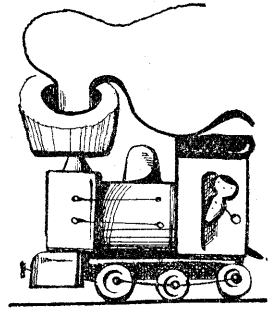


「童話化」について(二)



本田 和子

二、どんな物語が「童話化」されているか。(その二)

先に、低級文化民族の間に発生して、口授伝承の過程において「童話化」した幾つかの物語の特徴をみてきた。次いで「童話化」作品の今一つの分野、すなわち近代以降の文芸作品の中から選ばれて、童話の世界へと閥門をくぐっている物語について考察しよう。

前回と同様、例を挙げて考えていくこととする。

「ガリバー旅行記」は絵本としても子供の世界に広く普及されていて、その「小人国の話」「大人国の話」は幼児のよき友と化している。然し、この作品の著者であるスウィフトの念頭には、子供のことなど全然浮かびもしなかったであろう。余りにも激しい感受性の結果、遂に正常な精神生活を送り得なかった著者が、その人間嫌いの真只中に閉じこもって、人間とその時代の文明に対

する憎悪を叩きつけたのがこの旅行記であった。

然し、子供達は彼の不幸な性格について、その熱狂的な生活に關して何を知っていたであろうか。子供達はただ、微笑んで彼等に好ましい部分を取り入れ、はばかり所なく自分達の財産として宣伝しているのである。この物語の第一部と第二部が、子供達のものとなりきって、あたかも子供達はスウィフトを自分達の仲間のように考えているのを知る時、この著者は驚きの念を禁じ得ないかもしれない。

子供達のものとは化しているのは、物語の第一部と第二部、すなわち「小人国の場面」と「大人国の場面」であるが、その部分は次の要素から成っている。

1 ガリバーという普通の人間が、親指より小さい人々の住む国にたどりつく。

2 小人国での生活。大きさの比較から生じる驚き、興味、魅力

が主な要素である。

3 逆に、最初と全く反対の大ききの対照からなる興味、喜び、驚きが、続く部分を占める。すなわち、普通人たるガリバーが小人としての生活を余儀なくされる。

スウィフトは二つの仮説を提出して、真理は全て相対的であること、美も信仰も習慣も、全てが相対的であることを諷刺した。しかし、子供達がここに見出すものは、自分達を驚かせ、楽しませる豊富で多彩な想像力なのである。小人国の巧みな描写、反対の類似への大きな場面転換、現実の制限を越える奇蹟の中に喜びと笑いを誘われるのである。

「青い鳥」も子供だけを対象とし、子供のために創られた物語ではない。にもかかわらず童話以外の何物でもないかのように思われている。

この物語は、童話的手法を借りて作者の意図を象徴したものと云われる。それ故に、対象が子供でなかったとしても、子供の世界に受け入れられ、子供達の物語と思ひ込まれたのは当然であつたかもしれない。

それならば、この童話的手法とは何を指すのであろうか。この作品を組立てている特徴的な要素を挙げてみよう。

1 主人公はチルチル、ミチルの二人の子供であり、他に魔力を持つ老婆と様々な妖精が登場する。妖精は、犬・猫・水・砂糖など、子供の日常生活に身近である。

2 主人公の行動は、青い鳥を求めての旅で、終局に至るまで、同一目的で貫かれている。

3 夢の物語であるから、非常に幻想的・異常な場面が続く。

4 場面はダイヤを廻すことよって転換する。

5 終局は、青い鳥が逃げてしまう。故にハッピーエンドではない。

子供達は先ず老婆の出現に注意を集中させられる。そして次々と登場する人格化された砂糖・水・火・光などの姿に喜びの叫びを上げる。それら一同を連れて、主人公の二人は旅に出かける。そして、彼等は様々な危険や困難に遭遇するのである。それらの場面や事件が何を象徴しているかと子供達は無関心である。ただ、主人公一行と共に多彩な行程を旅して廻り、異常な出来事や危機を情緒的に体験し、縁張と交錯の中で十分に楽しむのである。これらの諸特性は著しくメルヘン的であるが、ただ、ハッピーエンドではない結末だけが民俗伝承のメルヘンと異なる点である。ここに近代の洗礼がかがわれる。しかし、子供達は、今迄に展開されてきた事件の数々が主として夢であったことによって、昂まっていた情緒的緊張からは解放されているため、この結末は楽に軽く聞き流してしまうものと思われるのである。

「モンテ・クリスト伯」は、小学上級の比較的高年令の児童を対象として「童話化」され、彼等に広く受け入れられている。この作品には妖精も魔女も姿を見せない。行動場面、行動方法の全ては現実であり得る形で表現されている。それでありながらこの物語は著しく空想的であり、幻想的な情景に満ちている。これは何によるのであろうか。作品の骨組をみよう。

1 主人公が数奇な運命にもてあそばされる。

2 主人公が訓練と努力によって超人的な能力を獲得し、それを駆使して運命を克服する。

3 素晴らしい宝物と、それを使っての目を奪うばかりの生活。

4 スリルに満ちた脱出や、復讐遂行の場面。

5 対立者は亡び、目的は遂げられる。

この作品は、その主人公の運命が同情的となり、主人公の活躍が興味の中心となっている。主人公を軸として展開される物語であるが、その主人公の英雄振りは、民族伝承の伝説の世界を想起させる。更に、打ち続く不運のつぐないでもあるかのような目もあやな幸運は、子供達の想像力を刺戟して余りあるものがある。

この作品は、非常に長いものであるが、物語は、興味を集中させるに足る事件の連りと、鮮かな場面転換により、決して読者を飽きさせない。主人公の財力と超人的な資質は、神業のように不可能事を可能として、作品の進行に快いスピードを与えているのである。

以上の三例は、いずれも事件の展開・場面の豊かさ・筋の起伏に富み、児童の興味を引くものであった。しかし、近代作家の創作文芸の「童話化」されたものには、これらと全く傾向を逆にし、単に少年少女の日常生活の一端を淡々と極めて写真風に描いたものも幾つか存在している。一例を挙げよう。

「清兵衛とひょうたん」は志賀直哉の作品であるが、これが近刊の児童文学書の一つに児童文学作品として取り入れられている。

これは、今までに考察してきた「童話化」され、児童の世界に入

り込んでしまっている作品と比較する時、その性格の著しい相違に驚かされる作品である。前例と同様に、その骨組をみよう。

1 主人公は、清兵衛という少年である。

2 その少年がひょうたんに凝ってひょうたんを集める。それだけで格別の筋もなく、事件といえば、教師に叱られるくらいである。

3 描写は、志賀直哉特有の無駄のない具象的のものである。

4 少年の物を見る力が描かれているが、作者の立場は客観的で、非情である。

5 「おしまい」を感じさせる結末はない。

同じ作者の作品、「小僧の神様」「真鶴」「たき火」なども「童話化」されているが、そのいずれもが、所謂フィクションのない作品である。このような従来の「童話化」作品と対照的な性格をもつ新しい「童話化」作品が、児童の世界にどの程度まで浸透し得るか、児童はそれをどのように受け入れるかは、今後に残された問題であろう。

さて、近代作家の文芸作品の中から、「童話化」されているものの性格をみる時、大別して前述のように二つの対立的な傾向が存在している。そこで、この対立する二つの型を基にして、一定の規準を設け、多くの童話化作品が、前述の二型のいずれの要素をより多く含むか評定してみることにした。規準は、「場面」「主人公」「事件の発生状態、すなわち筋の起伏」「物語の進行状態」「物語の終局」「主題」の六つの点に関し、次のように設けた。

——「評定の規準」——

①場面 イ、超現実的な場面が扱われている。ロ、現実場面ではあるが、子供の日常生活にはあり得ない。ハ、子供の日常生活にあり得る現実場面である。

②主人公。その他登場者。イ、主人公が子供である。ロ、主人公が英雄的存在である。ハ、人格化された物質・動植物や、妖精などが登場する。

③筋の起伏。イ、日常生活に起り得ぬ特異な事件が発生する。

ロ、主人公は異常な場面・緊張場面におかれる。ハ、日常生活の範囲内で物語が進行する。

④物語の進行。イ、人物の行動を中心に進行する。ロ、心理・思考を中心に進行する。ハ、場面の転換がスピーディーである。

⑤終局。イ、主人公に有利。すなわちハッピーエンド。ロ、事件は落着いている。ハ、特別なむすびはない。

⑥主題、その他。イ、主要要素。——(冒険・闘争・復讐・旅・成功・恋愛・友情・愛情・生活・信仰)ロ、支配的な雰囲気——(男性的・女性的・空想的・現実的・静的・動的・建設的・消費的・道徳的・反道徳的・温かい・冷たい・明・暗・楽しい・悲しい)

「評定の方法」——

イ、①⑤⑥に関しては、肯定し得るものに○を附し、明確に否定し得るものには、×を附した。不明なものは、何も附さない。

○を(プラス1)とし、×を(マイナス1)として、総計を

求めることとした。

ロ、⑥に関しては、四段階に評定した。すなわち、

0……この作品には該当しない。

1……ほんの一寸該当する。

2……相当該当する。

3……よく該当している。

これを加えて総計とした。

以上のようにして、五三の作品を評定した結果、次のような結論を得ることが出来た。すなわち、現在「童話化」されている近代文芸作品には、場面を現実にとり、但し、この場面は児童の日常生活にはあり得ない、現実を粧った空想の場面であるが、そこで発生する事件を、主人公の行動を中心に物語るものが多い。主人公はその事件の渦中に入って緊張場面に立たされるが、終局では、事件は落着し、緊張は解消させられる。全体として動的であり、男性的である。

しかし、この全体的な傾向に対して、全然相反する性質、すなわち、子供の日常生活場面を扱い、目を奪うような事件も緊張もなく、従って事件の結末を示すような極端な終局もないような作品が、新しい試みとして、僅かではあるが「童話化」されている。

さて、以上に、「童話化」作品の二大主流である「民俗伝承の物語」と「近代作家の創作文芸」について、各々幾つかを例示してその性質を分析し、更にそれを基にして「童話化」されている作品の特徴を抽出してみた。「民俗伝承の物語」と「近代創作文

芸」とでは、発生の動機を異にするばかりでなく、その性質も、また「童話化」された場合に対象とする児童層も、それ故に子供達に愛好される場所も、各々異ったものであろうことは想像に難くない。しかし、それにもかかわらず、「児童の世界の市民権を獲得した作品」という共通点をもっている。この共通点は何によって生じているのであろうか。両者を結ぶ共通因子は何であろうか。

「民俗伝承文芸」の「童話化」作品の特徴は次のようなものであった。

- 1 主題の単純さ。
- 2 よく企てられた筋を持つ。
- 3 進行のスピーディさ。
- 4 幸福な結末。

「近代創作文芸」の「童話化」作品の特徴は次のようであった。

- 1 主人公の行動を中心として進行する。
- 2 事件が起り、緊張を誘うに足る筋を持つ。
- 3 動的である。
- 4 事件は落着する。

「伝承文芸」は、その超現実性・呪術性の故に幼児を対象とした作品に変えられ、「近代文芸」はその現実性の故に年長児に向けられる。対象とする児童層の異なるのは、取り扱われている場面の異なるためである。この相違を除けば、両者に共通するものは少ない。

先ず、第一の共通因子として筋の充実性を挙げることが出来よ

う。いずれも、「よく企てられた」・「変化に富んだ」筋を持ち、子供の想像力を十分に刺戟している。

次いで、両者とも進行が「スピーディ」であり「動的」である。

そして、結末は「ハッピーエンド」か「事件の落着」により緊張を解消させている。

このようにみえてくると、子供の世界に取り入れられている物語の代表的な二群、すなわち幼児向けの「伝承文芸の童話化作品」と、年長児向けの「近代文芸の童話化作品」には、共通な要素が甚だ多い。これらの要素が、物語をして児童の世界に入り込ませるパスポートとなるのではないであろうか。そして、これらの特徴が、年令の如何を問わず児童にアツピルする条件、すなわち童話として兼ね備えるべき最低の基礎条件となるのではないかと思われる。

新しく世に問われている異った傾向の作品の「童話化」は、それ故に多くの問題をはらんでいる。それらが子供の世界にどう浸透していくか、与える側としては、それらをどのような技術をもって浸透させていったらよいか、それが童話伝達の実際場面の今後に残された一つの課題であろう。

(未完)