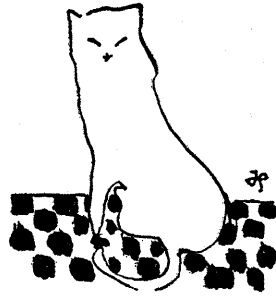


「童話化」について(五)



本田 和子

三、どのように変化して「童話」となるか。(その三)

2 「意図的変容」による「童話化」(その三)

伝承の場を「社会」にとる時、「童話化」のいない手は作家だけではない。成人のための文芸作品の「童話化」は近来特に著しく、このために創作童話の不振を招いている程であるが、これらの「童話化」をつかさどる主体は出版企業家である。

この現象は、創作童話の商品価値の低さと、成人の文芸の「童話化」、特に世界名作物語とよばれるものの商品価値の高さを示すものと見ることが出来わしないであろうか。とすれば、これはどのような

な原因によるか。

それには二つの理由が考えられる。即ち、創作童話よりも世界名作の方が作品として児童にアピールする要素を多く持つこと。今一つは、世界名作が買手である両親や教師の心をそそるネームウェアリユーを持つことである。

そして、幼児向けには「グリム」「ペロー」などの伝承童話、「イソップ」などの寓話が、年長児向けには所謂「世界名作」と称される物語の数々が巷に氾濫する結果を産んでいる。

この現象は必ずしも否定すべきものではなく、児童の世界を豊かにする上からも、成人の感動体験を子供に分つ意味からも、むしろ好ましいことではあるが、ただここで問題となるのは、出版企業家達が事業家であって、教育者ではないということである。作品自体

としては、一応世界文学史上に足跡を残すものとして相当な水準にあるものであろうとも何らかの方法でそれに改変が試みられる以上は、直接的・間接的に出来上った作品に影響を持つのは企画者であり、事業責任者である。児童への愛情が豊かであり、教育的な配慮を忘れない企業者に扱われる場合は問題はないが、もし、これが単に営利行為だけを目的とした不適当な企業者の手で「童話化」されるとしたら、伝承の場が幾十万の子供達を対象とした「社会」であるだけにゆるがせにし得ない問題となる。

現状をみると、出版社によって、素材の選択にも、「童話化」する作者の顔ぶれにも、従って「童話化」の方法にも、出来上った作品にも、各々異った特徴が示されている。然し、これを大別すると、対照的な二つの傾向即ち、芸術性の強調と興味性の強調という特色がみられる。原作の芸術性を忠実に伝えようと、読者層が児童であることをすら忘れたように児童のものとしてこなれていない文章で、原作を細大もろさず翻訳してある作品がある反面、マス・プロダクションによって産み出される児童文化財には、所謂「児童もの」のつぼを心得た作家の筆によって、適度のセンチメンタルとスリルとで原作を改悪してしまっているものが多い。「童話化」においては、純粹の創作童話と異って、自由に改めることが出来、方向づけることが可能であるだけに、芸術性と興味性のバランスを出版企業者の側でいかにとるかによって出来上った作品は著しく異った色彩

を持たされる。

例を挙げよう。

「ジャングルブック」

(創元社版)

そして、むれの番をしていた子供達は、モーグリを見ると、叫び声をあげ出し、インドのどの村にもうろついている、黄色い野良犬が吠えだした。モーグリはどんどん歩いていった。

「ジャングルブック」

(講談社版)

すると、牛はびゅくりして、目をみはり、牛飼いの子供達はわあっと悲鳴をあげて、すべったり、ころんだり、あわてくさって村の方へ逃げて行った。

右に引いた例は、「ジャングルブック」の「童話化」作品であるが、創元社版が忠実な訳に意を用いすぎて「読み物」としての面白みに乏しいに比し、講談社版は「児童もの」としてよくこなれた興味深い物語に化している。この場合は、両者共、良心的と一応云い得る作品であって問題はないが、興味性が優越する場合、作品は「興味をひく」「面白い」事件が中心になりすぎ、事件から事件を追ひ、筋の発展だけを追いかけたものとなる。一方、芸術性が強調されると作品は児童から遊離しすぎる。児童が物語を求めめる場合、根底にあるものは、緊張の解消と現実になし得ぬ事柄を観念的にのみ経験して様々な欲求を満足させることにあるのは、高踏的な芸術性はそれらと無関係になり易く、成人の遊びと化し易いのである。興味性と芸術性のバランスをいかにとるかということは難しい問

題である。そして、この場合に「児童の興味」というものを現在示されているものだけに限らず、指導により或いは与え方の技術によってより高い新しい興味を引き出し得るといふことを考慮すべきであろう。「子供の興味をかくかくのものに向けられる」ということは、「子供達はかくかくのものしか好まぬような読書生活、或いはお話の与えられ方をしている」と云い換えることが出来るかも知れないのである。児童から浮き出さず、成人と子供の間にずれのないような、子供の世界に定着した指導法・物語の与え方が、児童の興味をより高いものとし得ることを信じたいと思う。

芸術性と興味性の問題は、現在のマス・プロダクションによる「童話化」において重要な問題である。但し、対象とする児童層の年齢が低くなるにつれて、この傾向は幾分の異なりを示す。即ち、幼児向けに「童話化」がなされる場合には、素材として選ばれる作品自体が比較的単純な短いものである。それ故に、「童話化」の手づき如何によって作品各々が異つたものになってくるにせよ、その差は小さいのである。

例を「インソップ寓話」にとろう。「インソップ」は児童ものを扱う著名出版社の殆んどが、所謂絵本或いは挿画入り物語として世に送っている。店頭を飾るものは十指に余ろう。これらを原作に対する変容の度合に關して比較していこう。

寓話は、文祿二年に吾が国ではじめて翻訳を試みた「天草本インソ

ホのファ格拉斯」の訳者が、寓話に対していみじくも「下心」といふ語を当てたように、普遍的な真理即ち道徳・倫理・智慧などを、短い形に具体化したものである。それ故に、寓話はその「下心」即ち寓意を受容者に伝えることを目的とするものであり、文学作品としてより、むしろその目的を伝達するための媒体としての性格が強い。Arbuthnot の云を引用すれば、寓話の登場者は鳥であれ、人間であれ、それらは全て没個性的であり非人格的であって、単にある一つの教訓を伝えるための行為に従事させられているに過ぎないのである。「高慢な兎」の「兎」は、一匹の動物としての「兎」ではなく「高慢」以外の何物でもないのである。

このような寓話の性格からみて、それが「童話化」される場合、最も変容され易い箇所として次の二点が考えられる。即ち、その一は寓意である道徳・倫理の方向、智慧の呈示のしかたであり、他は登場者の扱い方である。

道徳・倫理が原作に忠実に同一方向を指し示しているか、或いはどのような方向へどう改められているか。登場者の非人格性が消失し、子供の同情・共感を誘うように人格化がなされているのではないか。

この二ヶ所に焦点を当て、この二ヶ所に關する変容度を見るために次のような手続きをとった。

原作には、必ずその作品の寓意が、その末尾に明示されている。

それと、「童話化」作品から汲み取れる教訓が同一であるか否かを比較していく。次いで両作品の登場者及びその動作・行為を敘述・形容するために用いられている語句、特に外に現れない行動を形容する語、例えば感情の状態を示すもの、などを比較して、その登場者の描かれ方をみた。

一例を掲げよう。有名な「狐とぶどう」をとる。但し、こゝでいう原作とは、ギリシヤ語で集大成されている「イソップ寓話集」からの訳という意味である。口から口へ伝わっていった古い時代の物語であるから、著者自身の原作というものはない。

原作の寓意 (岩波文庫文による)	「イソップ絵物語」 (講談社)	「名作イソップ二年生」 (宝文館)
「非力の口実に、時機を使う者がある。」	「まけおしみをするな」	「まけおしみをいうな」

右に示したように教訓に関しては、原作と異なり、明確に呈示された教訓の部分が「童話化」作品には含まれていないが、作品から汲み取れる教訓を比較する時、次のような相異に気附かされる。

原作の教訓が、きびしい人の世を生きていく上に厳として横たわる真理として、人生の知恵として呈出されている場合にも、「童話化」においては、積極的に行動に働きかける行動規範として感じとられるような含まれ方をしているのである。「非力の口実に時機を使う者が多いのは世の常だ」といった呈示に対して、「負けおしみをす

るな」と児童の行動を積極的に戒めている。

顕著な例を今一つ挙げよう。「腹のふくれた狐」と題する一話、食へすぎて木の洞から抜け出せなくなった狐の寓話に関して、原作の寓意は、「困難は時が解決する」となっているに對し、「童話化」作品から汲み取れるものは「欲ばるな」「軽率に振舞うな」という戒めである。

これは、「イソップ寓話」の成立当時の社会状況及びそこに生活した庶民の前に呈示されるべき教訓と、現代の幼児達に与えるための教訓とのちがいを反影するものとして興味深い。

然し、教訓が幼児に与えられる場合に、ともすれば直接的な行動の規範・禁止・指示などの形をとり易いことは一つの問題であると思われる。

次に登場者の扱い方を比較する。先の「狐とぶどう」の例を引こう。

登場者の形容、動作・行為の敘述	
原作	「イソップ絵物語」
<p>原作</p> <p>「イソップ絵物語」</p> <p>「名作イソップ二年生」</p>	<p>「イソップ絵物語」</p> <p>「名作イソップ二年生」</p>
<p>餓えた(狐) ↑ ↓ お腹のすいた(狐) ↑ ↓ のどがからからにか</p> <p>一生懸命に</p> <p>がっかりしました。</p> <p>すました顔をして。</p>	<p>わいた(狐)</p> <p>大喜びです。</p> <p>食べたくてたまらな</p> <p>いの平気そうな顔</p> <p>をして。</p> <p>とほとほと歩いてい</p> <p>きました。</p>

「童話化」作品には、登場者の行動や感情体験などを詳細に描写してあって、そのために登場者は原作にない活き活きた生命を与えられ、人格化されている。即ち、狐は喜んだり、がっかりしたり、とぼとぼと立ち去ったりする。その行動が生きたものとして受容者に親近感をもって迎えられるのである。

これは「イソップ」の「童話化」作品全般に関して云えることである。

以上のように、幼児を対象とした「童話化」においても、原作に對する可成りの変容がみられる。然し、それは俗悪化されたり、興味本位に改悪されることを意味せず、幼児に親しみ易く、共鳴を得易いための改作であり、幼児の生活指導により適した形への変改である。この点は、どの出版者によって作られたどの作品にも共通していて、そのために作品相互に大きなちがいが見出せないのである。もし、ちがいが生じるとすれば、その絵本が文字のためにどれだけのスペースを呈供しているかによって起ると云える。

年長児を対象とした「童話化」作品に比して、幼児向けの場合には、同一原作の「童話化」作品相互の差は、質的にも量的にも極めて少い。それだけに幼児を対象としたものは無難であり、甚だしい害を及ぼすものはみられないが、それと同時に、どれをとってみても大同小異、余りにもステロタイプのものが多いとの感を免れ得ないものである。

3 「童話化」の背景

子供達は、物語の受容者として意図せずにそれを変化させていく。その受容者たる子供が、物語を把える「意味的枠組」には、その時代の社会的文化的背景が投影される。

伝え手の役割をとらされる母親、祖母達は、物語に道徳性を附与し、物語を通しての児童の教導を意図するが、附与される道徳の規準及び教導の方向を規定するのは、その母親達の住む社会であり、文化の形態である。

作家が芸術的価値に重きを置き、文學觀を基礎として「童話化」を行う場合も、その芸術觀・文學觀を支えるものはその当時の社会思潮である。

殊に「童話化」においては、既成のものを素材としそれが組み換えられて新しい粧いの下に児童の中に入っていくものである。新しい衣裳は時代に織りなされるといえよう。

二・三の例を挙げよう。

「浦島太郎」が亀の報恩譚の形式をとったのは室町以後である。上代の風土記にみられる「浦島太郎」は、亀が婦人と化して浦島とちぎる所謂「動物掣入り・嫁入り説話」の一つであった。これが平安の後期に仏教思想の因果応報と結びつき、更に封建治下の鎌倉・室町期に、報恩譚としての型を整えたのである。

室町期に産み出された「鴉鷺合戦」「魚鳥平家」の類は、従来数多く存在した禽獸譚を以て、當時を風靡した軍記物語から一種のパロディーを作り出したものである。これらの物語は室町期の世相と、古伝秘説が権威を保っていた当時の民衆の生活をよく反映している。

物語の変容に現われる時代差をみるために、次のような調査を試みたことがある。即ち、約三五〇名の男女大学生とその両親を対象として、彼等に昔噺を児童に与える際に特に注意して意図的に改める部分を記して貰った。

被調査者の解答は一二の項目に分類されたが、甚だしい時代差のみられたのは、「好戦的・殺りく的な箇所を平和的に改める」という項であった。学生側の解答ではこの項の頻数順位は第二位であったが、両親側は第九位であった。戦前に物語を与えた両親の世代と戦後の人である学生との時代的差異を示す例と云えよう。但し、この場合、両親側の記述が過去の経験であるに比し、学生の記述は、単なる仮定にすぎない。実際に行われる行為の面では幾分かのずれがあるものと思われ、物語の変容に現実に作用するのは、この「行為」である点に問題があろう。

社会的背景が「童話化」の方向を明確に指示している例として、新中国の場合が挙げられる。新中国の新しい国語教科書に、グリム説話中の「狼と七匹の小山羊」の翻案が収められているが、それによれば、狼にだまされて六匹の小山羊が食べられてしまう原作が、

狼のたくらみを見破って無事に自身を護る童話に変容されている。これは、現代の中国の子供達に、社会をリアルに見る目を育てさせ、生活の智慧をみがかせるといふ意図の下になされた改作であるといふ。新しい社会が、古い物語をして新しく粧わせた例であろう。

このような事実から、ある説話、ある小話の「童話化」作品に關して、それが現在みられるような童話型に完成されたのは、どの時代に屬するかを考える必要が認められる。作品の成立に作用した時代的背景を知ることが、その作品の性格をより明瞭に把握するに役立ち、更に、その作品を児童に与える実際の場面において、配慮の資となるであろう。

更に、社会的背景は、変容の方向を規定し、作品の内容に投影されるばかりでなく、「童話化」される素材の選び方をも規定する。ある時代に、ある種の物語が、おびただしく「童話化」されるといふ現象は、そのような作品を「童話化」の素材として取り上げさせる社会的な力が作用していたことを示すものである。

例を引こう。鎌倉末期に、安寿・津志玉型の作品が数多く「童話化」されているが、戦乱の続く不安定な社会と、親権の絶対であった当時の文化とが、「人身売買」とか「身売り」とかを主題とし、「親子の再会」を扱った物語を、児童の世界へ送り込ませたものであろう。明治初年におびただしく世に出た「海洋もの」の「童話化」も、海国として北すべきか南すべきかと論議されていた当時の国家発展策を反映する現象である。

(未完)