

## 講演録 おはなしでたどる子どもの成長

原 口 なおみ

### 1. はじめに

本日、こうして第24回の茨城県私立幼稚園連合会教職員研究協議会でお話させていただくことになりましたが、私は正規の学校制度のなかで幼児教育について専門として学んだものではありません。これからお話いたしますのは、10年余り毎月1回、4つの幼稚園でおはなし会を持たせていただく中で見えた、子どものおはなしの聞き方・成長の様子です。

私が定期的に幼稚園の子どもたちにおはなしを語るようになったのは、14年前のことです。大学での文学の授業の参考にと、東京子ども図書館で、ストーリーテリング（素話）の講座を受講していたのですが、その講座の課題に、覚えた話を子どもに語ってみるというものがありました。ストーリーテリングと申しますのは、本になっている書かれた物語を覚えて自分のものにした語り手が、語りのことばだけで、聞き手をおはなしの世界に誘う、語られたことばの芸術です。身振りや小道具は使わず、昔、囲炉裏端で年寄がその土地に伝わるお話を語ったように、聴き手におはなしを届けます。物語を耳で聞いて、おはなしの世界を味わう力は、文字を読む力よりも早く育ちますので、4～5歳から10歳ぐらいの子どもたちは、不思議な出来事を本当にあったことのように感じて、おはなし、特に昔話を楽しんでよく聞きます。私が、14年前にはじめて幼稚園の年長組で、語ったのは、グリムの昔話「おおかみと七ひきの子やぎ」でした。間違えずに語り通すことに精いっぱいでしたが、それでも、子どもたちが、オオカミの登場で、ほんとうに怖そうにキュッと緊張するのがわかりました。

それ以来、幼稚園で10年以上定期的に語る場を持ち続けてこられたのは、子どもたちのおはなしを聞く力、不思議な世界を感じる力に、私自身が惹き付けられたからだ、言っ  
てよいと思います。語り手として十分に準備していったおはなしを、子どもたちが吸い込むように聞いてくれたときには、一緒に魔法の国を旅してきたような幸せな満足感を持つことができます。毎回そういう幸せなおはなしができるというわけではないのですが、語り続けてくるうちに、幼い聞き手と語り手をお話の国へ連れて行ってくれる魔法の力は、大人が頭で理解するおはなしのメッセージよりも、そのおはなしの形・語りのリズムと言ってもよいような、おはなしのつくり（構造）によるところが大きいということがわかってきました。特にまだイメージを描く力や筋をたどる力が十分に育っていない2～3歳児は、何よりもことばのリズムを体で受け止めて楽しむ、そして、昔から歌い継がれてきたわらべうたは、人の声に耳を傾ける楽しさを伝える、おはなしのゆりかごと、実感するようになりました。

### 2. ことばの響きを楽しむ3歳児

これから、わらべうたを一曲ご紹介いたしますので、どうぞ3歳児になったつもりで聞

いてください。

「この袋のなかでだれか眠っています。誰でしょう？起こしてみようね。

ととけっこう、よがあけた、まめでっぼう、おきてきな

いっちく たっちく たえもんさん たえもはいくらでごーわんす いっせんごりんで  
ごーわんす もうちっと もうちっと すからか まからか すってんどん」

これは、つくば市でわらべうた教室を開いていらっしゃる近藤信子先生の著書『にほんのわらべうた』（福音館書店 2001）のなかに紹介されている簡単な人形を使ったわらべうた遊びですが、未就園児や入園したばかりの3歳児クラスでも、吸い寄せられるように子どもたちが集中してくれます。

この遊びが、幼い子どもの心をひきつけるのはなぜでしょうか？この遊びの構成には、子どもにおはなしの魔法をかける仕組みがちりばめられているのです。

まず、目に見える袋の中に、見えないものが隠れています。見えないものを探りたい、何が出てくるのだろうと、子どもたちは目の前で起きていることに集中します。これから起こること・今は見えていないことを見たいと思う好奇心は、おはなしを聞きたい気持ちの土台です。

次に、この唄は眠る・起きるという幼い子どもの日常生活にある「よく知っていること」が題材です。大人は、新しい知識を得るために話を聞こう、本を読もうと考えますが、生きてきた時間が短く、知っていることが少ない子どもにとっては、自分の知っていることに会うことが、大きな喜びになります。

一定の間隔をおいて同じ音が聞こえる、リズムカルな繰り返しは、「わかった」という満足を与えてくれます。また来るぞと予測して、予測が当たり、わかったという喜びになるのですが、限られた狭い世界の体験しかない幼い子どもにとって、知っていることに会う「おんなじ」という発見の喜びが、どれほど大きなものであるか、先生方も日々の保育のなかで気づいていらっしゃることでしょう。

そして、幼い子どもは、ことばをイメージするときに、自分の体を使って、やってみようとしします。「あたま・かた・ひざ・ポン」などの、じぶんの体にさわりながら、触っている部分の名前を呼んでみる手遊びを、3歳児は満面の笑顔で楽しめます。「いっちく たっちく」のわらべうたあそびでは、3番目に眠るはずの人差し指が眠らず、予想を裏切るのですが、そこで魔法をかけるために、「ぱー」を出してもらいます。その後、子どもたちは自分の指にさわりながら、今見ていること・聞いているリズムを、自分の体で確かめ始めます。

1度目・2度目に同じことがおこり、3度目に新たな展開があって、めでたしめでたしの解決に至る、というのは、「三びきのやぎのがらがらどん」や「三びきの子ぶた」などの子どもが好んで聞く昔話によく見られる形ですが、そういうおはなしを聞けるようになる前、2歳くらいから『大きなかぶ』（ロシアの昔話・内田莉莎子 再話・佐藤忠良 絵 福音館書店 1962）の昔話絵本を、クラス全員で楽しんだ、ご経験をお持ちの先生も多い

のではないかと思います。この昔話のロシア語のテキストは、ほとんど「かぶをひっぱります、ぬけません」という、筋だけであったのを、内田莉莎さんが再話するときに、体に力を入れる掛け声「うんとこしょ、どっこいしょ」という日本語を加えたのだそうです。また、彫刻家の佐藤忠良さんは、このおはなしに絵をつけるとき、実際に鏡のまえで、ご自分でかぶを引っぱる姿勢をしてみて、体に入った力が見える絵を描いたということです。（『はじめての美術 絵本原画の世界展カタログ 2002』）この絵本は、ページをめくると、力がいいる、抜けるの繰り返して、おはなしの二拍子の繰り返しのリズムと本の構造が一致しています。ことばと絵と本の作りがぴったり一致して、体でことばを受け止める年ごろの子どもに、おはなしの世界が直接働きかけるものになっているのです。子どもたちの前でこの絵本を読み聞かせていると、「みんなも、手伝って」というように促さなくても、子どもたちが自然に「うんとこしょ、どっこいしょ」とおはなしに参加してくれることがあります。この絵本を繰り返し読んでもらったあとで、机などをかぶに見立てて、おはなしを再現する劇遊びが始まったという話も聞きます。

絵本作家のなかのひろたかさんは、この絵は体に力の入ったリアルな絵でありながら、実は昔話の「うそ」を描いていると、指摘しています。（母の友 2011年7月号）みんながかぶを引っぱるときは、実際には、かぶをひっぱっているおじいさんをひっぱるのではなくて、別の葉や茎をひっぱるでしょうというのですが、この絵は、「いぬがまごをひっぱって、まごがおばあさんをひっぱって、おばあさんがおじいさんをひっぱって」という、順々に延びていくおはなしの筋を、長い列に並んだ人物の絵で見せています。ことばだけでおはなしの筋をたどることのむづかしい2～3歳の子どもでも、ことばを体でうけとめてイメージし、筋をたどってお話に入っていくことのできる絵本になっているのです。リズムカルな繰り返しが子どもをお話の世界に誘い込む、子どもは自分の体を使っておはなしを実感する、ということの解の一冊ではないかと思います。

### 3. イメージであそぶ4歳児

3歳児クラスのお話会では、子どもたちが耳で聞くことばの響きを楽しめるように、おはなしや絵本を選んでプログラムを立てていますが、本格的な素話が、安定して聞けるようになるのは3歳児クラスの三学期ころのように思われます。次に聞いていただくのは、4歳になった子どもたちが年中組に進級してクラスが落ち着いた5月頃に、語っているおはなしです。

「あなのはなし」 マラリーク 作・間崎ルリ子 訳

『おはなしのろうそく4』 東京子ども図書館 1975

これは、東京子ども図書館が、覚えて子どもに語ることのできるお話を集めた「おはなしのろうそく」というシリーズに収められています。英語から翻訳された創作のおはなしですが、「昔話は子どもの本のお手本です」という、石井桃子さんのことばどおり、昔話の造りや描き方がうまく使われています。

まず、おはなしがはじまると同時に、子どもが日常生活で知っている、「赤いくつしたの

あな」という主人公が登場します。多くの4歳児は、靴下に穴が開いて、くすぐったかった体験があるでしょうし、どんどんどんどん大きくなる穴の感触を経験したこともあるでしょう。穴は、目に見えないものですが、子どもが体で感じたことがあり、その存在をありありと感ずることができます。よく、ことばで語られたお話の世界が子どもの頭の中で絵になるという言い方をしますが、平面的な絵というより、手触りやにおいのある体験としてお話を感ずると言った方が、子どもの感じ方に近いでしょう。4歳児は日常とファンタジーの間にある垣根を軽々と超え、「うそっこ」の世界に入ることのできる年齢ですが、自分の感じた靴下のあなを、おはなしの登場人物としてイメージして、つまり見えない「あな」を見て、主人公に心を寄せ、おはなしの世界に入っていきます。

幼い子どもは、知っているものに出会ったとき、「おんなじ」「わかった」という喜びを感じるということを、先ほど申しましたが、子どもがおはなしに入っていくためには、「自分とおんなじだ」と思える主人公の導きが必要です。まだ、おはなしの筋をたどることができないうちから、お気に入りの絵本やおはなしがある子もいますが、それは多くの場合、たとえば、自分が赤い帽子を持っているので「赤ずきん」の絵本が好きというように、自分の体験とむすびつく何かがあるようです。

4～5歳の子どもが素話でよく聞く本格的な昔話には、確かにこの年齢の子どもが自分と同じだ、同じでありたいと思うような主人公が、おはなしの冒頭から登場します。グリムの昔話「おおかみと七ひきの子やぎ」（『おはなしのろうそく18』）は、「むかしあるところに、一ぴきのお母さんやぎがいました。このやぎには七ひきの子やぎがあつて、この子やぎたちをととてもかわいがっていました。人間のおかあさんが、じぶんの子をかわいがるとおんなじです」と始まります。仮に、お母さんのいない子が聞いたとしても、その子も誰かに絶対的に守られて安心したいという、子どもに共通な願いを持っていることに変わりありません。むしろ、満たされない思いがある分、自分の心の奥の願いを強く意識しているかもしれません。

日本の昔話「三枚のお札」（『おはなしのろうそく5』）の主人公は、和尚さんが止めるのも聞かず、「栗こひろいにいきてなあ」と秋の裏山に出かける小僧さんです。食べるということは子どもの最大の関心事ですし、大人の言うことを聞かずに出ていく「ききわけのないガキ」は、子どもにとって禁じられたことをやってみたいエネルギーを解放してくれる魅力的な存在です。このように、子どもを惹きつける昔話の主人公は、どの子の心の中にもある気持ちを映し出しています。

子どもが、ある長さのおはなしを聞いているためには、そのおはなしが続いている間、自分の知らない主人公が、自分とは別の体験をするのに関心を寄せていなければなりません。自分の体験が興味の中心である幼い子どもが、おはなしを聞く間、生身の自分から離れるためには、自分と同じだと共感できる主人公の導きが必要です。そのようなもうひとりの自分になれたときにはじめて、子どもはおはなしの中に入って、その世界を体験することができます。

「あなのはなし」にもどりましょう。子どもたちが心をよせたあなは、ぶらりと外へ出かけて行きます。子どもが自分を託している主人公が、外の世界へ出ていくという形は、聞いている子どもたちの姿勢を反映しています。子どもたちは主人公になって、未知のおは

なしの世界へ出かけます。

「あなが歩いていくと、やがて、ドーナツにであいました。」ここで、なぜ、唐突にドーナツに出会うのでしょうか？ 丸いあなからイメージの連鎖でドーナツにつながるというのも、わらべうたや昔話が得意とする展開です。子どもの頃「さいならさんかく またきてしかく しかくはどうふ どうふはしろい しろいはうさぎ うさぎははねる はねるはかえる かえるはあおい あおいはやなぎ やなぎはゆれる ゆれるはゆうれい ゆうれいはきえる きえるはでんき でんきはひかる ひかるはおやじのはげあたま」という悪口うたで遊んだ思い出のある方もいらっしゃるとおもいますが、ことばが頭のなかでイメージになって、形・色・動きなどの連想で次のイメージを呼ぶという展開は、声で語られたことばのイメージを喚起する力に支えられています。

あなとドーナツといっしょに旅している子どもたちは、かえるに会い、つばめに声をかけて進んでいきます。そして、そのたびに「どこへいくの?」「べつにどこへも。ただ、世の中を見たいとおもってね」「じゃあ、わたしといっしょにいらっしやいよ」「いっしょなら、おかみだってこわくない」という、同じセリフが繰り返されます。さきほど、わらべうたを楽しむ3歳児の反応で、おなじことばが一定の間隔をあけて聞こえてくる繰り返しが、子どもたちを集中させると申しましたが、4歳児に「あなのはなし」を語ったときに、子どもたちが明らかな反応を見せるのが、この繰り返し、しかも「世の中をみたいとおもってね」のところ です。

「世の中」ということばは、4歳児がはじめて聞いたことばかもしれませんが、聞いたことはあっても、しっかりとイメージはできないことばです。つまり、4歳児にとって「世の中」ということばは、意味を伝えるものではなく、音です。この音が一定の間隔を空けて繰り返すということに、4歳児は耳ざとく反応します。かえるが「べつにどこへも。ただ、世の中をみたいと思ってね」というと、一人の子が「おんなじだ〜」とか「まただ〜」とおもしろそうにいます。次の、つばめのところでは「べつにどこへも。ただ、世の中をみたいとおもってね」で、数人が一緒に笑い、ひつじのところでは、待ち構えていてクラス中がどっと笑います。このように、おはなしを楽しむ術を心得ている一人の子どもの味わう力が、クラス中を巻き込んでいくのを目の当たりにできるのも、子どもたちにおはなしを語って得られる、醍醐味の一つです。時には、いっしょに笑うことに一生懸命で、筋はたどっていないように思われることもあるのですが、それも、仲間と息を合わせることを楽しむ4歳児の聞き方かと、おもしろく受け止めています。

人がことばを話し始めた大昔から、人間は、大人も子どもも一緒にたき火を囲んでおはなしを聞き、自分のルーツを確かめ、仲間とのつながりを確認してきました。クラスの仲間と、同じおはなしに耳を傾ける子どもたちは、一緒に笑い、一緒に怖がることで、文字どおり息を一つにします。何を面白いと思って、何を怖いと思うのか、つまり、人生に向かう姿勢ができる、といってもよいでしょうし、心が通う、といってもよいかもしれませんが、語り手と聞き手が一つになっておはなしを分かち合うなかで、人と人とのつながりが育っていきます。

「あなのはなし」が子どもたちを惹きつけるもう一つのポイントは、オオカミにあります。「ただ、世の中をみたいとおもってね」で大笑いしていたこどもたちが、「大きな森」

で「夜」を迎えるあたりから、キュッと緊張します。そして、「真夜中、そこへおおかみがやってきました」と語ると、子どもたちの緊張は頂点に達し、怖さがクラス中を包み込みます。映像でオオカミを見たことがある子ばかりではないでしょうし、オオカミが人や動物を襲うおそろしいものだという具体的な知識を持っている年中児も多くはないでしょう。それなのに、大昔の人がたき火を囲んでしのいだ闇とオオカミの恐怖が、そのまま伝わって来るかのように、子どもたちは、おはなしに出てくるオオカミを実態のあるものとして強く恐れます。「おおかみと七ひきの子やぎ」「赤ずきん」「三びきの子ブタ」など、オオカミが世の中の恐怖を代表して、敵役を担う昔話は、4歳から7歳くらいまでの子どもたちを、しっかり集中させます。そして、同じことばの繰り返しを楽しんでおはなしに耳を傾ける4歳児に対して、5歳児は繰り返しの導かれて、オオカミ登場の山場を予測しながら聞くことができるようになります。

「あなのはなし」を年長組、5歳児で語ると、繰り返しに気づいて反応するという点は4歳児と同じですが、音の繰り返しだけでなく、オオカミ登場という内容に反応します。「おおかみだって怖くない」という繰り返しに、早い時はかえるのところで、「オオカミ来るよ」と隣の友達にささやきかける子もいますし、「小屋にはだれもいません」と語ると「オオカミ来るよ」とつぶやく子もいます。「オオカミ」と、小さな声で怖そうに言うのが、また興味深いのですが。

昔話の繰り返しは、聞いておもしろい音楽的なリズムを作るだけでなく、話の筋の展開を予測させる、先取りの効果があるといわれます。「おおかみと七ひきの子やぎ」では、森に食べ物を取りにでかけるお母さんやぎが、「おおかみには気をおつけよ。あのわるものをうちに入れたら最後、おまえたちはみんな、まるごと食われてしまうからね。あのわるものは、よく姿をかえてくるけれど、声はしゃがれているし、足はくろいから、すぐにおおかみだと見わけがつかますよ」と、これから起こることを警告します。

「三枚のお札」では、裏山にクリをひろいに行きたいという小僧さんを、和尚さんが「いけねえ、いけねえ、栗なんか、拾いに行かねえだってよかべ。鬼ばばが出ると困るから」と引き止めますが、言うことを聞かない小僧さんに、「困ったことがあったらこれを使え」と、お札をもたせてやります。これは、山にいくと鬼ばばがでてお札を使うことになるという、この話のあらすじを和尚さんの警告の形で教えていることになります。このように、年中組の秋くらい、5歳になった子どもが集中して聞く昔話では、話の始めに、これからの話の展開をざっと描いてみせる部分があります。これは、耳から聞く音のおもしろさでおはなしを聞いていた子どもに、筋をたどる力が育ち始めるのが5歳ぐらいで、昔話の繰り返しという技法は、子どもが筋を予測して話の展開についていくことを助けるようにできているということの現れでしょう。

昔話は、主人公が出会った出来事を起きた順に語り、気持ちや原因など目に見えないものは語らない、「見る文学」であるといわれます。昔話では、オオカミは子やぎを食べてやろうと思いましたが、というような、オオカミの考えを説明する描き方はしません。誰かが家の戸を叩いて、開けておくれお母さんだよといいました。けれどもその声はひどいしゃがれ声でしたので、子やぎたちにはすぐにおおかみだとわかりました、という具合に、主人公の立場で見たことだけが描かれます。そういう主人公の目で見た描き方が、子ど



もたちが主人公になっておはなしの世界を体験することを助けます。おはなしの筋がわかるというのは、主人公になって体験した出来事と出来事、つまり、見えたことと見えたこととの間に、何か見えないつながりがあると感じるということです。オオカミは家に入って子やぎを食べてしまったという結果を見て、家の戸を叩いて「お母さんだよ」と言ったのは、子やぎをだまそうとしていたのだ、と、オオカミのたくらみを探りだすことができるようになるのです。まだ世の中の仕組みのよくわからない子どもにとっては、日々の出来事は、なぜそうなるのかわからないことばかりです。おはなしの中で、出来事と出来事の間にある見えないつながりを探ろうとする姿勢は、子どもが現実に関自分の身に降りかかってくる出来事を自分なりに受け止める練習になり、自分の考えを持って世の中に向き合う力を育てるでしょう。

#### 4. 見えない関係を感じる5歳児

年長組が、よく聞いてくれるおはなしを、もうひとつ聞いていただきましょう。運動会も終わり、静かにおはなしに集中する環境が整ったころ、クラスの半分以上が6歳になっている時期に、語っている昔話です。

「マーシャとくま」『ロシアの昔話』 内田莉莎子編・訳 福音館書店 1989

このおはなしは、ロシアの画家ラチョフが昔話の風土を伝える絵を描いて、優れた昔話絵本（『マーシャとくま』E・ラチョフ絵 M・ブラトフ再話 内田莉莎子訳 福音館書店1963）になっていますので、絵本として子どもたちに読んでいらいっしやる先生も多いでしょう。話の雰囲気にあった絵がついているので、ロシアの民俗衣装もわかりますし、つづらもイメージできます。でも、実はこのおはなしは、絵には描けないもの、見えないものを見ることで、おもしろさがぐっと深まるおはなしです。

まず、主人公が体験したもの・目に見えるものだけを描いて、考えや気持ちなど、見えないものを説明しないという昔話の描き方を、この話で確認しておきましょう。

クマの小屋で暮すことになったマーシャは、どうしたら、逃げ出せるか、「かんがえて、かんがえて、いいことをおもいつきました」。「いいこと」が何かは説明されていません。「マーシャはクマをだますことにしました」というような、マーシャの意図も説明されません。くまが、「お菓子をおよこし。わしが、持って行ってやろう」というのを、マーシャは「まっていた」とマーシャの態度は描かれていますが、これでクマをだませるわ、というようなマーシャの考えは説明されていません。おはなしを聞いている子どもたちは、「くまがそういうのを待っていました」と聞いて、マーシャは何をするつもりだろう？と、話の展開に関心を寄せます。聞き手の様子をみて、息を合わせながら語られてきた昔話には、このように、聞き手が筋を予測する「間」が、うまくと取ってあります。

マーシャはおまんじゅうを焼いて、つづらをだしてくるとクマにいいます。「このつづらにおまんじゅうをいれるから、おじいさんとおばあさんにもって行ってね。だけど、とちゅうでつづらをあけたりしちゃだめよ。かしの木にのぼって、見はっているわ」。そしてクマがつづらを背負って出かけようとする、と、「ちょっとおもてにでて、雨がふっている

かどうか、見てちょうだい」と言います。「くまがでていくと、マーシャはおおいそぎで、つづらにもぐりこんで、おまんじゅうのおさを、頭の上ののせました」。もどってきたクマは、用意ができたつづらを背負って、村へでかけていきます。

ここで語られているのは、マーシャが何をしたか、なにを言ったか、クマがなにをしたか、どう動いたかだけです。しかし、ここまでおはなしを聞いて、場面を思い描いてきた子どもたちには、マーシャはつづらの中にいるのに、クマはマーシャが樫の木にのぼっていると思っているという、マーシャとクマの考えの違いが解っています。言い換えれば、自分はマーシャがつづらの中にいることを知っているが、クマは知らない、つまり、クマは騙されているという、クマとマーシャの目にみえない関係が解っています。

3～4歳の子どもは「おんなじ」という発見に満足を感じますが、年長後期の子どもは、クマと自分の考えが違うということを意識できます。自分の知っていることを他の人は知らない、他の人は自分とは違う気持ちだということがはっきりわかる、つまり他者の知識や感情を自分の知識や感情とは違うものとして認識することを、心理学では「心の理論」というのだそうですが、そういう認識がちゃんと身に付くのは5歳位だといわれています。

子どもは、主人公になっておはなしの世界を体験しています。「おおかみと七ひきのこやぎ」では、子やぎになっておおかみをこわがり、おおかみが井戸に落ちて死んだと解ってはじめて安心できます。「三枚のお札」では、小僧さんになって鬼婆から逃げようと必死に走ります。マーシャになって「マーシャとくま」を聞く年長児は、森の奥深くに迷い込んだとき、本当に不安そうな様子でお話に集中します。しかし同時に、クマの考えていることも理解できるので、クマがだまされていることがわかります。つまり、主人公の不安や困惑を自分のものとして感じながら、敵役の考えも見える、主人公と同時におはなしの世界全体を見渡すことができる、主人公つまりもう一人の自分を、周りとの関係のなかでとらえることができるのが、5歳児です。

年長の秋に「マーシャとくま」を語りますと、子どもたちが笑うのは「すると、つづらのなかから、マーシャがいました。見えるわ 見えるわ 切りかぶに こしかけちゃいけないわ。おまんじゅうを たべちゃ いけないわ」の繰り返しです。自分とおなじ、子どものマーシャが、知恵をしぼって、恐ろしいクマを出し抜いた。小さなものがてこを使って大きなものを跳ね飛ばしたような痛快さを、感じるのかもしれない。

森の様子、クマの考え方、自分の置かれた周りの状況をよく見て考えたからこそ、マーシャはクマの小屋から逃げ出すことができました。マーシャは、自分の知恵で、危機を脱することができたのです。主人公になっておはなしの世界を体験する幼い子どもたちにとって、主人公が窮地から脱して安心できる結末は、おはなしを聞いた満足感を味わうために欠かせないものです。「マーシャとくま」を聞いて、とぼけたクマなのに犬に吠え立てられて哀れなことと思うのは大人の見方です。

「おおかみと七ひきのこやぎ」の昔話では、最後にオオカミが井戸に落ちて、おぼれて死に、子やぎたちは「おおかみ死んだ！おおかみ死んだ！」と、お母さんやぎと一緒に大喜びで井戸のまわりをおどって歩きます。この結末が残酷だということで、オオカミは死なずに逃げていくように変えてある絵本や紙芝居もあります。けれども、主人公を脅かす敵がしっかり退治されることで、主人公の幸福はやっと確かなものになります。子どもた



ちは、オオカミやクマを、主人公の命を脅かすものとして、深く恐れます。そういう命にかかわる恐ろしい敵が、主人公の世界から消えたときにはじめて、主人公の幸せは、確かなものになるのです。

昔話は、大昔から次の世代もたくましく生き延びてくれるようにと願って、語り継がれてきました。世の中には、恐ろしいものがいっぱいいるし、もうダメと思うこともある、でも、生き延びればきっと幸せになれる、という励ましの思いで語られて来たと言ってもよいでしょう。そして、「おおかみと七ひきの子やぎ」や「三枚のお札」などの年中児が好む話には、主人公を窮地から救ってくれる保護者が登場するというのも、なかなか興味深い事実です。「おおかみと七ひきの子やぎ」では、おおかみに食べられた子やぎを、お母さんやぎが、おおかみのお腹を切り開いて助け出します。「三枚のお札」では、お札をくれるのも、鬼婆を豆にして食べてしまうのも和尚さんです。困ったことが起こっても、怖い目にあってもきっと助けてくれるひとがいるという、この世界に対する絶対の信頼が、幼い子どもを支えてくれるのでしょう。

これに対して、目に見えない関係を感じとり、周りの世界に関心をもって関わることのできるようになった年長児は、「マーシャとくま」のように、主人公が自分の知恵を絞って窮地を脱する話に、じっと聞き入ります。困ったことになったら、周りをよく見て、考えるんだよ、そうすれば、自分の力で打開できるよ、というメッセージが、小学校という独り立ちの場へ進もうとしている子どもたちへの励ましになります。

## 5. おはなしは生きる力を育む

3歳のときから3年間おはなしを聞いてくれた子どもたちが、卒園する前、最後のおはなし会で語ることにしているのが、「三びきの子ブタ」です。

大昔、焚火を囲んで、おはなしに耳を傾けていた時代には、昔話は大人も子どもも一緒に聴くものでした。一日の仕事を終わって、大人も子どもも焚き火の周りに集まり、一族に伝わる話を聞くことは、楽しみであると同時に生き延びるための知恵を学ぶ機会でもありました。

昔話が子どものものと考えられるようになったのは、今から200年ほど前、19世紀、初等教育が普及しはじめ、子どもは字が読めないけれど、一人前の大人は字が読めるものとされるようになった頃からです。文字を使わずに暮らしていた人たちによって、語り伝えられてきた昔話には、文字で書かれた文学とは違った、独特なものの見方と表現の形式があります。そのような昔話が、文字を読めない子どもに読み聞かせるにふさわしいものであると考えられるようになり、挿絵入りの昔話集がヨーロッパで出版されるようになったのがこの頃です。中でも、語り継がれてきた昔話の世界観と語りの形を壊すことなく、読んであげる昔話集としてまとめられ、今でも評価が高いのが、ドイツのグリム兄弟が再話したグリムの昔話と、イギリスのジェイコブスの昔話集です。私が、卒園前の年長さんに語る「三びきの子ブタ」も、このジェイコブスの「イギリスの昔話」から、石井桃子さんが翻訳したものです。

## 「三びきの子ブタ」

石井桃子編・訳 『イギリスとアイルランドの昔話』 福音館書店 1981

今、お聞きいただいた「三びきの子ブタ」は、みなさんがご存知のものとは、違っていただいでしょうか？この昔話は、絵本や紙芝居として広く親しまれていますが、その多くはかぶ・りんご・おけの後半のくりかえし、つまり、三番目の子ブタが知恵を絞ってオオカミをやっつける部分がないものです。冒頭の、「自分で働いて食べていきなさい」と子ブタを世の中に出してやる部分もなく、一番目の子ブタは弱虫なのでわらで家を建て、二番目は怠け者なので木の家、三番目は働き者だから丁寧にレンガの家を建てた、オオカミがやってきて藁の家を吹き飛ばし、一番目の子ブタは木の家に逃げ込んだ、またやってきたオオカミは木の家も吹き飛ばし、二匹の子ブタはレンガの家に逃げ込むが、レンガの家はいくら吹いても倒れないので、オオカミは煙突から降りていって、やけどをして、熱い熱いと逃げていきました、という「三びきの子ブタ」に親しんだ方が多いのではないのでしょうか？

このような、子ブタの運命を分けるのは、働き者か怠け者かという子ブタの性格で、オオカミも子ブタも死なない、という「三びきの子ブタ」は、1933年につくられたディズニーアニメに由来するものです。ディズニーは、初期の「白雪姫」や「眠れる森の美女」から、最近の「ラプンツェル」にいたるまで、ヨーロッパの昔話に題材をとってアニメを作っていますが、その際に、昔話の世界観ではなくて、そのアニメの作られた時代のアメリカのものの見方が反映されています。

ディズニーアニメの「三びきの子ブタ」が作られたのは、第一次世界大戦後の経済成長期のアメリカです。努力すれば夢がかなうというアメリカンドリームが信じられる時代でした。1番目と2番目の子ブタが家を吹き飛ばされたのは、しっかりした家をつくれなかった自己責任というわけです。このアニメで、子ブタの運命を決めるのは、子ブタ自身の性格です。

これに対して、昔話では、食べ物がないという厳然たる事実から世の中に出て行かなければならなかった子ブタが、たまたま、わら束を持った人に会ったのでわらの家をつくり、たまたま、ハリエニシダをもったひとに会ったのでハリエニシダで家を作り、家を吹き飛ばされてオオカミに食われてしまいます。子ブタの運命を決定するのは、たまたま、つまり偶然です。

偶然が人間の生死・幸不幸を分けるというのは、弱い人間が自然の脅威の前で何とか生き延びようとしていた大昔の人生観です。現代に生きる私たちは、日ごろ科学技術にささえられた便利な生活のなかで、努力して能力を磨けば人生の成功者になれると思っていますし、子どもたちにも幸せになるために「頑張って」ということばをあびせかけています。でも、実は自然や運命が、根本のところわたしたちの生を支配しており、人間は突然死ぬかもしれない、それでも人は、ささやかな幸せを味わって、生きたいと思っているということを、3月11日の地震はわたしたちに思い知らせてくれました。昔話が、今も昔も変わらない普遍的な人間の在り方を照らしだしているというのは、こういうことなのでしょう。

では、突然襲ってくるオオカミに、立ち向かう術はないのでしょうか？ 実は、アニメ

や多くの絵本で切捨てられている、かぶ・りんご・おけの繰り返しこそ、三番目の子ブタが知恵を絞って生き延びる、オオカミとの戦いを描いているのです。この戦いでは、「マーシャとくま」で確認したように、子ブタとオオカミの行動・目にみえる出来事だけが語られ、目に見えない考えは説明されません。子ブタはオオカミを騙そうと思って早く出かけました、という解説は一度も出てきません。子ブタになってお話をきいている子どもたちは、子ブタのしたこと、オオカミのしたことを、順番に自分の中に思い描いていくうちに、子ブタはオオカミを出し抜いたのだと、目に見えない関係を感じ取ります。

シャンクリンの市に、「3時」に行くとオオカミが答えると、お隣のお友達に「こんどは2時だよ」とささやく子もいますが、出来事を起きた順に語る昔話の繰り返しが、筋を予測しながらおはなしを聞く助けになっていることがよくわかる場面です。子どもたちが、オオカミの先回りをする子ブタの行動を予測できるのは、筋をたどって先を予測しようと、頭を働かせているからです。それと同時に、恐ろしいもののいる世の中を生き延びるためには、敵の行動を予測して行動しなければならない、つまり、相手の考えを理解しようしなければならないということを、子ブタの立場で体験しているのだと言えるでしょう。

ところで、ディズニー以後、1番目・2番目の子ブタもオオカミも死なない形の「三びきの子ブタ」が広く読まれています。昔話を聞く子どもたちは、大人がもっとも気遣うこの「死」の場面をどのように受け止めるのでしょうか？

このおはなしを語ると、最初にこどもたちが表情をうごかすのが、「フッと吹いて、プッと吹いて、家を吹き倒すと、子ブタを食べてしまいました」という、一番目の子ブタがオオカミに食べられてしまう場面です。ひたすら怖いという感じではなくて、ちょっと驚いたように笑って友達と顔を見合わせたりします。二番目の「フッと吹いてプッと吹き、プッと吹いてフッと吹いて、家を吹き倒すと、子ブタを食べてしまいました」のところで、困ったように笑いを浮かべます。そして最後に、三番目の子ブタが、「なべにいっぱい水を入れ、その下へボンボン火をたきつけました。それから、オオカミが、ちょうど煙突からおりてきたところで、ぼいとなべのふたをとったので、オオカミは、スポンとなべの中に落ちてしまいました。そこで子ブタは、またすぐ、ふたをして、オオカミをグツグツ煮て、晩ごはんに食べてしまいました」と語ると、息をつくようにフフッと笑いが起こります。

いくら主人公が幸せになる結末であるとはいっても、子ブタがオオカミを食べている場面を絵にしてみたら、気持ちのよいものではないでしょう。多くの絵本が、この場面をカットしていることは、絵に描くという表現方法に合わせたという意味では、納得がいきます。しかし、耳で聞くことに集中してお話を感じてきた子どもたちは、フツとか、ポイとかボンボン、グツグツなどの擬音を多用した、弾むような日本語のリズムを体で受け止めて笑います。死という、人生の一番きびしい真実に直面する部分が、目に見えない筋や関係をたどってお話を聞けるようになる前から知っていた、体に響く、語り手の声で語られたことばの楽しさを味わえる文章になっているのです。

フフッと笑ったあとに、一息ついた子どもに「一番目と二番目の子ブタはどうしたの？」と聞かれることがあります。こうたずねた子どもは、お話を聞いていなかったとか、忘れ

てしまったというのではないと思います。子どもは主人公になってお話を聞きますから、三びきが兄弟であると思っても、オオカミに食べられてしまった一番目と二番目の子ブタは、その都度自分でした。自分が食われてしまうと認めるのは、覚悟のいることですから確かめずにはいらなかったのでしょう。私は、「一番目と二番目は食べられちゃったけど、三番目は大丈夫だったね」と答えます。幼稚園を巣立って、世の中に出て行こうとしている年長児には、失敗するかもしれない不安を受け止め、失敗を乗り越える力が育っていることを願いながら。世の中にでたら失敗することもあるかもしれないけれど、知恵を絞って生き延びてという励ましを込めて、卒園前の年長さんに「三びきの子ブタ」を届けています。

昔話は、これからの時代を生きるために直接役立つ知識や徳目を教えているわけではありませんが、大昔から変わらずに人間のしてきたこと、食べて出して人と出会って死んでいくという、人生の土台の部分の部分を照らしだしています。昔話は、大昔から、いろいろあるけれど与えられた命をしっかりと生き延びるのだよと、子どもたちを励ましてきました。子どもたちにおはなしを語ることは、大昔から続く人間のつながりの中にいるひとりとして、人間とは？ 生きるとは？ という問いに答える知恵を伝えることになるのだと思います。そして、昔話が語り手と聴き手の共同作業の中で作られてきたように、私にとっておはなしの時間は、耳を傾けてくれる子どもの姿から、おはなしの世界に目を開かれる貴重なひと時でもあります。これからも、子どもたちと生きる知恵に耳を傾ける時間を大切に、おはなしを選んで語っていきたいと思います。

本稿は、2011年7月29日、つくば市つくば国際会議場で開催された第24回茨城県私立幼稚園教職員研究協議会の講演原稿に加筆した。

## Die Märchenerzählung und die Phantasie des Kindes

Naomi Haraguchi

In diesem Vortrag wurde versucht, über das phantasierende Denken des Kindes beim Märchenzuhören im Kindergarten einen neuen Gesichtspunkt aufzustellen.

Das phantasierende Denken der Kinder im Kindergartenalter entwickelt sich folgenderweise.

Zwei- oder dreijährige Kinder, die noch nicht genug den Inhalt des Märchens verstehen können, haben die Vorliebe für Reime und Rhythmen.

Dann treten die Interesse an Ereignisse des eigenen täglichen Lebens in den Vordergrund, Essen, Trinken, Spielen und Schlafengehen u.s.w. Die naive Verkettung des Alltäglichen mit dem Außerordentlichen und Wunderbaren, die dem Märchen eigentümlich ist, wirken passend auf die Phantasie der vierjährigen Kinder.

Ein dauernder Vorstellungswechsel, gegeben als eine Bilderfolge, interessiert den kindlichen Zuhörer für die Taten der Hauptpersonen, obwohl er sie gar nicht kennt. Das Märchen erzählt die Geschichte und die Taten eines Helden in chronologischer Reihenfolge ohne Zustandsschilderung und Innenwelterklärung. Die fünfjährigen Kinder beteiligen sich als Held an der Handlung des Märchens und wandert lebhaft durch die bunten Vorstellungen. Die Kinder hören der Märchenerzählung phantasierend zu und ziehen abstrahierend Verhältnisse und Rückschlüsse aus den Taten und Geschehnissen.