内面を考えると、このコントラストが、単純かつ不自然に映るおとも多いだろう。

ビューラー（1999）は、昔話が、登場人物を生身の人間ではなく「類型」として語っていると指摘している。昔話が基本的に勧善懲悪であることも、登場人物を生身の人間としてではなく、善悪のタイプとして語るからである。『銀の木』の主人公は「勇敢さ」や「賢さ」のタイプであり、二人の兄は「意志の弱さ」や「狡猾さ」のタイプといえる。末っ子と兄二人のように、対照的なキャラクターを登場させることで、ますます類型は際立つ。ビューラー（1999）は、昔話における対比的な組み合わせを「両極化」と呼んでいるが、昔話は、人間の内面にある多様な層をひとつひとつのタイプとして扱い、『銀の木』のように、望ましい面が最後は勝利することを語る。それは、まだ十分な人間関係を体験していない子どもにもイメージしやすい表現方法といえるだろう。

④ 出来事・行動と子ども

子どもが昔話を聞く際に、牽引力となるものは何だろうか。これについて、ビューラーは主人公の「尋常ではない体験」（p.8）を挙げている。また、松岡（2015）は昔話を聞く子どもたちが発する典型的な質問は、「それから、どうなったの?」（p.111）だと述べている。つまり、主人公の行動や出来事こそが、昔話の牽引力といえる。

『銀の木』では、夢の中の銀の木を探し出す、という日常離れした体験が描かれる。結末に至るまで、次々と出来事が連続し、その流れを中断させるような要素—人物や情景、心理の細かい描写など—はほとんどない。リュティ（1985）はこの特徴を「平面性」と呼んでいる。王から難題を課された時や、二人の兄に裏切られ、地下牢に閉じ込められた時の末の王子の心情は、一切語られない。三人の乙女が自分を切るよう

に言ったときの躊躇も、最小限の描写にとどまっている。夢で見た銀の木を探せと命じられれば旅に出かけ、王の怒りを買えば地下牢に閉じ込められたままになる。内面の感情のみならず、主人公の姿形についての具体的な描写すらない。「平面性」の結果、昔話では行動や出来事の連続がクローズアップされる。「平面性」は、本来は口承文芸である昔話の語りの工夫のひとつであるが、子どもの物語に対するフォーカスのありようと一致している。

⑤ 「先取り」と子ども

前述のくり返しのほかにも、昔話には筋展開の予測を可能にする仕掛けがある。ビューラー（1999）はこれを「先取り」と呼び、「命令、禁止、警告、予言等により、筋の展開があらかじめ示されること」（p.15）と説明している。松岡（2015）はこれに「贈りもの、歌、会話」（p.131）も加えている。

『銀の木』における先取りの手法を見てみよう。まず、冒頭の「わしは、あのふしぎな銀の木を、是が非でもこの目でみたい。むすこたちよ、どうか広い世界へ旅にでて、あの木をさがしてほしい。」（p.6）という王の命令の言葉は、聞き手の子どもたちに王子たちが旅に出る展開を予想させる。同様に、隠者の助言と「さあ、これをもっていくがよい。そなたの命が危険にさらされたときは、このたねを手のひらにのせて、わが身の無事を一心にねがうのじゃ。」（p.25）という言葉とともに贈られる種は、この先、末っ子に危険が及ぶことを予測させる。また、帰途に着く途中で再会した隠者より「角あるもの。に、たべさせよ」「みどりのものに、のませよ。」（p.36）と手渡されたバナナや水の入った壺も、二人の兄との再会や、変身を解かれる流れを予測させる。

昔話のここかしこに設定された先取りは、子どもの集中を筋展開にフォーカスさせ、先を予測しながら聞くという能動的な物語体験を可能にする。

⑥ 「視覚的認知」と子ども

昔話の表現上の特徴の中でもビューラーの指摘する「視覚的認知」は、とりわけ重要と思われる。「視覚的認知」とは、内面の美しさや、精神レベルの向上、課題の困難の程度など、内的あるいは不可視のものを視覚化し、筋展開上に投影する昔話の特徴を指す。例えば、心優しい内面の持ち主はその性質が外側に投影され、美しい容姿の持ち主として可視化される。その逆もまた然りである。また、「意図やもくろみ、考え」などは行為の連続によって可視化される。例えば、『銀の木』では、二人の兄のたくらみは、主人公より早く城に戻り、嘘の報告をする、という行為の連続によって理解される。

松岡（2015）は、家族の中で父親が一番偉いのは体が大きいからと思っている幼児のエピソードや、制服姿のホテルのドアマンや駅長に対して憧れを抱く子どもの姿から、彼らが外見や体の大きさといった視覚的な要素で人を判断する傾向にあることを挙げ、すべてが可視化されて語られる昔話の手法が、子どもの認知のありようと一致していると述べている。

『銀の木』は、王が夢で見た世にも美しい銀の木を現実に見たい、という願いから

はじまる。つまり、「夢の実現」が物語のテーマであり、そのために必要な体験が、「視覚的認知」を特徴とする昔話として語られていることになる。夢で見た木を現実探し出すという命令は、主人公に与えられた課題の難易度が途方もなく高いことを示している。旅のプロセスで特に印象的なのは、洞窟で乙女に頼まれ、三人を剣で殺すくり返しの場面だろう。ここで王子は、三人の言葉通りにするか、拒んで永遠に洞窟に閉じ込められるかの選択を迫られる。主人公は、自分の直観を信じ、勇気をふりしほり、究極の事態と向き合わねばならない。

似たような場面は、『銀の木』の類話であるドイツの昔話「金の鳥」にもある。最後の場面で、主人公は、自分を再三助けてくれたキツネに剣で切ってくれと頼まれる。躊躇の末に主人公がその通りにすると、キツネは人間の姿になる。実は、彼は呪いでキツネの姿に変えられていたのである。二つの昔話に共通するのは、主人公が自分を幸福な結末に導く役割を果たすキャラクターに理解を越えたお願いをされる点、そして、切り殺すことが「変身・再生・変容」のモチーフと結びついている点である。このように考えると、三人の乙女を切り殺す行為は、末の王子が自身の内面の葛藤を乗り越え、課題を遂行するプロセスと深く関わっていることがわかる。

最後に王子が獲得する銀の乙女との結婚と王位は、一連の冒険を通して王子が到達した精神的な次元の高さを可視化している。三人の乙女を殺す場面が残酷だという理由で、この絵本の読み聞かせを躊躇するおとなもいるだろう。しかし、「視覚的認知」の観点からすれば、この場面は、課題を遂行し、精神的な高みに至るために避けては通れない試練を表しているとも解釈できる。昔話の選書については、様々な観点があって良いと思われるが、内的なものが外に投影され、目に見えるものや行為として可視化される昔話の表現方法を理解した上でなされるべきだろう。

3. おわりに

以上、本論では、『銀の木』の分析を通して、昔話の表現上の特徴と子どもの言葉に対する関心の持ち方や、子どもに顕著に見られる特徴、現実の認知のありようとの共通性について考察した。

「めでたし、めでたし」の結句が示すように、昔話の主人公は何かしらの困難に遭遇するが、援助者に出会うなどして助けられ、最終的には幸福な結末に至る。このような肯定的人生観に立つメッセージ（困難があってもうまく行く）に、子どもに昔話を語る意義を見い出すことは比較的よく行われてきた。反面、内容のみならず、表現形式の観点からも昔話が子どもにふさわしい物語であることは、十分に認知されているとは言い難い。特に、ストーリーテリングや読み聞かせに関わる立場にあるおとなには、選書の前提としてもっと注目されても良いだろう。今後は、子どものごっこ遊びの感覚と昔話の表現形式との関わりについて、さらに研究を深めたい。

使用テキスト

シビル・ウェッタシンハ（2017）、『ふしぎな銀の木』、松岡享子・市川雅子訳、福音館書店
(Sybil Wettasinghe, 1991, *The Magic Silver Tree*, Godage International Publishers)

引用・参考文献

加用文男（1994）、『忍者にであった子どもたち 遊びの中間形態論』、ミネルヴァ書房
シャルロッテ・ビューラー（1999）、「昔話と子どもの空想」、『こどもとしょかん82』、
森本真実訳、松岡享子編、東京子ども図書館 (Charlotte Bühler and Josephine
Bilz, 1971, *Das Märchen und die Phantasies des Kindes*, Johann Ambrosius Barth)
松岡享子（2015）、『子どもと本』、岩波書店
マックス・リュティ（1985）、『ヨーロッパの昔話 その形式と本質』、小澤俊夫訳、
岩崎美術社 (Max Lüthi, 1986, *The European Folktale :Form and Nature*, Indiana
University Press)