

幼児教育の独自性はどこにあるのか(2)

矢野 智司

子どもが動物になる理由

イヌ、ウサギ、ゾウ、クマ、子どもはよく動物になります。なぜ子どもは動物になるのでしょうか。ミッフィー、ピーターラビット、フレディック、ノントン、ぐりとぐら、リサとガスバール、……絵本にも動物がたくさん登場します。いったいなぜ動物が絵本に登場するのでしょうか。『いないいないばあ』『ぴよ ぴよ ぴよ』『ぺろ

ぺろ ぺろ』なぜ赤ちゃんがはじめて出会う絵本に、人ではなく動物ばかりが出てくるのでしょうか。

「子どもは動物が好きだ」というのがその答えでしょうか。それは答えではなくむしろ新しい謎を生みだします。なぜ子どもは動物が好きなのでしょう。なぜ子どもは動物を前にして心が惹か

れるのでしょうか。この謎については次回にゆっくり考えてみたいと思います。今回は、まず子どもが動物になるということは一体どのようなことを、動物絵本を手がかりにして、考えていくことにしましょう。最初に取りあげる絵本は、センダックの『かいじゅうたちのいるところ』（富山房）です。怪獣は動物の動物性を極限まで拡張したものです。ですから怪獣の登場する絵本は動物絵本に入ります。

さてこの絵本は、大変に有名な絵本ですので、みなさんも一度は読んだことがあると思います。この絵本には、子どもが動物になる絵本の基本的な特徴をみることができます。筋はとてもシンプルなものです。子どもが動物（かいじゅう）の世界に入っていく、動物になり、そして人間の世界に戻ってくるというものです。行って戻ってくるという絵本の見本みたいなものです。ですが、このシンプルな構造は、石器時代以来の長い年月に

わたる動物とのかかわりのなかで育まれた、動物とともに生き動物を生きるという人間の深い知恵の結晶でもあります。このことを理解するには、この「動物（かいじゅう）になる」というところを、詳しくみる必要があります。

この絵本のなかで、動物になる体験が一番よく表現されているところは、なかほどの六ページほどの見開きのページが続く場面です。ここではかいじゅうの行進していく姿や、乱舞する姿が見開きの画面一杯に描かれています。それまで白い枠で縁取られていたお話の世界が、突然その境界線を突き破ってこちらの世界に溢れ出てきたように感じさせます。

この場面のポイントは、それまで書かれてい

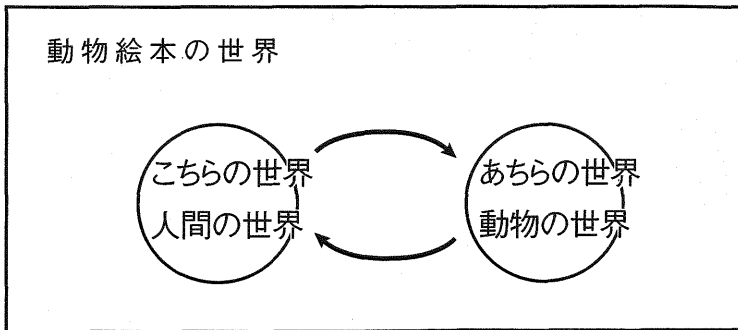


た言葉が一切なくなり、ただ画面一杯に絵だけが描かれていることです。そのため歓喜に包まれた恐ろしいまでに素晴らしい光景が出現します。その瞬間、主人公の男の子マックスは恍惚と陶酔に貫かれ、言葉を失い、ただかいじゅうの咆吼だけが響くあちらの世界に溶けています。言葉を失うほどの強度のエクスタシーの瞬間！

しかし、あちらのかいじゅうたちの世界に居続けることは、マックスが本当にかいじゅうになることです。そのことがいかに危険に満ちたことであつたかは、マックスが家に帰ろうとするとときに、かいじゅうたちが「おねがい、いかないで。おれたちはたべちゃいたいほどおまえがすぎなんだ。たべてやるからいかないで。」と泣いて、マックスを呼び止めようとするところからもわかります。

マックスはこちらの人間世界に戻する必要があります。深い深い喜びを実現するあちらの世界は、同時に、呑み込まれたまま人間でなくなる透明な意識とは対極の暗黒の動物世界でもあります。この絵本は、このように動物となり世界と一つになる深い喜びを体験する大切さと、その世界からこちらの世界に戻ることの大切さを描いたとても優れた絵本です（図1参照）。

このように考えると、同じような教えをもつ動物絵本が、ほかに



▲図1

も数多くあることに気づくでしょう。エッツの

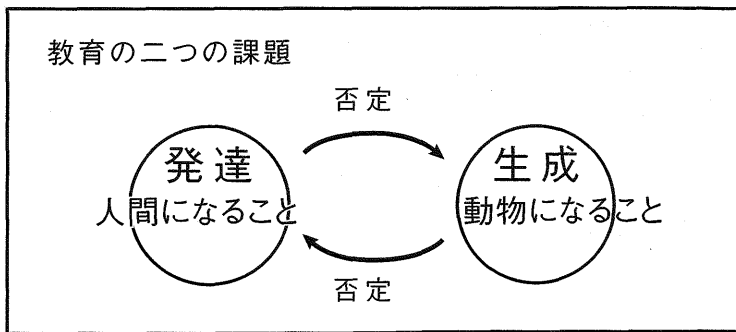
『もりのなか』(福音館書店)は、『かいじゅうたちのいるところ』ほど強烈な野生性が表現されているわけではありませんが、子どもが動物の仲間になることの深い喜びへの祝福、そして森からこちらの世界に戻ることの大切さが、とてもバランスよく表現されています。とくに父親が森に子どもを迎えにくる最後の場面が、とてもうまく描かれています。「だけど、もうおそいよ。うちへかえらなくちゃ」「きつと、またこんどまでまっつくれるよ」という父親の言葉に、あちらの世界から帰還した子どもの迎え方の模範をみることができまます。日本の絵本では、片山健の『おなかのすくさんぼ』(福音館書店)がこの構造をもった絵本です。もつともこの絵本に登場する男の子は他の動物を凌駕してしまうのですが、この絵本は、子どもが動物になることの野生性の極限を示した秀逸な絵本であり、子どもが動物になることの野

生の力を知るにはまたない絵本です。

ところで、このあちらの世界(動物の世界)に行きこちらの世界(人間の世界)に戻ってくるといふ動物絵本の構造は、前回到述べた遊びと同じ構造といつてよいでしょう。つまり絵本は遊びと同じ体験を、子どものうちに絵と文の力によって実現しているのだといえるでしょう。それは『かいじゅうたちのいるところ』のなかで、マックスの想像力で部屋のかなかに木が生え始め、部屋が鬱蒼うっそうとしたジャングルに変わるといふ場面が、ごっこ遊びと同じだということでもそうですが、それよりも体験の構造が遊びと同じなのです。子どもは、遊びによってこちらの世界(有用に支配された世界)をあちらの世界(エクスタシーの世界)に変えます。その遊戯世界では子どもは遊ぶことで、この世界のなかで我を忘れた一体化のエクスタシーを体験します。そして、こちらの世界に戻ってきます。

前回の「遊ぶ子どもの力」のなかで述べたことを思い出ししてみましよう。このような「動物になる体験」は、発達の視点からとらえたときは役に立たないものです。まさしく「たんなる気晴らし」という言葉で貶められてきた体験です。しかしながら子どもは動物になることで、世界との全面的なかかわりを実現することができるのです。

発達を人間になることだと考えますと、子どもは人間になるだけでは不十分で、人間を超えて動物になることも必要なのです。人間は、人間になること（発達すること）と、動物になること（生命に深く触れること）の二つの課題をもっているといえます。動物になること、あちらの世界を生きることとは、子どもに大きなエクスタシーをもたらします。しかし、それはとても危険なことでもありません。動物になるとは、人間的なルールや言葉で生きる世界を破壊することですから、いつまでもとどまっていたはいけません。子どもはこちらの世界に戻る必要もあるのです。この大きな振幅を実現すること、高く人間を目指すことと深く動物になること、この振幅をよりダイナミックに高く実現することが、教育のなすべきことなのです（図2参照）。



▲図2

しかも、この人間になることと動物になることという二つの課題は、単純に相対立する反対の課題ではありません。石器時代以降、人間は人間であることを動物を通して学んできました。その証は神話です。神話には動物がさまざまな形で登場してきますが、動物の存在が人間の思考世界を拡張してきたことはまちがいありません。とりわけ人間とは何者かという人間への認識は、動物との比較のなかで深められてきました。神話や民話の現代の後継者である動物絵本にも、そのような例をいくつもみることができます。

エッツの絵本『あるあさ、ぼくは…』（ペンギん社）は、そのことをよく教えてくれます。主人公の男の子は、オンドリ・ブタ・ウサギとつぎつぎと動物と出会い、その動物たちのまねをします。ウマのように四本足で歩いたり、ヘビのようにねうねしたりします。動物になるといってもよいでしょう。しかし、最後の場面では、人間の

モデルである父親をめぐって走っていきます。そのとき男の子は自分らしく走ります。「こんどはほかのだれみたいでもなくはしりました。ぼくはぼくらしくはしりました。」という文章が書かれています。この絵本は、動物となる楽しさ、人間として生きる喜びを描いた優れた絵本ですが、それとともに人間が何者であるかを教えもしているのです。

次回には子どもが動物に惹かれる理由を考えてみましょう。みなさんの子どもたちは動物が好きですか？

（京都大学）

参考文献

矢野智司『動物絵本をめぐる冒険』勁草書房、二〇〇二年