

## 論文

## 絵本における「行きて帰りし物語」と保育の場での子どもの絵本体験

村田 康常 黒岩 茉由

## 1. 本研究の主題と目的

本研究の主題は、保育の場での子どもの絵本体験と、その体験の豊かさを引きだす絵本の物語構造との関係である。特に、ここでは、絵本の世界に没入し、冒険し、遊んで、現実の世界に帰還する子どもの読者の想像力による絵本の世界への往還運動と、その往還運動をもっとも容易に引き起こすことのできる典型的な物語形式とされる「行きて帰りし物語」の構造との相関を考察する。

この研究の土台となっているのは、瀬田貞二（1916-1979）の絵本論である。瀬田によれば、絵本に夢中になっている子どもたちは「感覚の全部を動員して一途に絵本の語るふしぎな物語の世界へ没入」（瀬田、1985, p. 35）し、登場人物と共に絵本の世界で「生きた冒険」（瀬田、1985, p. 35）をする<sup>1)</sup>。そのような子どもの没入と冒険の絵本体験を引きだす典型的な絵本の物語構造として瀬田が論じたのが、「行きて帰りし物語」（瀬田、1980, pp. 6-7）という「お話の文法のようなもの、結晶構造」（瀬田、1980, p. 236）である<sup>2)</sup>。「小さい子どもたちは、『行って帰る』という構造をもったお話にいちばん満足を覚える」（瀬田、1980, pp. 7-8）と瀬田は言っている。

瀬田の絵本論に基づいて、「行きて帰りし物語」の絵本を取りあげながら、子どもたちの絵本体験の特徴を考察することが本研究の主題である。ここでは、瀬田が子どもの絵本体験の特徴を絵本への「没入」や絵本の世界での「冒険」と捉えていたことを踏まえて、「行きて帰りし物語」という絵本の物語構造としての往還構造と、絵本の世界に「行って帰る」という子どもの絵本体験における往還運動とが呼応するさまざまな仕方を明らかにしたい。

この研究を通して、瀬田の絵本論を踏まえつつ、瀬田が十分に論じ尽くすことができなかったいくつかの論点を取りあげたい。まず、本研究では、瀬田が論じることのできなかった1980年代以降の絵本も視野に入れて、「行きて帰りし物語」を読解する。また、子どもの絵本体験を観察する場（フィールド）として、瀬田が主に彼自身の家族や「瀬田文庫」と呼ばれた彼の自宅を開放した家庭文庫において絵本を読む子どもと親しい交わりをもっていたのに対し、本研究では瀬田の家庭や家庭文庫という場からの議論を補う意味で、保育の場での子どもたちと保育者のエピソードから子どもたちの絵本体験を読み解きたい。さらに、瀬田が暗示したものの明確には議論しなかった、「行きて帰りし物語」の「帰路」、および子どもの絵本体験における現実世界への「覚醒」ないしは「帰還」という側面にも着目したい。

## 2. 論点と研究手法

絵本の「行きて帰りし物語」の構造に即して、子どもの読者の絵本への「没入」と「冒険」、現実への「帰還」の往還運動を理解することが、本研究の主題である。そこで問題になるのが、このような往還運動を描く子どもの絵本体験をいかに捉えるかという点である。言い換えると、本研究は、作品論に即して読者論を展開するが、その際、子どもの絵本体験に焦点を当てた読者論がいか

にして可能かという問題が生じる。松岡享子は、「子どもと本の結びつきがきわめて個人的なものだということ」（松岡，1987/2017, p. 88）に注意を促し、「本と子どもの結びつきは、その意味で、かくされた、秘密のものだといえます」（松岡，1987/2017, p. 89）と述べている。

しかし、子どもの絵本体験の個人的個別性や秘匿性は、他者理解や共感の原理的な不可能性を意味しているわけではない。特に絵本の読みあいでは、絵本と子どもの結びつきが二項関係だけで成立するのではなく、絵本を読む読み手と読んでもらう子どもが共に絵本の世界を共有するという三項関係の中で絵本体験が成立する。絵本の読みあいにおいては、読み手と子どもとのあいだで、絵本への共同注意にもとづく共感や相互理解の成立と深まりがある。

本論文では、極めてプライベートでかくされた体験だと言われる子どもの絵本体験について、その秘匿性を尊重しつつ可能な限り内在的な視点からとらえるよう努めたい。そのために、ここでは子どもたちと保育の場で絵本を読みあう読み手の保育者が、子どもと絵本体験を共有していくプロセスにおいてその保育者に現れた絵本体験をその保育者自身の言葉で記述するという方法を採用ことにする。保育の場での子どもの絵本体験を取り上げるのは、保育を通して同年齢の子どもたちが友達同士や保育者との間に親密な人間関係を熟成させ、そのような人間関係の場を通して子どもの内的な体験が子ども同士の会話やコミュニケーション、遊びを通してさまざまな形で表出され、会話や遊びの中でおとなにも見聞きできるかたちで発展していくからである。エピソードを記述する保育者自身が共同研究者となり、保育の場での関与観察を行って子どもたちと絵本を読みあい、子どもの絵本体験に迫るようなできごとをエピソード記述の手法で記録・考察し、もう1人の共同研究者が子どもの絵本体験に関するエピソードに応じた絵本の読解を行うという方法を組み合わせながら解釈し考察することにする。なお、「総合的考察」は、共同研究者のそれぞれが書いた考察を組み合わせながらまとめた。

1. 観察対象：名古屋市内の私立 A 幼稚園、2020 年度 4 歳児クラス（年中組）36 名、2023 年度 5 歳児クラス（年長組）33 名を対象とした。いずれも担任保育者 1 名、補助保育者 1 名の 2 名が保育を行っており、担任保育者は共同研究者の 1 人である。
2. 観察期間、観察時間：2020 年度、2023 年度の保育中に行われた、共同研究者の 1 人である担任保育者の選書で該当クラス在籍児を対象とした絵本の読みあい中（以下、「絵本の時間」）、およびその前後の時間。「絵本の時間」は決められた時間を設けておらず、担任保育者が 1 日の保育の流れや、子どもの様子を見て「絵本の時間」を始めるタイミングを判断している。
3. 観察方法：共同研究者の 1 人が担任保育者という立場で通常通り保育を行う。その中で日常的に行われている「絵本の時間」での子どもの様子を必要に応じてその場でメモに取り、観察終了後（保育終了後）にエピソード記述としてフィールドノートに記録する。
4. 分析方法：共同研究者の 1 人がエピソード記述の手法で記録した内容に対して考察を行い、もう 1 人の共同研究者がエピソードの内容・考察に応じた絵本の読解を行う。

ここでは、次の 2 点を考察する。まず、①子どもたちの絵本体験がもつ絵本の世界への「没入」と「冒険」、および現実世界への「帰還」ないしは「覚醒」という絵本の世界と現実世界の往還運動を保育の場でのエピソードから考察する。また、②この往還運動に呼応するような絵本の物語構造とし

て「行きて帰りし物語」を取りあげ、その往還構造の諸相について考察する。

### 3. 保育の場での子ども読者の絵本体験に関するエピソードと考察

#### 3.1. エピソード1 『めっきらもっきらどおんどん』

2023年4月19日（水）午前（礼拝後）、天候：曇り、5歳児クラス（年長組）幼児29名。

『めっきらもっきらどおんどん』、長谷川摂子 作、降矢奈々 絵、月刊「こどものとも」1985（「こどものとも傑作集」第一刷、1990）、福音館書店（図1）。

#### 【背景】

この日は体操遊びが行われている関係で、遊戯室の隣りにある4歳児クラス（年中組）の保育室で朝の礼拝を行い、その後に「絵本の時間」となった。新学期特有のざわつきに加え、いつもと異なる保育室にいるため落ち着かず、自分の気持ちを上手くコントロールできなくて友達と小競り合いをしたりする姿も見られた。

#### 【エピソード】

絵本が始まった直後の子どもたちは、絵本の世界に心を向けることよりも、隣にいる子とこそそと話したり、身体をもぞもぞと動かしたり、友達が気になって周りを見渡したりする姿が多かったが、そんな騒めいた雰囲気を感じずに絵本をじっと見つめている子どももいた。主人公のかんたが遊ぶ友だちを見つけられず、大きな木の前で「めちゃくちゃなうた」を歌う場面で、担任保育者が節をつけて読んだため、呪文のような面白い言葉が気になって顔を上げて絵本を見たり、くすくすと笑うような姿が見られ、保育者は絵本に意識を向ける子が徐々に増えてきていると感じた。かんたが穴に吸い込まれる場面（図2）では、お話に気持ちを向け始めた子どもたちが声には出さないが、絵本の世界にさらに深く入り込んだ気配があった。その雰囲気を感じ取ったのか、散漫な感じだった他の子どもの視線も絵本に集まるようになり、担任保育者は、子どもたちみんなが絵本の世界に入ってきたと感じた。その後は、笑いが起こる場面はあるものの発言はあまりなく、多くの子どもたちが絵本を見つめ、その雰囲気が最後まで持続した。最後の「きみなら おもいだせるかな？」という絵本からの問いかけに対し、すぐに何人かの子どもが「覚えてる！」「わかる」と答え、数人の子どもが「〇〇〇〇 〇〇〇〇 めっきらもっきら どおんどん」と歌うと、それに対して「そんなんじゃないかったよ！」とみんなの前で別の歌詞で歌ってみせる子もいた。保育者が



図1 『めっきらもっきらどおんどん』表紙



図2 『めっきらもっきらどおんどん』第2場面

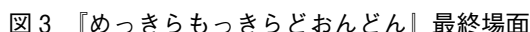
「絵本の時間」が始まってすぐの頃は、子どもたちの様子にどこか落ち着かないところがあったが、主人公のかんたが穴に吸い込まれる場面（図2）まで来ると、子どもたちのまなざしが一気に絵本の世界へと向いた。子どもと絵本が呼応するように、子どもたちもかんたも同時に異世界へ突入していった。かんたが穴に落ちていく場面が、かんたにとっても、子どもたちにとっても絵本の中の異世界に入り込む扉となったようだ。

絵本の世界に入り込んでいった子どもたちは、最後の一文「きみなら おもいだせるかな？」という問いかけ（図3）によって現実の世界へと帰って来る。後日、再度この絵本を読んだ際、この「めちゃくちゃなうた」が登場する場面では、歌詞までは覚えていないものの担任保育者が歌った節回しは覚えていたようで、担任が歌う節回しに重ねるように、曖昧な歌詞をごまかしながら一緒に歌い、最後の「めっきら もっきら どおん どん」は自信をもって歌う子どもの姿が見られた。この絵本の「結びの句」での問いかけに対して皆で節を合わせて歌った記憶が深く残っていたのだろう。

Aくん5歳4か月，2023年5月16日（火）午後（降園前），天候：晴れ，5歳児クラス（年長組）  
 幼児27名，

『はじめてのおつかい』、筒井頼子 作、林明子 絵、月刊「こどものとも」1976（「こどものとも傑作集」第一刷、1977）、福音館書店（図4）。

この日は降園前に「絵本の時間」を設けた。担任保育者がいつも通り子どもたちに、絵本を読む



うと声をかけると、帰りの支度を終えた子どもが競うように担任の元へ駆け寄ってきた。Aくんは普段からマイペースで、一人で自分の世界の中で遊ぶことが好きな子どもである。

### 【エピソード】

お話が始まった直後は「赤ちゃん泣いてる」「『いつつ』って5歳？」等、思っていたことを自由に発言していた子どもたちであったが、物語の途中、主人公みいちゃんが転ぶと突然静まり返った。しばらくの間、誰も発言することなく静かで、真剣な表情をしている子もいた。みいちゃんが落としたお金を探し始めると、みいちゃんの「あった！」という言葉より先に、Aくんが突然立ち上がった。「お金、あった！」と絵本を指差した。すると、みんなが一気にAくんの方に視線をやり、注目を浴びて恥ずかしくなったのか、Aくんは気まずそうな表情をしてサッとその場に座った。Aくんは恥ずかしさが残っているのか、それとも再度絵本の世界に入り込んだのか、それ以降、物語が終わるまでずっと黙ってポカンとした表情で絵本の方へ視線をやっていた。

他の子どもたちは、引き続き真剣な表情で黙って絵本を楽しむ子、思ったことを呟きながら絵本を楽しむ子、隣の友だちと話しながら絵本を楽しむ子、様々な姿が見られた。

### 【考察】

お話が進むにつれて主人公みいちゃんに感情移入していく中で、みいちゃんが転ぶアクシデントが起こる(図5)。赤ちゃんのためにおつかいに出かけた自分たちと同年齢の子が転ぶ姿を目の当たりにし、気持ちも視線も一気に絵本へ向いた。次の場面で(図6)、Aくんが、突然「お金、あった！」と絵本を指差して立ち上がったとき、絵本の世界に入り込んでいた子どもたちの視線が一気にAくんを集まった。友達から注目を浴びてはっとしたように我に返ったAくんは、気まずそうな表情をして素早くその場に座った。その瞬間、現実の世界へと引き戻されたのはAくんだけでなく、みいちゃんが転んだ場面で一斉に感情の高ぶったその場の張りつめた空気が少し和らいだ。『はじめてのおつかい』は、子どもたちが主人公に感情移入して自分がその場にいるかのように感じる場面が多く存在する。そのために、思わず声が出てしまうこともあるのだろう。他の絵本であれば、物語への没入が途切れた途端に子どもたちがざわざわし始めるかもしれないが、そのような場のゆるみはなく、お金をにぎり直したみいちゃんが目的地に向かって歩いて行くのと同じように、子どもたちも一緒にお話の世界へと歩みを進めていった。子どもたちを非常に強く、深く、没入させ、感情移入させる絵本の力を感じさせる。



図5 『はじめてのおつかい』 みいちゃんが転ぶ場面 図6 『はじめてのおつかい』みいちゃんが起き上がる場面

### 3.3. エピソード3 『まじょの すいぞくかん』<sup>3)</sup>

Bちゃん4歳4か月、2020年6月16日(火)降園前、天候：晴れ、4歳児クラス(年中組)幼児35名、佐々木マキ(2020)、『まじょの すいぞくかん』、こどものとも年中向き、福音館書店、「こどものとも」第一刷、2000年)(図7)

#### 【背景】

Bちゃんは感受性豊かで、日頃からBちゃんの周りは想像の世界に溢れていると担任保育者は感じていた。特に、怖いという感情は強いようで、3歳児クラス(年少組)の頃は否定的な感情をすべて「怖い」と表現し、絵本などでも「怖い」と感じた場面は身に迫ってくるようで、見ることもできなかった。しかし、4歳児クラス(年中組)になる頃には、物語の「怖い」場面に出会っても、それを物語の面白さとして受容できるようになってきており、担任保育者はBちゃんの成長を感じていた。

#### 【エピソード】

「絵本の時間」が始まると、子どもたちは自然と担任保育者のまわりに集まり、お話が始まるのを待っている。お話の最中はときどき「え～」と驚きの声がかかることもあったが、子どもたちは絵本の世界に入り込んでおり、全体的に静かで落ち着いた様子だった。

「絵本の時間」を終えると、遊戯室から1階の保育室に移動した。帰りの支度をした後、扇状に並んでいる椅子に座って帰りのお祈りをする。Bちゃんは帰りの支度を進めるのだが、どこか上の空で、日頃の様子と比べてかなり支度に時間がかかっていた。帰りの挨拶をした後、通園リュックを背負い、廊下に並ぶのだが、Bちゃんはみんなが廊下に並び始めたことに気づかず、椅子から座ったままで動かない。担任保育者はBちゃんの様子が気になり、声をかけようと近づいたのだが、自分の世界に浸っている様子のBちゃんは、担任保育者に聞かれているとは知らず、呟くように、まるで呪文を唱えるかのように「ふっふっふっ、さかなにしてやるぞ」と言う。保育者はBちゃんの呟きが『まじょのすいぞくかん』からの連想だと理解し、「それなら最後にBちゃんはイカになっちゃうんじゃない？」と尋ねると、Bちゃんはハッとした表情を浮かべ、誤魔化すように「ひひひっ」と笑い、慌てて立ち上って通園リュックを背負った。

#### 【考察】

感受性が高く想像力の豊かなBちゃんの、絵本への没入体験の深さが現れたエピソードである。直前に読んだ絵本の世界に入り込んでいるBちゃんは、読み終わった後も、絵本の世界と現実の



図7 『まじょのすいぞくかん』表紙



図8 『まじょのすいぞくかん』第9場面



図9 『まじよのすいぞくかん』第15場面

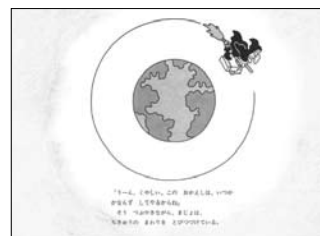


図10 『まじよのすいぞくかん』第16(最終)場面

世界の行き来を繰り返している。降園の準備をするあいだも、どこか上の空のような感じである。頭の中は魔女と次々に魚から元の姿へと戻る動物たちに支配され、現実世界での動きがままならないのだろう。

「ふっふっふっ、さかになしてやるぞ」というBちゃんの言葉は、絵本作中には出てこない(図8)。Bちゃんにとっては、無事に帰っていった主人公たちや郵便屋さんや森の動物たちよりも(図9)、しかえしを誓って地球の周りを飛び続けている魔女(図10)の方が読後にもより強く印象に残って、魔女と一体になって活発な想像力で物語世界を広げていったのだろう。やっと保育者に声をかけられたところで、現実の世界へと引き戻されたと考えられる。

### 3. 4. エピソード4 『ねこはるすばん』

Cちゃん 5歳8か月, 2023年5月19日(金) 午後(降園前), 天候:雨, 5歳児クラス(年長組) 幼児25名, 町田尚子(2020). 『ねこはるすばん』, ほるぷ出版(図11).

#### 【背景】

Cちゃんは3歳児クラス(年少組)の頃からごっこ遊びでねこ役をするなど、普段からねこになりきって遊ぶ姿がよく見られていた。5歳児クラス(年長組)になってからも、友達と一緒にねこの真似をして遊ぶ姿が見られている。

Cちゃんは登園してくると、年長組の保育室にいる担任保育者を見つけてすぐに、「先生、今日は何の絵本見るの? お家から持ってきた? 幼稚園の絵本?」と尋ねる。担任保育者Aは、Cちゃんに「みんなにはまだ秘密ね」と言い、『ねこはるすばん』の表紙を見せて「これを読むよ。先生



図11 『ねこはるすばん』表紙

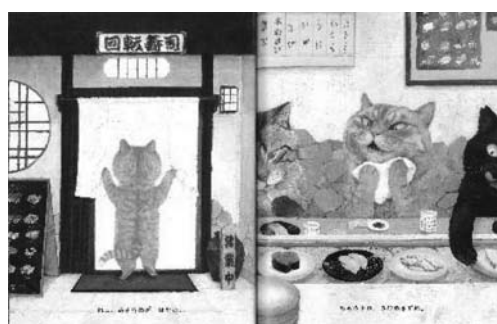


図12 『ねこはるすばん』第9場面

のお家から持ってきた本だよ」と答えると、小さくガッツポーズをしながらピョンピョン飛び跳ね、「やった！ にゃんこの絵本だ！」と喜んだ。Cちゃんは、その後の戸外遊びで家族ごっこをしていたが、仲がいいDちゃんと共に「あかちゃんにゃんこ」の役だった。

### 【エピソード】

絵本を読むために担任保育者の元へ集まる際、Cちゃんは「にゃ～にゃ～」と四つん這いになって席からやって来た。隣にいたEちゃんが不思議そうにCちゃんのことを見ていたが、気にすることなくねこになりきったままだった。先に最前列に座っていたFちゃんとGちゃんに「ねこ語」で「にゃ～にゃ～」と話しかける。すると、何故かその言葉が伝わったFちゃんが少し怒りながら「え～ここ代わるの嫌だ！ 別に隣ならいいけど」と答える。ねこになったCちゃんは「にゃ～」(きつと、「ありがとう」の意)といい、最前列の隣を空けてもらって座った。

担任保育者Aが絵本を見せてタイトルを読むと、Hくんが「それって写真？」と呟く。担任保育者AはHくんと目配せをしてから読み進めた。Hくんの発言の後、一瞬誰も喋らずに静かになるが、ページをめくるとすぐにIくんが「ねこが立ってる～」と言いながら笑う。それ以降は、ページをめくると子どもたちが自由に発言していった。ねこがお寿司を食べる場面(図12)では、Fちゃんが「あ！ 回転寿司だ！」と大きな声で言い、Iくんは「Iも手で食べる」とじっと絵を見ながら話していた。ねこがバッティングセンターで球を打ち返す場面では、みんなで大笑いした。最後の場面でねこが自宅に戻ってくると(図14)、子どもたちも急に静かになり、じっと絵本を見つめる。担任保育者Aが「おしまい」と言うまでその静けさが続いた。

担任保育者Aが「さあ、席に戻ってね」と言うと、子どもたちは歩いて自分の席に戻って行く。その後に少し遅れてCちゃんが当たり前のようにねこになって四つん這いで席に戻る。するとまだ席に戻っていなかった数人がCちゃんを真似してねこになり、その姿を見て楽しそうだと感じたのか、自分の席に戻っていた子までわざわざ絵本を読んだ場所まで戻ってきて、ねこになって再び自分の席へ戻って行った。

### 【考察】

Cちゃんは、朝、担任保育者とのやり取りで大好きなねこが出てくる絵本を読むことを事前に知っていた。Cちゃんは「絵本の時間」が始まると分かった時からねこを演じ始め、ねこになりきって絵本の時間を過ごす。周りの子どもは、読む前にはそんなCちゃんを不思議そうに見ているが、



図13 『ねこはるすばん』第1場面



図14 『ねこはるすばん』第15場面



読後にはその遊びに次々と加わっていく。読後にねこになる遊びに加わった子どもたちは、単にねこになること自体に魅力を感じたのではなく、本屋へ行ったり、釣りをしたり、銭湯へも行き、最後には再び飼いねこの顔になって飼い主を迎える『ねこはるすばん』のねこに魅力を感じた上で、楽しそうにねこになっているCちゃんの姿を見て「自分もねこになりたい」と思ったのではないか。

ねこは普段暮らしている家から筆筒を通してねこの遊び場のような世界へと出かけていき（図13）、最後にはまた筆筒を通して飼い主と住む家に帰って来る（図14）。どちらの世界もねこにとっては嘘偽りのない世界で、ねこの本当の姿はどちらなのかは読者（子ども）の読み方に委ねられている。中村（2009）は、子どもは、「語られている世界をほんとうのこととして聞いているのに、最後にそれをうそっこでしたと言われてしまうと、期待を裏切られたような気がする」（中村，2009, p. 54）のだと述べている。ねこにとっても、子どもにとっても、どちらの世界も「ほんとうのこと」だからこそ、読後、さらに子どもたちの想像が広がってねこになる子が次々に現れたのだろう。この絵本は、ある読者（子ども）にとっては「行って、帰ってくる」お話であるし、別の読者（子ども）にとっては、「帰ってきて、再び行く」物語であるのかもしれない。

#### 4. 「行きて帰りし物語」絵本の物語構造の諸相

保育の場での子どもたちと保育者の絵本の読みあいから、「行きて帰りし物語」の絵本を読んだときの子どもたちの絵本の世界への没入と冒険、現実の世界への帰還の様子を保育者の記述したエピソードと考察を通して見てきた。以下では、これらのエピソードを踏まえて、その中で読まれた絵本について、物語構造を検討しながら、絵と文の両面から物語を読解していきたい。

##### 4.1. 『めっきらもっきらどおんどん』における没入の受動性と読後の能動性

エピソード1で取り上げられた長谷川摂子と降矢奈々の『めっきらもっきらどおんどん』は1985年に月刊こどものともとして刊行され、1990年にこどものとも傑作集に収められ、現在も人気のある絵本である。子どもの読者がこの絵本の物語世界に没入していけるのは、ひとつには、その言葉の力強く小気味よいリズムに乗って聞き手が物語世界に運ばれていくからであり、もうひとつは、降矢の精緻な描写とダイナミックな構図の絵が、物語世界の進行をしっかりと語るかたちで文章に寄り添って、導入部の物語の流れを繋いでいるからだだろう。その流れの中で、子どもたちが一挙に絵本の物語世界に吸い寄せられる場面がくる。遊ぶ友だちが誰もいないと唐突に語り出される冒頭部の退屈さと不満に満ちた場面に呼応するかのよう、エピソードでは、絵本に集中しきれない散漫で雑然とした様子の子どもたちだったが、主人公かんたが「めちゃくちゃのうた」を歌う場面（図15）から異世界に吸い込まれて落ちていく場面（図2）にかけて、子どもたちも急に静かになり、一斉に物語世界に引き寄せられ、かんたと一緒に異世界へ引き込まれていく。焦点のない退屈な現実から、大声のでたらめな歌をきっかけにして、化け物たちと遊ぶ架空の物語世界へと読者もかんたも一挙に吸い寄せられていくという、読者を巻き込む展開の見事さが、この絵本の魅力のひとつだろう。「行きて帰りし物語」絵本の「行き」の展開が、読者の絵本への集中を引き出し、主人公と一体になって絵本の世界に没入する契機となる。穴に落ちていくまでのこの絵本の導入部分は、興味・関心・意欲が散漫となった退屈や疲労から、夢中になれる遊びの世界へ、という子どもの生活の揺れ動きを見事に捉えて、子どもの読者を絵本の物語世界へ、かんたと化け物たちが遊



図15 『めっきらもっきらどおんどん』第1場面

ぶ世界へと吸い寄せ引き込んでいく展開だといえる。

『めっきらもっきらどおんどん』は、退屈を嫌い、遊びたいという衝動につき動かされた子どもが、怪物的異世界へ行って満足するまで遊んで現実世界に戻って来るといふ、異世界との往還の構造をもつ創作物語絵本の代表である。遊びたいのに遊べない寂寥感の溢れる孤独な現実世界、子どもの欲求が満たされるまで怪物たちと遊ぶ遊戯的な異世界、戻ってきた後で再びあの異世界に行きたいと考えても、手がかりとなる歌が思い出せなくなり、完全に現実世界に戻ってきてあの世界への通路を見失った日常、という3つの世界描写は、どこからどこに出かけていき、どこに帰ってきたのかをはっきり示している。この絵本の物語構造は、遊びを求める主人公の子どもが異世界に引き込まれていく「行き」の描写、現実の存在ではない化け物たちとひたすら遊び、食べ、眠りに着く異世界での遊戯の描写、そして、いつまでも遊び続けようとかんたを引き留めて飛び掛かってくる化け物たちの手をすり抜けて、母親を呼ぶ声によって現実の世界に引き戻され、その母親の愛情を象徴する「ごはんよ」という呼び声で駆け戻る描写によって、往路と復路がはっきりと語られた、典型的な異界訪問譚のかたちをもつ「行きて帰りし物語」である。さらに、この往還がかんたの意思や想像力によるものというよりも、吸い込まれ引き寄せられていく受動性を特徴としている点で、子どもを招き寄せ異界へと連れ去っていく神隠しの物語だといえる。

現実の世界に完全に戻ってきたかんたは、怪物たちに会いたいと思っても、あの歌がもう思い出せない。「きみなら おもいだせるかな」と問いかけて読者を我に返らせて、この絵本は終わる（図3）。その物語は、昔話のような典型的な「行きて帰りし物語」構造で、結びの句に相当するこの絵本の最後は、読者への問いかけである。答えを明示しない問いかけによって話が開かれながら終わっていく未完結さが、この絵本の特徴である。『ぐりとぐら』にも見られるこのような読者への問いかけによる話の終りは、読者にとっては、物語に没入していたところから問いかけられて我に戻る、という効果をもって迫ってくる。

しかも、その問いは、異世界に引き込まれていったきっかけとなったあの歌についてである。この絵本のタイトルともなり、物語の往路で登場し、クライマックスでもう一度歌われるという重要なモチーフとなっている歌を問われることによって、子どもの読者は現実の自分に立ち返る。物語に巻き込まれながら現実に戻るという相反する2つの状態に置かれて、読者は物語の余韻を深く残しながら現実の自分に返っていくしかけになっている。作者の長谷川摂子は、この絵本の物語づくりが、まず歌から始まったとして、「あの絵本は、初めに歌ありきで、物語は後からできたものです」（長谷川、2010, p. 37）と言っている。また、長谷川は、子どもと読みあった絵本の言葉の力を歌にたとえて、子どもたちにとっては「何度も読んだ絵本の言葉が体の中に刻まれ、私の声とと

もに頭の中にもせりふが流れているんでしょうね」（長谷川，2005，p. 44）と語る。保育者として、また自宅で文庫とおはなしクラブを主催して、子どもたちと絵本を読みあう中で、長谷川は、絵本の言葉や歌が子どもの中に刻まれ、読後にもその言葉や歌が頭の中に流れている、という子どもの絵本体験に触れてきたのだろう。奈良の新薬師寺にある十二神将の迷企羅大将の名前をヒントにしたという歌（長谷川，2005，p. 47）から作られていった『めっきらもっきらどおんどん』は、物語が終わったあとにも言葉や歌が心身に響きわたっていくという子どもの絵本体験を踏まえて作られているようだ。

この絵本における「行きて帰りし物語」構造の最大の特徴は、物語が完結したあとも読者に絵本の中の歌あるいは言葉が残るような結末になっているという点である。絵本の物語構造自体は明確な往還の構造になっているにもかかわらず、その安定した結晶構造の終わりが答えを明示しない読者への問いかけという開かれた結末になっている。物語の「帰路」ははっきりと語られ、帰り着いた元の世界の描写もしっかりとなされているが、最後の語りは、読者を物語への没入から覚醒させて現実の世界に押し返しつつ、同時に物語中の異世界への鍵となる歌を読者の心に響かせるものになっている。この絵本の物語は明確な往還構造をもつが、安定した結晶構造の終わりが物語の中の異世界へと引き込む歌を思い出すよう促す読者への問いとなっており、現実の世界に読者を押し返しつつ物語世界に引き戻そうとするという2つの相反する動きをもって物語を終結させ、読後に独特の強い余韻を残す。

この二重性に応じて、読者の絵本体験も二重になる。かந்தが自分の意志とは無関係に異世界に吸い込まれていく受動的な「行き」の場面に応じて、読者も思わずこの絵本の往路の語りと描写に巻き込まれて絵本の世界に没入していく。絵本の世界への没入が読者にとっても受動的なのに対して、読後には、現実世界に覚醒しながら、異世界に吸い寄せられる鍵となった歌を思い出させようとする絵本の問いかけによって、もう一度絵本の世界に立ち返りたくなるという二重性を読者自身も味わうことになる。

保育の場でのエピソードでは、その問いを受けて、子どもたちが口ぐちにその歌を歌っている。タイトルともなっているこの歌の後半部分では子どもたちが口をそろえて同じ歌を歌うが、前半部分は、節回しだけは保育者がこの絵本を読んだ時の口調とそっくりだが、言葉は一人ひとりばらばらで、文字通り「でたらめのうた」である。現実の世界に引き戻しつつ、絵本の世界を強く印象づけて、日常の世界の中にその世界の遊戯的なリズムの余韻が響くようなしかけが、この絵本の終わりの問いかけである。

子どもが自分自身の想像力によって現実の部屋の中に森や野原を現前させ、自ら海を渡ってかいじゅうたちのいるところにでかけていくというセンダックの『かいじゅうたちのいるところ』に対して、『めっきらもっきらどおんどん』では、主人公の子どもは穴に吸い込まれて異世界に落ちていき、また、異世界から明るい光のさす現実世界へと吸い上げられるようにして戻ってくる。往路も帰路も、引き寄せられて世界を移動していくという受け身であり、この点で、この絵本は今までの「子どもの主体性」という側面よりも、少々古めかしい「子どもの神隠し」的な、異界に引き込まれやすいと信じられた子どもの神秘性が全体に漂う作品となっている。自らの想像力や冒険心によって異世界に行くのではなく、引き込まれて異世界に落ちるという受動性のために、かந்தは、現実世界に引き戻されたあと、異世界に行くための方法と思われるあの歌が思い出せなくなり、異

世界で出会った3人と遊びたくても遊べない。かんだ自身に異世界との通路を開く積極的な力がないために、かえって、異世界との通路を開くのがかんだの意志ではなく、この先またいつ異世界の方から引き寄せられるか分からないという、異世界まかせの期待や不安が読者に残されるかもしれない。その不安を解消するのは、少なくとも読者が異世界との通路を開く鍵となるあの歌をはっきりと思い出し、覚えておくことだろう。あの歌を確かめたくて、子どもの読者もやがて自分でこの絵本のあの歌のページを開くだろう。エピソードが示すように、最初にあの歌が登場する場面から、子どもたちがこの絵本の世界に吸い寄せられていくとすれば、あの歌を思い出そうとして再び自分で開いた絵本のこの場面で、子どもたちは自分から絵本の世界に吸い寄せられて入っていくだろう。

このエピソードの後日譚では、子どもたちが歌の節回しをまだ覚えていて、保育者がもう一度この絵本を子どもたちに読んだときには、一緒に口ずさむ様子が見られたという。物語世界への読者の往還は、終わった後に絵本の物語世界の冒険の余韻を残し、読む前と読み終わった後では、読者の精神世界は変化し、その物語体験によって豊かになっている。保育者の読む「行きて帰りし物語」絵本を友達とともに読みながら、子どもたちは、一人ひとりが深く没入し、冒険し、遊び、満足して帰還した絵本の世界と、自分が生きる現実の世界とを往還したり、両世界を重ねあわせたりする遊戯的な想像力を高めていく。保育者に読んでもらってみんなと一緒に見た絵本を自分でもう一度開くこともこの往還の通路を開くことだし、同じ絵本の世界を共有した友達と絵本の歌を歌うこともそうである。読者は、読み終わって現実の世界に押し返されつつ、いつでも想像や遊びや歌の中で絵本の中の異世界に戻っていくことができるのが、この絵本の特徴である。

## 4. 2. 『はじめてのおつかい』における文と絵の相補性

林明子と筒井頼子の『はじめてのおつかい』を灰島かりは「女の子の冒険を描いた絵本」の代表的な一冊として取り上げて、「おそらくいちばん多い『女の子の冒険絵本』は、女の子の日常生活を描いたものだろう」と指摘し（灰島、2017, p. 44）、「わたしは、「赤ずきん」からはじまる女の子の冒険の典型として『おつかいに行く』を提案したい」（灰島、2017, p. 45）と言って、『はじめてのおつかい』と『ゆうかんアイリーン』の2冊を挙げて、その冒険について論じている。行きて帰りし物語における「おつかい」のモチーフは、これらの絵本をはじめとして多くの作品に見られる。

「おつかい」という日常生活の中での体験を通して、外の世界に出かけていく子どもの「冒険」を描くことが、この絵本の主題である。したがって、このタイプの物語絵本は、「おつかい」に行くという子どもの「冒険」を物語るとともに、その「冒険」が繰り広げられる日常生活の世界もしっかりと描く必要がある。林明子の絵の特徴は、その両者が綿密な画面構成で描かれて、まさに物語る絵になっている点であり、さらに、そこに遊び心がある点である。長谷川摂子は『子どもたちと絵本』の中で、林を「あふれる子どもへの共感」をもった作家だと評し、作者が作中で表現したい子どもに強い共感をもって、ストーリーだけでなく絵にもその共感が表れていると指摘する。長谷川との対談で、林は「私、『はじめてのおつかい』の原稿もらった時、これは自分のことだと思ったんです」と語り、長谷川も「林さんの絵を見て、どうしてこんなに、みいちゃんやあさえちゃんに、もう、どっと、押しよせるみたいに林さんが感情移入できるのか、不思議だった」と話している<sup>4)</sup>。長谷川と同様に川端誠も、林の作品の中でもとりわけ『はじめてのおつかい』は、背景の描

写にも（たとえば母親が赤ちゃんを世話する様子にも）生活者への共感が溢れていて、母親をはじめ、主人公の子どもを取り巻く周りの様子や人物も生き生きとした存在感をもって描かれていると指摘している（川端, 1993, pp. 39-41）。川端はさらに、画家が文章にはないみいちゃんの膝の怪我也も描いていることを指摘している（川端, 1993, pp. 41-50）。さまざまなサイドストーリーを読み込むことができる背景と、絵を見れば端的な存在感や言動の必然性が即座に感じられる登場人物たちの描写の中で、主人公みいちゃんの「行って帰ってくる」おつかいの冒険が活きてくる。

文章も、読者が没入して主人公と冒険する物語の世界を開いていく。作者の筒井頼子は、読んだ人が「自分がここにいる」と感じるような物語を作りたかったと語っている。『ぐりとぐら』に夢中になっていた我が子が開いたページの上に乗ってその世界に入り込んでいる様子を見たとき、読んだ子どもがその中にいると感じる世界を絵本で表現できることに感銘を受けた筒井は、読者自身がその中にいると感じる物語を書くのは今だと思った、と、『はじめてのおつかい』が書かれたきっかけを語っている（筒井, 2016）<sup>5)</sup>。絵本作家が、子どもの読者が自分もそのなかに入ると実感し、そのなかに入りたいと感じるような絵本の世界を作ろうと心を砕き、余計な心理描写を極力排して目に見える姿や行動や会話の中で登場人物の思いを描くように語る文章にするとといった工夫をこらし、画家がその文章を読んで「これは自分のことだと思った」ところから、子どもたちが夢中になって没入できる世界をもった作品が生まれるのだ。そのような作品と出あえたとき、子どもの読者は現実の世界を忘れて絵本の世界に没入していくことができる。それが子どもの身体的・感覚的な想像力の働きである。

この絵本の特徴の1つは、みいちゃんのおつかいを描写する筒井頼子の文章そのものもつひたむきな真面目さにある。筒井の文章は、余分な心理描写や情景描写を削ぎ落として絵に語らせる文章で、まっすぐにみいちゃんのおつかいの冒険を描いていく。言い換えると、文章には、読者の気持ちを緩めたり緊張を解き放ったりする遊びの要素がほとんど見られない。たとえば「ともだちのともちゃん」のような、言葉遊びを感じさせる表現が見られる場面でも、この言葉遊びを受けた展開はなく、みいちゃんがうたをうたいながら歩きだす場面もすぐに自転車を避ける場面に変わり、「かけあし、どん」と言って走り出すという場面でも、躍動する楽しい場面への展開よりも前に転んで手足を痛めお金を落とすという危機の場面に転じてしまう。このひたむきな展開が、文章に勢いとリズムを作り出し、読者をぐいぐいと物語世界に引き込んでいくのだろう。

文章の真面目さに対して遊びの要素を補っているのが林明子の絵である。林の絵は、筒井の文のもつ真面目さとみいちゃんの一途な性格をしっかりと受け止めて生き生きと描写しつつ、随所にさまざまなレベルで「遊び」を描いている。その「遊び」には少なくとも3つのレベルがある。まず、扉と第一場面では、みいちゃんが遊んでいる／遊んでいた様子が描かれている（図16、図17）。登場人物が遊ぶ場面は文章だけを見ると出てこないが、絵はそれを描いているのだ。もう1つの遊びのレベルが、読者を遊びに誘うしかけが複数の場面を組み合わせながらいくつもなされている点である。ともちゃんと会話する場面では、背景にさまざまな描き込みがなされ（図18）、それがあとの場面で2回登場する町内掲示板の掲示と呼応して（図19、図20）、読者に迷子の猫を探す楽しみや空の鳥かごをもった男性と逃げ出したインコを見つける楽しみや、作者名や画家名の登場する商店の看板や絵画教室のチラシの描写を楽しむ遊びに誘う。また、文章がなく絵だけの最終場面では、帰路につくみいちゃんとお母さんの後ろ姿が描かれているが、お母さんの抱くあかちゃんだけがこ



図16 『はじめてのおつかい』扉



図17 『はじめてのおつかい』第1場面

ちらを向いて、まるで読者にバイバイと手を振って物語の終わりを告げているように、遊び心たっぷりに描かれている（図21）。読者の存在は、特にシリアスな（真面目な）物語の場合には登場人物には決して認識されないが、一人だけ読者と視線を合わせて無邪気に手を振るこの赤ちゃんには、まるでそうした登場人物のもつシリアスな限界があてはまらないかのようにも見える。絵本の物語世界の中から現実世界の読者に向けて無邪気にバイバイと手を振っているようにも見える赤ちゃんに、読者もくすりと笑ってしまう。林明子は、ポストモダン絵本などに見られるような、物語世界から現実世界に越境してくる視点、いわばメタの視点をもつ遊びや笑いを最終場面でそれとなく見せているのかもしれない。しかも、このメタ的な越境する視点をこれ見よがしにはっきりと描くのではなく、もしかして読者に手を振っているのかも、と思わせる程度にちらりと描いているところに、画家の遊び心が現れているといえる。

筒井の文章のひたむきな真面目さと、林の絵の遊びの要素も含んだ前向きの明るさは、主人公みいちゃんの描き方にも現れており、またみいちゃんの冒険物語の世界を描き出す文体や描写そのものにも現れている。文章の一途な真面目さに対して、それをうまく引き出すような絵の緻密に計算された効果的な描写と、その真面目さとは対照的な絵の遊び心に満ちた明るさが織り合わさって、この絵本の世界の緊迫感と達成感、ひたむきさと楽しさが作り出されているといえる。

読者を一途に深く絵本の世界に没入させるのは、物語の文章がもつこの真面目さと、それをうまく引き出しながら丁寧に読者を絵本の世界に引き込んでいく絵の緻密さである。そのために読者は息を呑むように主人公と一体になって、緊張しながらはじめて一人でおつかいに出かける主人と一緒に冒険にのり出していく。主人公の冒険をほとんど遊びの要素なしに一途に描写する文章の真面目さと、そのシリアスな展開に丁寧に対応した構図と細部まで緻密に計算された描写で展開される絵の見事さによって、読者はぐいぐいと絵本の世界に没入していくことができるのだ。この一途で全感覚的な没入状態を適度に緩和するのが、林の絵のもう1つの特徴である遊びの要素である。

筒井の文章がもつ物語世界の真面目な展開にリズムや色合いを与えて生き生きと描き出す林の絵



図18 『はじめてのおつかい』第4場面



図19 『はじめてのおつかい』第7場面



図20 『はじめてのおつかい』 第13場面



図21 『はじめてのおつかい』 第16(最終)場面

の特徴が典型的に現れているいくつかの場面を見ていこう。灰島かりは『絵本を深く読む』の中でみいちゃんが「おつかい」という冒険の中で困難や危機に直面する2つの場面を取りあげて、林の絵がもつ物語る力を指摘している。2つの場面は、「転んでお金を落とす場面」(図5)と「お店で声をかけるが気づかれないという場面」(図22)である。どちらの場面でも、困難に直面したときには(転んだとき、気づかれないとき)みいちゃんの姿が小さく(図5、図22)困難を解決するときには(自分で起き上がる時、大きな声をかけるとき)大きく描いている(図6、図23)ことを灰島は指摘している。小さく描かれた姿から大きく描かれた姿へ、という心地よいリズムの繰り返しによって、読者の子どもも、小さく描かれる時には心も弱く、大きく描かれるときには心も強くというように、目に見えるかたちで感情の揺れを体験できる。主人公との一体感を引きだすようなこうした描き方によって、読者もみいちゃんと同じ気持ちになって冒険の世界に入っていくことができる。

物語る文章と絵の真面目さが、読者の物語世界への没入と登場人物との一体化を深める。逆に、掲示板にある迷子の猫を探したり、「はやしあきこ先生」の絵画教室を見つけたりする遊びに読者の興味が向けられると、物語への没入や主人公との一体化は薄まる。主人公のみいちゃんの目には留まらない迷い猫のポスターや猫の姿を探すときには、読者は物語から一時的に離れるが、みいちゃんと一緒に必死に落とした百円玉を探したり、お店で「ぎゅうにゅうください」という声に店の人が早く気づいてほしいと思うときに、読者はこの絵本の世界に深く没入して主人公と一体化するのだ。

エピソードでも、みいちゃんが転ぶ場面(みいちゃんが小さく描かれている)で園の教室中の子どもが絵本の世界にぐっと没入し、みいちゃんがひとりで起き上がって落としたお金を探す場面(みいちゃんが大きく描かれている)では、1人の男の子Aくんが思わずお金が落ちている、という声を出す。読者が思わず登場人物に強い共感を抱くような、巻き込む力が、小さい姿での描写から大きい姿での描写へのリズムの中にあると考えられる。



図22 『はじめてのおつかい』

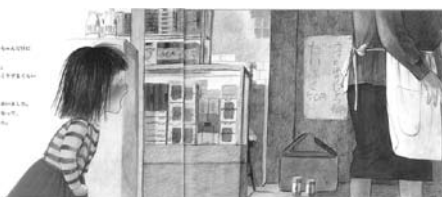


図23 『はじめてのおつかい』

1人の読み手（保育者）と大勢の聞き手（子どもたち）が1冊の絵本を読みあう保育の場での集団の絵本体験では、林の絵の細部にこめられた遊びを楽しむために場面ごとに読むのを止めて絵を仔細に読み込むといったことはほとんどできない。そのため、集団での読みあいでは、ほとんど絵本の中に遊びを読み取ることのない、いわば一途で真面目な読みが大半を占めることになる。このような真面目さが、絵本の世界への没入をより深めている可能性がある。ともちゃんと出会って会話する場面で、みいちゃんがおつかいにいく街全体が俯瞰的に描かれた見開きの絵の細部に描き込まれたさまざまなサイドストーリーを探すといった遊びは、物語への没入を緩め、主人公のみいちゃんとの一体化を解きほぐすことになるが、そのような読み方は、保育の場での集団での絵本の読みあいでは実現しにくい。エピソードでは、思わず「お金、あった!」とAくんが絵本を指差して立ち上がり、周囲の子どもたちの視線を集めて、みいちゃんが転んだ場面で一斉に張りつめたその場の空気が和らぐが、保育者が絵本を読み進めるとすぐに各々が絵本の世界に没入していく様子が記述されている。集団の読みあいでは、絵の細部に遊びの要素を読みとる自由さが少ない分、筒井の文の一途な真面目さとその真面目さに即して読者を巻き込む緻密な工夫が凝らされた林の絵の力が、読み手にも真面目な読みの姿勢を取らせて絵本への没入をより深め、読者が何かのきっかけで一時的に我に返っても、すぐにまた絵本の物語世界に引き込むのだろう。そして、それだからこそ、最後の場面で読者に手を振っているように見えるあかちゃんの姿と、背中を見せて帰路につくみいちゃんと母親の姿が、読者を現実の世界に押し戻してくれるのだろう。

#### 4.3.『まじょのすいぞくかん』などの『まじょ』3部作における「終わらざりし物語」

行きて帰りし物語の結末が開かれていて、読者に物語世界の余韻を残すような絵本の場合、子どもの読者が、絵本を読み終わったあとにも現実の世界への完全な帰還をはたさず物語世界の続きを綴っているような場合がある。

福音館書店から月刊「こどものとも」として刊行された佐々木マキの『まじょのかんづめ』、『まじょのすいぞくかん』、『まじょのふるどうぐや』の3部作は、ほぼ同じ展開の物語絵本である。なぜ、同じ構造で同じ主題、同じ登場人物の物語絵本が3冊も作られたのだろうか。その理由はさまざまに考えられるだろうが、その1つとして、これらの絵本がもつ物語構造があるのではないだろうか。絵本の物語構造が、何冊も同じ物語の絵本を生み出すようになっていると考えることができるのだ。

この3部作絵本はいずれも、いわば2つの結末（エンディング）をもっている。1つは、「行きて帰りし物語」の「帰り」を描いた結末である。もう1つは、いわば「終わらざりし物語」、あるいは円環を描いて回帰し続ける物語を描いた結末である。女の子や動物たちがそれぞれの「我が家」に帰っていく描写でめでたく「行きて帰りし物語」が終結を迎える直後に（図9）、帰るべき「我が家」を失った（自分の手で消してしまった）「まじょ」が復讐を誓いながら地球の周りを回り続けるという「終わらざりし物語」が描かれる（図10）。終わらない物語構造を示すかのように、地球を周回し続ける「まじょ」を描いた絵もまた、「まじょ」が永遠に回帰する物語を語っている。終結部で完結する「行きて帰りし物語」と未完の「終わらざりし物語」の2つの物語が重ねて物語られることで、『まじょ』3部作は、1巻ずつが完結した物語になっているとともに、各巻が終結したあとも終わらない物語が続いており、ふたたび、三たび、「まじょ」の物語が回帰するという、際限



のない円環構造にもなっている。この回帰する物語に乗って、「まじょ」の物語は何度でも際限なく語られることになる。同じ構造と同じ主題と同じ登場人物の物語が2回語られても、それは対になる2作品として完結し、2つで1つの全体を構成する閉じた世界となるが、3回語られれば、その完結性は破られ、同じものが無際限に現れ続ける開かれた世界となる。昔話に典型的に見られるように、3回繰り返されるということは無限に繰り返されるということなのだ。絵本の終結部でこのような永遠回帰の物語が強烈な印象を残す「まじょ」の物語絵本は、3部作が出されることで、同じ物語が無限に繰り返されている世界を表現しているのだろう<sup>6)</sup>。

ここでは、3部作のうち保育の場でのエピソードに登場する『まじょのすいぞくかん』について、その終結部での「行きて帰りし物語」と「終わらざりし物語」とその重なりを見ていこう。

「行きて帰りし物語」の「行き」は森の中へ、「まじょ」の建物の中へ、という二段構えでしっかりと語られるが、「帰り」が語られるのは、魔法が解けて「まじょ」の家（すいぞくかん）が消えたあと、全員が帰路に着く場面だけである。帰路の描写が簡潔で淡白だということは、「行きて帰りし物語」の多くに見られる特徴だが、『まじょ』3部作では、その「帰路」の物語の簡潔さに比べて、帰るべき我が家を失った「まじょ」が逃亡しつつ復讐を誓う描写が際立っている。最終場面の1つ手前の場面で家路につく主人公の女の子と犬の淡白な描写に比べて、最終場面の、飛び去った「まじょ」が魔法のほうきに乗って地球を回りながらこの仕返しはいつか必ずするからねと復讐を誓う様子はより強く印象に残る。「まじょ」は我が家を自ら消してしまったために帰ることができなくなった。帰路につくことができた他のすべての登場人物と違って、彼女の物語はまだ終わっていないのだ。いわば、最終場面でこの物語の主人公が、帰ることのできた「おんなのこといぬ」から「まじょ」に入れ替わり、復讐を誓う「まじょ」の物語が続くような印象を与えながら終わるところに、『まじょ』3部作に共通した物語構造の特徴がある。

最終の2場面での、「おんなのこといぬ」と森の動物たちが帰路につく際の淡白な描写と、帰るべき我が家を失って帰路につくことができずに地球のまわりをぐるぐると周回しながら復讐を誓う「まじょ」の印象的な描写によって、読者は、「おんなのこといぬ」に共感し一体となって「行きて帰りし物語」をひとまず完結したあとも、帰る場所を失って復讐を誓いながら今も地球の周りを回っているという「まじょ」の「終わらざりし物語」に巻き込まれそうになる。「まじょ」の描写に惹きつけられた読者の中には、物語が読後にも完結せず、絵本の世界から現実世界への帰還を果さないで、絵本の「終わらざりし物語」の世界に留まる者も出てくるかもしれない。

保育者が記述したエピソードのBちゃんは、まさにそのような絵本の世界への没入を読後にも継続させている読者である。このBちゃんは、「絵本の時間」が終わったあとも継続してこの絵本の物語世界に没入し、「まじょ」と一体になったかのようにこの絵本の物語世界での冒険を続けている。Bちゃんが読後にも継続して一体化しているのが、主人公の女の子や犬ではなく「まじょ」である点に注意したい。Bちゃんにとって、読後にも継続して感情移入し一体になることのできる登場人物は、主人公たちではなく、「まじょ」だったようである。「まじょ」への一体化がどの時点で起こったのかは、確かめようがないが、主人公たちが帰路につく第一の終結部の描写の印象の薄さと、「まじょ」が復讐を誓う第二の終結部の描写が与える濃い余韻のために、主人公たちの「行きて帰りし物語」の大団円を迎えた完結性が相対的に弱くなり、物語を終わらせていない「まじょ」がふたたび戻ってくることを誓って世界を回り続ける場面が強く印象に残ることになったのではな

いだろうか。そして、だからこそ、この場面で「まじょ」の印象を強く抱いた読者は、ふたたび森の中に建物をつくって動物たちを何か怪しげなものに変えていく「まじょ」の物語を「まじょ」と一体になって演じることになるのではないだろうか。Bちゃんが没入して「まじょ」と一体になっているときに見ている場面は、どうやら、家を失って地球の周りを回り続ける最終場面ではなく、「すいぞくかん」の中で主人公や森の動物たちと対面している場面のようなものである（図8）。エピソードを記述した保育者は、読後にBちゃんが上の空のような様子で「ふっふっふっ、さかなにしてやるぞ」とつぶやいた言葉が元の絵本には出てこないことを指摘しているが、このことから、Bちゃんが読後も現実の世界に戻らず、絵本の世界の中で「まじょ」の物語を新たに紡いでいることが想像できる。この際限なく継続し、繰り返す物語を実際に絵本のかたちにしたのが、同じモチーフで構成された3部作の絵本であるといえる。

#### 4. 4. 『ねこはるすばん』における胡蝶の夢

保育者が子どもたちと『ねこはるすばん』を読んだエピソード4も、『まじょのすいぞくかん』のエピソード3と同様に、読後も子どもが絵本の登場人物になりきっているように見えるエピソードである。しかし、子どもが一体になっているものが、絵本の世界の登場人物なのか、そうでないのかが不分明なのが、『ねこはるすばん』のエピソード4の興味深い点である。この不分明さは、絵本の物語が現実と想像の世界の境界を不分明にするような構造になっていることと関係しているのかもしれない。

『ねこはるすばん』は、飼い主が留守にしている間、衣装箆箆を抜けてねこの国に遊ぶ飼いねこの様子を描いた絵本だが、この絵本では、もはやその世界がねこの「想像」する世界なのか、ねこにとっての「現実」の世界なのか、不分明なほどに絵と言葉が精緻にねこの世界とそこでのねこの暮らしぶり、遊びぶりを描き出している。そして、この描写が緻密であればあるほど、そこに、ねこの世界の細かく具体的な描写という面白さをもった遊びの要素が強く現れてくる。再び衣装箆箆を抜けて飼い主の部屋に戻ってきた場面ではじめて、ねこが遊んできたねこの世界が、人間（飼い主）から見た現実の世界に、ねこがいわばねこ的な想像力によって重ね合わせた世界だったことが分かるしかけになっている。ねこは、飼い主の部屋から外の世界に出て行ったりなどしていなかったのだろう。飼い主の外出と帰宅という、この絵本における人間の現実の行きて帰りし物語と、ねこが飼い主不在の部屋でねこ的な想像力を発揮してねこの世界に行って帰ってくるという遊びをさんざん楽しむねこの行きて帰りし物語とが重ねられる。

ねこは、飼い主が出かけてしまうと箆箆を通してねこの世界に行く（図13）。そこではねこも二本足で歩き、会話をし、釣りをしたりお寿司をたべたり毛を繕ったりバッティングセンターに行ったりお風呂に入ったりする。リラックスした休日を過ごすようなねこの世界での一日が描かれたのち、ねこは再び箆箆を通して四つ足で歩く世界、人間の世界、飼い主の部屋に戻って来て（図14）、帰宅する飼い主を玄関で迎える。このねこにとっては、「行きて帰りし物語」ではなく、飼いねことして暮らす人間の世界から、飼い主の外出とともに、休日のオフを楽しむねこの世界に戻り、飼い主の帰宅とともにまた飼いねことしての務めを果たすために人間の世界に戻ってくるという「帰っていき、出かけてくる」物語なのだろう。むしろ、「出かけていき、帰ってくる」のは、姿を現さない飼い主の方なのだ。つまり、ねこにとっては、人間が留守のあいだの世界が元の自分が住

んでいる故郷的な世界で、飼い主である人間と暮らす世界が、飼いねこという風貌を装って出かけていく外の世界なのかもしれない。あるいは、「さて、そろそろ かえるとするか」とねこが独り言を言う場面があるので、「人間の外出中、出かけずに留守番をしてねこの世界に遊び、人間が帰宅する頃にねこの世界から帰ってくる」という、現実的にはどこにも行かずにこちら側とあちら側の両世界を往還する物語だともいえる。

もしこのねこのこの日の様子を人間のおとながそっと見ていたら、筆筒から入って筆筒から出てきたねこは一日部屋の中で過ごし、さんざん遊んだりくつろいだりしたのち、また筆筒に入って筆筒から出てきて飼い主を玄関で迎えているというように見えるに違いない。ねこが筆筒から部屋に出てくる場面での部屋の荒らされ方を見て、読者の多くがそう思うだろう。一步も部屋から出なくても、現実の部屋を想像力によって遊びの世界に変え、そこに入っていって、ふたたび現実の部屋に帰還する、という往還運動は、センダックの『かいじゅうたちのいるところ』(富山房)以来の、絵本ならではの「行きて帰りし物語」の典型的なかたちだといえるだろう。ここで活かされている技法は、エッツの『もりのなか』(福音館書店)、バーニンガムの『なみにきをつけてシャーリー』(ほるぷ出版)、古田足日と田畑精一の『おしおのぼうけん』(童心社)、デマトーンの『ぼくといっしょに』(ブロンズ新社)、junaidaの『怪物園』(福音館書店)など、絵本表現が追究し確立してきた、現実の世界に投射された子どもの想像の世界を絵本の絵が子どもの思い描いている通りに描写して読者に見せるという技法である。

エピソード4は、ねこの絵本を読んでもらうことを知って喜び、ごっこ遊びの最中もねこになって遊んだ女の子Cちゃんが、いよいよ『ねこはるすばん』を読む「絵本の時間」になると、ねこになりきってやってきて、ねこになったままで絵本を読み、ねこのままで自分の席に戻っていくという様子を記述している。ねこになりきった子どもの読者にとって、この絵本のねこは全身で一体化することのできる登場人物だろう。絵本では、ねこが、人間の外出した時間にねこの世界に帰っていった、人間のおとなの休日の過ごし方と同じオフの日の暮らしをまるで人間のように満喫し、再び飼いねこの顔になって飼い主のところに出かけてくる。Cちゃんは、ねこになりきってこの絵本を読んでもらうことで、ねこがまるで人間のように休日を過ごし、また飼いねこになって人間のところに出かけてくる「帰っていった出かけてくる」物語と一緒に体験したのだろう。人間の自分がねこの絵本を読んでもらっているのか、ねこの自分が人間の絵本を読んでもらっているのか、まるで『莊子』に出てくる「胡蝶の夢」のような現実と想像が入れ子状に逆転する絵本体験を、ねこになりきったCちゃんはしているのかもしれない。あるいは、飼いねこが飼い主の外出中に妙に人間くさい休日の過ごし方をするねこの絵本を読んで、人間の前で被っている飼いねこのイメージを投げ捨て、まるで人間のような過ごし方で休日を満喫するという体験を主人公のねこと一緒にしているのかもしれない。

『はじめてのおつかい』が真面目な物語世界への没入と主人公との一途な一体化によって、絵本の世界への没入を可能にしているのとは対照的に、『ねこはるすばん』を読むときには、遊びに満ちた物語世界に読者も自由な遊び感覚によって参与することで絵本体験を深めていくようである。

## 5. 総合的考察

### 5.1. 「行きて帰りし物語」絵本と保育の場における子どもたちの絵本体験との関係性

保育の場でのエピソードを通して、おおむね次のようなことがいえるだろう。まず、「行きて帰りし物語」の絵本をおとなに読んでもらう子どもの典型的な絵本体験は、物語の主人公が絵本の世界の中で目的地に向かって進んでいき、最後には帰ってくるように、読者である子どもたちも現実の世界から絵本の世界へ入っていき、お話が終わると現実の世界へ戻ってくるという、絵本の世界への没入と冒険、そして現実世界への帰還という往還運動となるということである。しかし、その往還運動の具体的なあり方は多様である。「行きて帰りし物語」の絵本が作品によってさまざまな特徴をもっているように、子どもたちが絵本の世界へ出かけていくタイミングや絵本の物語とイメージに参加していく仕方も、多様で、一人ひとり人違っているように見えるし、同じ子どもが同じ絵本を読んでもそのつど違った体験をしているようにも見える。絵本の主人公と一体となって絵本の世界へ入っていく子どももいれば、自分自身がその世界の登場人物の一員となって絵本の世界へ入っていく子どももいる。登場人物と一体になるというよりも、登場人物や情景を俯瞰するような外からの視点に立って、絵の中に何かを見つけたり指摘したり登場人物の取る行動を口にしたりする子どももいる。また、一度は絵本の世界に入ったものの、絵本を読んでいる途中で再び現実の世界に戻ってくる子どももいる。渡辺（1997）が「幼い子どもは、成長するにつれ、行動半径が広がると、“現実の世界”と“空想の世界”を自由に行き来する機会が多くなります」（渡辺，1997, p. 174）と述べるように、絵本の世界と現実の世界の間を入ったり来たりする繰り返しを無意識のうちに繰り返している子どももいるだろう。保育の場での絵本の読みあいでは、絵本の世界へ入っていったり帰ってきたりするきっかけが周りにいる友だちの発言や絵本に集中する表情や様子、絵本の世界に没入したり現実の世界に戻ってきたりする時の息づかいや身じろぎや発言であったりすることもしばしばある。絵本への没入や現実への覚醒が、周りにいる友だちの雰囲気によって引き起こされ、同じ呼吸で絵本の世界への往還をする様子が見られる。

さらに、子どもたちが成長し、「現実の世界」と「空想の世界」を往還する絵本体験に十分に慣れ親しむと、絵本の空想の世界に完全に没入することはしないで、醒めた視点から絵本の世界を楽しむ様子もよく見られるようになる。年齢が上がっていく中で、様々なことを経験した子どもたちは、絵本の楽しみ方を幾通りも編み出し、絵本の世界のリズムや展開に乗っていく中で無意識のうちにその絵本に合った楽しみ方を選択できるようになるのではないだろうか。物語を読みイメージすることに親しみ、物語体験に慣れていくことでさらに「空想の世界」での楽しみ方が広がり、「空想の世界」での旅にも多様性が生まれてくる。主人公になりきることで、その世界を自分のものとして体験し活動し生きる子ども、「空想の世界」での主人公たちの冒険に並走しながら適度に醒めた視点ももってその世界を楽しむ子ども、自分が気に入ったり印象的だった登場人物に気持ちを乗せすぎて終わらない旅を続ける子どもなど、「空想の世界」での過ごし方も子どもたちの成長と共に多様になる。

「行きて帰りし物語」の絵本を読んだ場合でも、必ずしも主人公と同時に出かけいき、帰ってくるのではない。読者である子ども自身のペースと呼吸で、現実の世界から絵本の世界へ旅立つ。帰還も同様に、主人公と同じタイミングで現実世界に帰ってくる子どももいれば、絵本が終わっても絵本の世界に行きっぱなしになる子どももいる。さらに、一度楽しんだ絵本の世界への再入場も

可能で、出かけて行った絵本の世界をベースに別の想像遊びが繰り広げられる場合もあるだろう。

保育の場での「読みあい」では、絵本自身の構造である「行きて帰りし物語」を軸に、絵本を楽しむ子どもたち自身が繰り広げる「行きて帰りし物語」が存在している。「絵本の世界」という共通の旅先への向かい方は幾通りもあり、絵本を楽しむ子どもの数だけの「行きて帰りし物語」が存在するのである。

## 5. 2. 安定した物語構造としての「行きて帰りし物語」

「行きて帰りし物語」は神話や昔話においても見られるような、元来は非常に安定した強力な物語構造（瀬田のいう「結晶構造」）である。この構造が明確な物語を読む場合、往路が語られてゆく時点で、結末に向かって復路が語られるだろうという予想が読者にもある程度可能であり、元の場所への帰還があるだろうという期待と予想をベースにして、登場人物たちの危険な領域への冒険を楽しむことができる。いわば、予定調和的な期待を前提にした未知への冒険という物語体験が、この構造によって可能になる。瀬田の言葉を使えば、「行きて帰りし物語」は、その安定した「結晶構造」に乗って子どもの読者が物語の世界に没入し、また満足して現実の世界に帰還できるような絵本体験をもたらす物語構造である。つまり、物語の登場人物の往還運動に、読者の絵本体験の往還運動が呼応する。

絵本を繰り返し読みながら絵本体験に親しんできた子どもの読者にとって、「行きて帰りし物語」の構造をもった絵本は、予定調和的な帰路を予感しつつ未知の世界へ入っていくことを可能にし、熟知したパターンに則った未知の世界への新たな冒険という、既知と未知の二重性をもった物語体験をもたらす。

## 6. 結論

松居直は次のように述べている。

絵本は、子どもが見て楽しむものではなく、入って行って楽しむものである。外から見てだけでなく、ほんとうにおもしろい絵本の場合、子どもは我を忘れ、夢中になってその絵本の世界へ入ってゆく。そして一つの不思議な新しい世界を体験し、旅をし、冒険をし、再びその世界から出て、現実の世界へもどってくるのだと考えられる。つまり絵本は入ってゆき、通り抜け、出てくるものである。（松居，1978，p. 32）

本研究は、このような子どもの絵本体験に呼応して、絵本への没入と冒険と現実への帰還の「旅」をもっとも端的に引き出す絵本の物語構造として、瀬田（1980）の指摘した「行きて帰りし物語」を取り上げ、保育者と絵本を読みあう子どもたちの絵本体験のあり方を検討してきた。

本研究では、「行きて帰りし物語」の構造をもつ絵本を選書リストの中に入れ、保育の場で子どもたちと読みあい、エピソードを記録して考察を行った。記録されたエピソードを検討する中で、絵本の「行って帰る」という物語構造に応じた子どもたちの絵本への没入や現実世界への覚醒ないしは帰還という絵本体験のダイナミズムを保育者も実感し、記述していることがわかった。クラス集団で絵本を読みあう場では、絵本の世界への没入と冒険、現実世界への帰還という往還のリズム

が子どもたちの間で同調し、同じ呼吸で絵本に集中し、同じ場面で笑い、同じタイミングで現実世界に引き戻されて我に返る、といった一体感のある絵本体験の呼吸が感じられた。絵本の物語構造と、子どもの読者の絵本体験の構造が合致するのが、「行きて帰りし物語」の絵本である。

ただし、こうしたクラス全体での没入や覚醒のリズムの一体感の中でも、一人ひとりの子どもは、実に多様な絵本体験をしているようである。その絵本の「行って帰る」構造が逆転したり入れ子状に多層的で複雑な構造になっているような場合、その構造の複雑さに応じて、子どもたちの絵本体験にも複雑な構造が見られるようになる。通常、主人公が冒険に出かける往路において、子どもの読者も主人公と一体になってその絵本の世界に没入し、そこで主人公とともに、あるいは主人公になり切って冒険する。そして主人公がもとの場所に帰ってくる帰路の描写とともに絵本を読み終えると、子どもの読者も絵本の世界から現実世界に帰還する（日常世界に復帰する）。しかし、帰路の描写よりも帰れなくなった登場人物の描写の方が印象的だったり、帰路の描写が視点を逆転すると出かけていく描写になっていたりするような複雑な構造の絵本では、子どもの読者の中にも絵本の世界への没入と現実の世界への帰還というシンプルな往還運動よりも複雑な構造をした絵本体験が繰り返される場合があるようだ。

絵本の物語の「帰る」という描写よりも、帰るべき我が家を失った登場人物の方が印象に残るような絵本では、読後にも絵本の世界でその登場人物と一体になっている様子が見られる子どももいた。読む絵本の主題がねこであることを先に知った子どもが、保育者がその絵本を読む前からねこになり切って一緒に絵本を読み、読後もねこになったままで自分の席に戻るというエピソードでは、人間の子どものがねこの絵本を読むという構図が逆転して、ねこになった子どもが人間の読む絵本を読むといった入れ子状の絵本体験になっている様子も見られた。

子どもたちの絵本体験における「行きて帰りし物語」の運動には、いくつかのパターンが見られるようだ。まず、子どもたちは、絵本の登場人物たちが冒険や遊びに出発する往路の運動に乗っていくかのように、絵本の世界に没入する。もちろん、個々のエピソードでこの没入のタイミングはさまざまだが、主に主人公の冒険に感情移入するように、主人公と一体になって絵本の世界に入っていくようである。このとき、子どもたちは、絵本の世界を離れた場所から眺めるような傍観者ではなく、主人公たちとともに絵本の世界に分け入り、冒険している。まさに、松岡享子が次のように述べていたことが想起される。

子どもたちは、おはなしそのものを、新しい経験として受けとめようとしています。おはなしの中に、なによりもまずひとつの経験——精神の冒険といってもいいでしょうか——を求めるのです。これは、おとなが、ある場合には、自分というものから一歩も外へ出ないで、傍観者として、いわば冷ややかに作品を見ることがあるのと比べて、大きな違いといえるでしょう。」（松岡，1987/2017, pp. 93-94）

子どもの読者に特有の「主人公との一体化」（松岡，1987/2017, p. 94）が、特に深く、またさまざまななかたちで見られるのが、「行きて帰りし物語」の構造をもった絵本を読むときだということを、本研究で取り上げた保育の場でのエピソードは示している。この物語構造をもつ絵本を読むときには特に、子どもたちは深く、また容易に、絵本に没入するようである。その深い没入をと

なった絵本体験は、松岡のいう「精神の冒険」であり、身体はほとんど動かさなくとも、子どもの精神が言葉とイメージの世界で躍動する遊びなのだ。

### 倫理的配慮

本研究は、名古屋柳城女子大学研究倫理審査委員会の承認（受付番号 2023-005）を得て実施した。保育の場でのエピソードの記述と掲載を許可してくださったN市R幼稚園の園長、副園長、主任の先生方、参与観察とプライバシー保護に関する同意をくださった保護者の方々に感謝します。また、絵本の画像の掲載を許諾してくださった著作権者ならびに福音館書店ライツ事業部、ほるぷ出版著作権担当者の方々に感謝の意を表します。なお、本論文は、2023（令和5）年6月に大阪大谷大学で開催された第26回絵本学会大会において発表した「絵本における「行きて帰りし物語」と保育の場での子どもの絵本体験」（村田康常、黒岩茉由：口頭発表）をもとに加筆したものである。

### 注

- 1）瀬田貞二によれば、絵本を読むということは絵本の世界に没入し、冒険する体験である。「よい絵本は小さい子にとって、はかりしれないくらい大切な一つの体験です」（瀬田，1985，p. 48）と瀬田は言い、また、子どもの絵本体験の特徴として、「絵本のふさわしい年代の子どもたちは、〔中略〕感覚の全部を動員して一途に絵本の語るふしぎな物語の世界へ没入していきます」（瀬田，1985，p. 35）と語っている。旺盛な想像力と好奇心で絵本の世界に入っていく子どもの読者にとって、絵本を読むことは、想像力が開く絵本の世界のなかに入っていくって登場人物たちとともに冒険することに他ならない。瀬田は、「小さい子たちが絵本に求めているのは、生きた冒険なのです」（瀬田，1985，p. 35）と言っている。瀬田が共訳したリリアン・スミスの『児童文学論』（The Unreluctant Years）でも、子どもが絵本に求めるのは「生きた冒険」だという瀬田の言葉と同様の記述がある。「幼い子どもが、一つの絵本のなかに入っているのは、冒険である。自分自身も主人公とともにそのなかに入っていく、いっしょにその冒険に加わるような、絵で描かれた物語である。」（Smith, 1953/1967, p. 116. スミス，邦訳，224 ページ）
- 2）瀬田は「行って帰る」という物語構造が幼い子の文学の典型的な結晶構造であるという着想を、彼の訳したマージョリー・フラックの絵本『アンガスとあひる』（Flack, 1930）から得たとして、この絵本の「行って帰る」構造を分析し、「小さい子どもたちは、『行って帰る』という構造をもったお話にいちばん満足を覚えるというのが僕の仮説なんです。じっさい、昔話にしても、創作童話にしても、お話を聞く子どもたちの様子を見てみると、そうなんです」（瀬田，1980，pp. 7-8）と言っている。フラックの絵本から着想したその「仮説」は、おそらく「瀬田文庫」にくる子どもたちや瀬田自身の子どもたちとの交わりのなかで確信に変わったのだろう。
- 3）このエピソード「ふっふっふっ、さかなにしてやるぞ」は、筆者らが2021年度の『名古屋柳城女子大学研究紀要』第2号および第3号に掲載した論文においても使用している。背景とエピソードは同じものだが、考察は、本論文で新しく書き直されたものである。次の拙稿を参照。村田康常，黒岩茉由（2021）。「絵本との「出あい」における子どもの想像力の躍動—絵本体験の独

立峰的な高まりと連峰的な共有構造―』、『名古屋柳城女子大学研究紀要』第2号, pp. 33-53. 村田康常, 黒岩菜由 (2022). 「絵本への没入と覚醒―保育の場での子ども読者論の試み―」, 『名古屋柳城女子大学研究紀要』第3号, pp. 45-62.

- 4) 「長谷川摂子と絵本作家【第4回】林明子さん (1) 小さな心が感じるものの大きさを…」 ふくふく本棚 (1986年の「こどものとも折り込み付録」より) <https://www.fukuinkan.co.jp/blog/detail/?id=13> 2017年4月4日掲載, 2023年10月31日閲覧)
- 5) 筒井はインタビューに応じて次のように語っている。「娘は瞬く間に『ぐりとぐら』の世界に夢中になり、それから毎日毎日「読んで」とせがむようになりました。ある日、娘が開いた本の上に乗っている姿を見つけました。本の上に乗るなんてとんでもないことです。しからなくてはと思い近づきました。すると、その本は『ぐりとぐら』、開いていたページは、みんなでカステラを食べる場面でした。娘の陶然とした表情を見て、すぐにわかりました。ああ、今、この子は、つま先から頭のとっぺんまで、体全部、まるごと絵本の世界に入りこんで、動物たちと一緒にカステラを食べている、と。きっと娘も「この絵本の中に自分がいる」と感じていたのだらうと思います。こんなに子どもをひきつけてやまない世界を絵本で表現していらっしゃる方がいる。実は、私もかつて、読んだ人に「自分がここにいる」と思ってもらえるような物語を作りたいと思ったことがありました。それを書くのは、今だ、と思ったのです。」(筒井頼子インタビュー (2016年). 「わたしとこどものとも 3 筒井頼子さんと『はじめてのおつかい』」, 『母の友』7月号, 福音館書店, p.48)
- 6) 同じ作者の『ぶたのたね』連作のうち、最初の3部作でも『まじょ』3部作と同様のことがいえる。この連作では『まじょ』3部作のような「行きて帰りし物語」の構造は見られず、したがって『まじょ』3部作の終結部に見られる主人公の交代もなく、物語絵本の主人公「おおかみ」自身が、永遠に回帰する「終わらざりし物語」の主人公である。この永遠回帰の物語構造から4部作が生まれているという点は、『まじょ』3部作と同様である。ただし、4作品目の『あやしいぶたのたね』は、前3作が示す永遠に回帰する「おおかみ」の「終わらざりし物語」の世界全体に対するパロディという性格が強い。この点については、稿を改めて論じることにした。

## 引用・参考文献

### 【絵本】

- ・長谷川摂子 (1990). 『めっきらもっきらどおんどん』. 降矢なな 絵, 福音館書店. (月刊「こどものとも」, 1985)
- ・町田尚子 (2020). 『ねこはるすばん』. ほるぷ出版.
- ・佐々木マキ (2023). 『まじょの すいぞくかん』. 福音館書店. (月刊「こどものとも」, 2000. 月刊「こどものとも年中向き」, 2020) (※ エピソード3では2020年の「こどものとも年中向き」を取り上げている。)
- ・筒井頼子 (1977). 『はじめてのおつかい』. 林明子 絵, 福音館書店. (月刊「こどものとも」, 1976)



## 【絵本研究・絵本論等】

- ・灰島かり（2017）.『絵本を深く読む』. 玉川大学出版部.
- ・長谷川摂子（2005）.「あの作家に会いたい 長谷川摂子さん」. 長谷川摂子スペシャル,『この絵本読んで!』2005年秋号, 出版文化産業振興財団（JPIC）, pp.41-47.
- ・長谷川摂子（2010）.『絵本が目をさますとき』. 福音館書店.
- ・川端誠（1993）.『絵本を楽しく読みましょう』, リプロポート.
- ・松居直（1978）.『絵本をみる眼』. 日本エディタースクール出版部.
- ・松岡享子（2015）.『子どもと本』. 岩波新書. 岩波書店.
- ・松岡享子（2017）.『えほんのせかい こどものせかい』. 文春文庫. 文藝春秋.（単行本, 日本エディタースクール出版部, 1987）
- ・中村粧子（2009）.『絵本の本』. 福音館書店.
- ・瀬田貞二（1985）.『絵本論—瀬田貞二 子どもの本評論集』. 福音館書店.
- ・瀬田貞二（1980）.『幼い子の文学』. 中央公論社.
- ・Smith, L. (1967). The Unreluctant Years. New York: Viking Press. (Original work published 1953) (リリアン・H. スミス (2016).『児童文学論』. 石井桃子, 瀬田貞二, 渡辺茂男訳, 岩波現代文庫, 岩波書店. (単行本, 岩波書店, 1964)
- ・筒井頼子（2016）.「わたしとこどものとも 3 筒井頼子さんと『はじめてのおつかい』」. 筒井頼子インタビュー,『母の友』2016年7月号, 福音館書店, pp.46-50.
- ・渡辺茂男（2016）.『心に緑の種をまく—絵本のたのしみ』. 岩波現代文庫. 岩波書店.（単行本, 新潮社, 1997）

## Stories of “Going There and Back Again” in Picture Books and Children’s Experiences of Picture Books in the Field of Early Childhood Education and Care

Murata, Yasuto\* Kuroiwa, Mayu\*\*

本研究では、瀬田貞二の絵本論に依拠しつつ、絵本の世界に没入し、冒険し、遊んで、現実の世界に帰還する子どもの読者の想像力による絵本の世界と現実の世界の往還運動と、その往還運動をもっとも容易に引き起こせる典型的な物語形式とされる「行きて帰りし物語」の構造との相関を考察する。特にここでは、1970年代後半以降の絵本も視野に入れ、保育者と絵本を読む子どもたちの様子を読み聞かせを行った保育者によるエピソード記述の形で記録を読み解きながら、絵本の「行きて帰りし物語」の往還構造が子どもの絵本体験における絵本への「没入」と現実世界への「覚醒」ないしは「帰還」という運動に関連する様子に着目する。

その結果、絵本の「行きて帰る」物語構造に乗って子どもたちも絵本に没入し、現実世界に覚醒ないしは帰還するという絵本体験のダイナミズムがあることが示された。集団で絵本を読みあう保育の場では、絵本の「行きて帰る」物語構造と子どもの読者の没入・覚醒の絵本体験の運動がおおむね合致するが、その没入と覚醒のリズムが子どもたちの間で同調し、一体感のある絵本体験の呼吸が感じられる一方で、子どもによって没入するきっかけや現実への覚醒のタイミングに違いがあることも明らかになった。絵本の物語構造に関しては、語り口の真面目さで読者の没入を深めたり、逆に描写に遊びの要素があることで読者を引き込んだりするような効果も見られた。ただし、その絵本の「行きて帰りし物語」が「終わらざりし物語」と二重写しに語られていたり入れ子状の多層構造になっているような複雑な物語構造の場合、子どもたちの絵本体験にも没入と覚醒の複雑な交錯が見られ、読後も絵本の世界に没入しつづけたり、登場人物になり切っている様子が見られた。

キーワード：絵本体験, 行きて帰りし物語, 絵本への没入, 子ども読者論, 瀬田貞二

---

\*Nagoya Ryujō Women's University

\*\*Ryujō Kindergarten attached to Nagoya Ryujō Junior College