

松田司郎

現代児童文学の世界

毎日新聞社

内外の名作を中心に、日常、非日常世界に展開する面白さの具体例を
ながら、文学の一ジャンルとして
現代児童文学の本質と可能性を追求

現代児童文学の世界

毎日選書5

毎日新聞社

著者略歴

1942年大阪生まれ。幼年時代を島根の山村で過ごす。同志社大学英文学科在学中は外国の文学にとりつかれていたが、宮澤賢治によって児童文学の目を開かれ、創作を志す。卒業後出版社に勤務し、児童図書の編集に携わる。著書『ウネのてんぐ笑い』『おゆん』（以上理論社）『まだらのおにろく』（金の星社）『花あかり』（小学館）、詩集に『おさなき日々の神話』（自費出版）など。

現代児童文学の世界

定価 一一〇〇円

昭和五十六年 六月十五日 印刷
昭和五十六年 六月三十日 発行

著者 松田 司郎

編集人 中村 眞樹

発行人 関根 望

発行所 毎日新聞社

東京都千代田区一ツ橋
大阪府北区堂島
北九州市小倉北区榎町
名古屋市中村区名駅
〒一〇〇
〒五三〇
〒八〇二
〒四五〇

印刷 図書印刷
製本 大口製本

現代児童文学の世界・目次

第一部 児童文学を楽しむ 3

第一章 日常世界の深まり 4

1 幸福の時代 4

2 環境への適応 20

3 戦う子供たち 33

4 極限状況の中で 46

5 明日を生きる 59

第二章 非日常世界の魔力 77

1 ネバーランドの地図 77

2 願望成就の世界 93

3 魔法の衰退 107

4 神話のエネルギ 127

5	地つづきの世界	144
---	---------	-----

第二部	児童文学を考える	169
-----	----------	-----

第一章	児童文学へのアプローチ	170
-----	-------------	-----

1	子供とは何か	170
---	--------	-----

2	児童文学とは何か	179
---	----------	-----

3	児童文学を読む楽しさとは何か	186
---	----------------	-----

第二章	児童文学の地平線	194
-----	----------	-----

1	子供の本の状況	194
---	---------	-----

2	創り手の関心	205
---	--------	-----

3	受け手の可能性	219
---	---------	-----

あとがき		231
------	--	-----

☆ブックリスト		233
---------	--	-----

——本書でとりあげた作家の本・とりあげたかった作家の本

第一部 児童文学を楽しむ

第一章 日常世界の深まり

1 幸福の時代

『ツバメ号とアマゾン号』アーサー・ランサム

『とらちゃん日記』ほか 千葉省三

『クマのプーさん』『プー横丁にたった家』等で、子供の内面にある遊びの世界を形象化したA・A・ミルンは、子供時代の幸福について、次のように述べている。

それぞれのゲームには人を恍惚にさせる瞬間があるものです。たしかに人生には、ゲームを別にしても気晴らしの瞬間があり、耐えていくことができるものですが、恍惚の瞬間を長引かせたいならば、空中ぶらんこに戻っていかねばなりません。年は春、朝は九時、そして人は数か月も若くなります。子ども時代が人生のもっとも幸福な時期であるとは必ずしもいえませんが、子どもにだけ可能で純粋な幸福があるものです。子ども時代が過ぎてしまうと、人は幸福であったとしても、いったいそれが長続きするだろうかとか、幸福の代償を支払わなければな

らないのではないだろうかと心配したりして、純粋な幸福がよごされてしまうのです。(注1)
ミルンは、子供時代の幸福の象徴として、空中ぶらんこをあげている。それは、ミルン自身が幼いときに経験したぶらんこ遊びの一種である。

遊びということに關していえば、子供ほど貪欲なものはない。大空を飽くことなく旋回するヒバリのように、子供は片時もじっとしていないことがない。飛び回れるだけの空間があれば、大声で歌い、叫び、組み合ったり、手をつないだりして、騒々しい。鬼ごっこ遊びで追いつかれそうになると、追うほうも逃げるほうも、これ以上の喜びがあるだろうかと思えるほど幸福な表情をする。目はきらきらと輝き、口もととは放心したように弛ゆるんでいる。子供は、このような表情を一日に何度繰り返すことだろう。日々の生活に疲れることの多い大人から見れば、それは羨ましさを通り越して腹立たしくさえある。

しかし、かつては同じような存在であったはずなのに、大人は子供の幸福の意味をもう忘れてしまっている。あるいは、思い出したとしても、人生のある時期だけに許された無邪気な戯れとして眺めおろすぐらいである。

大人にも、遊びと名付けているものはある。それは、賭けごとやスポーツや行楽といったものである。大人はもちろん、それらを好んでやるが、仕事の合間に挿入される余暇の活用といった色彩が強い。一方、子供の遊びは、生活のすべてであるといつてよい。学習もけんかもお手伝いも、子供にとって本格的な遊びの範疇である。

こんなふうに見ていくと、私たちは、大人が遊びと名付けているものが、子供の遊びとどこか違うことに気づく。遊びというものは、ルールや目的や場所や期限の伴うものではなく、物事に対する反応の仕方、関わり方の問題である。子供は、生活の大部分が余暇であるから、遊びに熱中するのではない。子供をとりまく多くの物事に対して、遊戯的関係を持つことができるから、生き生きとしているのである。おもしろいから遊ぶのではなく、遊ぶこと自体のおもしろさに存在のすべてを賭けているのである。

アーサー・ランサムは、一九三〇年に『ツバメ号とアマゾン号』という風変わりな作品を発表した。それまでの冒険物語といえは、はるか遠くの未知の世界や、架空の国を舞台にすることが多かったが、ランサムは、日常生活と地続きの世界を舞台にして、ごく普通の少年少女たちがごく普通の行動をする中に、冒険遊びの醍醐味を展開した。

『ツバメ号とアマゾン号』に続いて、ランサムは、同じくウォーカー家の子供たちを主人公にした作品をマイペースで発表した。一九三〇年に始まり、一九四七年の『シロクマ号となぞの鳥』まで十二冊が続き、全体を通して「ランサム・サガ」といわれている。この中に出てくるのは、海賊ごっこや金鉱探し、洞窟探険、海を漂流する事件、悪漢の追跡ごっこなど、スケールの大きな冒険遊びの世界である。

第一冊目となった『ツバメ号とアマゾン号』の遊びの始まりは、次のようである。

「船員雇用契約書をつくろう。」と、ジョンは言った。ママレードをぬったパンは、もう全部食

べてしまったのでジョンは、皿をうらがえて、その上に紙をのせ、岩に腹ばいになって書きはじめた。

「帆走船……ツバメ号。港……ハリ・ハウ。船主……」

「船主はだれだろう？」

「とにかく、これから休みの間中は、わたしたちのものだわ。」と、スーザンが答えた。

「ぼくたち四人のための《ウォーカー責任有限会社》をつくろう。」

ジョンは、「船主……ウォーカー有限会社」と書いて、その下に、つづけてこう書きこんだ。

「船長……ジョン・ウォーカー。航海士……スーザン・ウォーカー。AB船員……ティティ・

ウォーカー。ボーイ……ロジャ。」

「さあ、」と、ジョンは言った、「みんな自分の名前の横に署名しなくちゃいけないだよ。」そこで、みんなは署名した。

ウォーカー家の子供たち、兄のジョン、姉のスーザン、妹のティティ、弟のロジャの四人は、母と共に湖のそばの農場に夏期休暇を過ごしにきている。これは、航海中の父から帆船ツバメ号の使用を許可された子供たちが、自分たちが計画した冒険遊びの役割を決定している場面である。

日常生活を舞台にしてフィクションを創る場合、虚構のわざを利用して、ありふれた日常の「時間」に、どれだけ特殊な興味とロマンを与えうるかが、最大のポイントである。幸いなことに、ランサムの場合、虚構のわざは幼少時から極めて馴染み深いものであった。何故なら、ランサムが人

生に見出したものは、自然に対する遊戯的な働きかけであった。イングランド北部の広大な湖沼地方で、釣りをしたり、ヨットを走らせたり、地形を調べたりすることは、大人になってからも彼の楽しみの大部分を占めていたといわれる(注2)。帆走するランサムにとって、彼を取り巻く湖や島や河口や細波や空に浮かぶ小雲は、いくつになっても、さまざまな空想を生み、世界は新鮮で荒々しいばかりに驚きと可能性に満ちて映っていたにちがいない。

つまり、彼が日頃慣れ親しんでいた遊びの世界は、そっくりそのまま虚構の世界であった。何の変哲もない島が宝の島に、ありふれた川がカバやワニの住む危険な場所に、ジンジャエールが海賊の飲むラム酒に……という変化は、ランサムが幼い時から繰り返し行っていた空想遊びの世界であった。

遊びというものが、空想したり、想像したりすることから始まるとすれば、書くことも同じような行為である。ランサムは、遊ぶことによって楽しみ、それをもう一度文章にして確かめることによって、二重の楽しみを味わったといえるのではなからうか。

『ツバメ号とアマゾン号』は、ごっこ遊びの世界である。広い湖や島や河口や山野のすべてが、ゲームの舞台である。湖は果てしない海洋に、地勢のそれぞれには新しい名前がつけられ、陸に住む人々は土人に設定される。しかし、これは単なる置き換えのゲームではない。置き換えることによって、新しく誕生したイメージが連なり、響きあい、総体をなして第二の世界(虚構)を創造する。子供たちが、通常無意識の衝動によって行かう遊びの世界の約束ごとである。約束ごとは、一定の法則に

よって、着実に進められていくようにみえるが、ありふれたものを別のものに置き換えるとき、そこに設定者の意志を越えた不思議な連想が生じ、一人歩きを始める。

子供たちの冒険は、自分たちの《地図》を作るところから始められる。ヤマネコ島と陸地の船着き場の間で釣りをしていたとき、釣り上げようとした魚をくわえて、何かが激しく大きな渦を描いて引張り込もうとする。弓なりの竿を持って、ロジャが思わず「サメだ！ サメだ！」と叫ぶ。無意識のうちに感じたままの連想は、他の子供たちにそれぞれなりのイメージを次々に浮かべさせる。そうして、湖にサメ（実際はカマス）がいることによって、サメ湾という架空の地を命名し、そのことによって、第二の世界の性格が徐々に深められていくのである。

子供たちは帆走していて、入江に変なかつこうの紺色に塗った船がもやっているのを見つける。屋形船らしいその船には、真鍮しんちゅうの砲門が備えつけられ、ふとった大男がデッキチェアに腰かけている。何度めかに通ったとき、大男がげんこつをふり上げる。変な船、大砲、大男、怒りという連想は、その男を元海賊に仕立て上げる。隠し持った財宝を守っているという発想が、冒険の匂いをいやが上にも盛り上げていく。

本来イメージというものは、異質なものととの結合により、動き出すものである。『チボリーノの冒険』を書いたジャン・ロダリーは「(イマジネーションの)火花を散らすにはひとつの電極ではだめで、ふたつ必要である」(注3)と述べている。つまり、第二のことばが異質な第一のことばを刺激し、月並みな習慣の枠からはみ出させ、まったく違った新しい意味づけの許容量を発見するように

しむける。ことばとことば、イメージとイメージは、相対立し、抗争しあって、新しいのちを生み出す。想像力というものは、既存の秩序を壊し、組み替えることによって、世界を広げ、深め、革新させるのである。

『ツバメ号とアマゾン号』では、子供たちの精神の内部を照らすより、外なる世界での行動に力点が置かれている。しかしながら、子供たちが生み出す数々の《虚構》は、このような想像力の働きによって支えられているのである。世界は、客観的に眺めると、第一の世界（現実）と第二の世界（虚構）とに分かれているが、実は子供たちは、二つの世界の共存する空間に身を任せている。現実にして非現実という異質な時間の中で、子供たちの想像力は無限にはばたいている。

子供は、イメージに於てその生を展開している。内なる世界の存在の深みから噴出するいのちのエネルギーが、外なる世界のありのままの事物と呼びあって、自分なりの心像を形成する。自らが創造した心像は、無意識のうちに異質な心像と結びつき、響きあって、そこに新しい世界を開示させ、発展させる。人類が創造し、継承し、蓄積してきた数々の芸術的産物や多様な文化は、このような遊びの精神をベースとした想像力によって、生み出されてきたものである。

さて、ジョンを船長とするウォーカー家の子供たちの冒険ごっこは、地図づくりという虚構の世界の設定によって、いよいよ開始される。雄大な虚構の世界で、ブラケット家の姉妹ナンシイとベギーの乗るアマゾン号とジョンたちの乗るツバメ号が、秘密の基地の乗っ取り合戦に始まり、やがて南極から北極への果てしない海洋を舞台に戦いを開始する。

屋形船に住むナンシイたちのおじさんは、すでに触れたように大砲を備え、オウムを飼っていることによって、元海賊の船長にされる。ツバメ号とアマゾン号は同盟を結び、海賊船を襲撃する。物語は、ごっこ遊びにからませるように、本当の盗難事件を起こし、それがティティの機転によってフリント船長のもとに戻されることで幕を閉じる。

フリント船長の宝というのが、タイプで打たれた原稿用紙の分厚い束だったのは暗示的である。彼は作者ランサム自身の姿である。「ランサム・サガ」として結晶される虚構の世界が、どんなに大切な宝であるかは、文中のティティに対するお礼のことばで表されている。

「じつに大切な宝なんだよ、わしにとつては。(中略)わしは海賊をやったところの日記をすつかりなくしてしまふところだったんだ。それに、この本には、わしの生涯でいちばんのしかつた時のことがすつかり書いてあるんだからね。きみがいなかったら、これは永久にもどらなかつたよ。」

「海賊をやったところ」というのは、自然を舞台としてスリルと冒険に満ちた遊びの世界に身を投じることでできたランサムの少年時代のことである。「生涯でいちばんのしかつた」時代のことである。しかし、だからといって、ランサムは少年時代の遊びの幸福を、ふり返るものとして捉えようとはしていない。大人になったランサムは、少年時代と同質の、いやそれ以上に魅惑的な遊びへの関わり方を実行しているのである。「きみがいなかったら永久にもどらなかつた」というのは、文中のティティに向けられることばであるが、同時に少年時代の遊びを思い出させてくれ、「いま」と

いう時間の中で虚構の幸福を互いに共有しあえる不特定多数の子供たちに向けられることばでもある。ランサムは友人デイヴィスは、「彼は若い人の強い興味、おかしさ、ゆかいさ、熱狂性などをすべて備えた永遠の学校生徒であった。」（注4）と述べたが、ランサムは七五年の生涯を通じて、自分のやり方で、「遊び」を全うしたといえるのではなからうか。

果たして、遊びは子供の占有物であろうか。人生の営みの中で、次第に後退していく現象に過ぎないのだろうか。これらの疑問に対して、ランサムは『ツバメ号とアマゾン号』を突きつける。子供たちと対等以上にわたりあう船長を出すことによって、人間は本質的に「遊ぶ存在」であることを示唆する。

子供時代と大人時代とは、遊びへの関わり方は多少違うかもしれない。子供は、現実から非現実への国境を、大人より滑らかに自然に越えることができるだろう。しかし大人は、遊びの世界を深める手立てを子供より多く知っているだろう。『ランサム・サガ』に於て、克明に描写されるヨット——各部分の名称、機能、形が把握され、それらが合わさった総体としてのヨットの持つイメージが浮き彫りにされる。ごっこ遊びの舞台である湖を取り巻く地勢の捉え方、不可欠な道具や物の目配り。これらに対する知識や洞察が深ければ深いほど、遊びの世界の魅惑もまた深められるのである。

L・H・スミスは、ランサムの文章のスタイルについて「実用的なものと会話的なもの」（注5）との二つをあげた。私たちが現実を素材として虚構の世界を創り上げるとき、何よりも大切なのは、

物事に対する正しい認識である。遊ぶ行為の根幹をなす想像力というものは、思いつきの妄想ではない。あるがままの物をはっきりと認識する明快な「理性」が、心の中の深層から湧き立つ無意識のいのちのエネルギーと響きあって、生み出すものである。

ランサムの実用的な文体は、遊びの精神が要求する正しい認識力にかなうものである。また会話的な文体は、作品を仲立ちとして、作中人物と読者が遊びの世界を共有することを意図したものである。

ランサムは、四十年代半ばを過ぎて、人間の本質的な生の意味を見つけ、方向転換したといわれる(注6)。遊びは、仕事の疲れをいやしたり、人生の苦渋を忘れるためのものではない。世界と自己との関係を常に新鮮なものに保ち、想像力を解き放ち、健康的なあこがれを抱かせるものである。

遊ぶことは楽しいことであり、遊びを全うする人生は幸福である。しかしながら、通常私たちの多くは、遊びの精神を発揮する自由さや、行動に表す可能性に対して、否定的に考えがちである。

人生を必要以上に困難で窮屈なものに考え、自らの自由と可能性を閉ざしている。確かにこの世の中には、さまざまな矛盾や不条理が存在する。私たちは、内なる世界の現実と外なる世界の現実とのせめぎあいの中で生きている。私たちは、人生を否定的に考えることによって、自らを縛っていることを認識しなければならないのではなからうか。

《仕事》と《遊び》は、決して対立するものではない。ランサムはランサム流の遊び方(休暇遊び)を提示したが、遊びというものは形や目的や場所によって成り立つものではない。あくまでも、

物事に対する関わり方の問題である。それを教えてくれるのは、私たちの回りにいる現実の子供たちである。私たちは、老け込むまえに、自分の内に在るもう一人の私（子供）を思い出す必要があるのではなからうか。

※

子供が物事に対してどのような関わり方をするかを、千葉省三は一九三五年に発表した『みち』という作品で、次のようにいっている。

いろんな道があった。

大やぶぬけ道だの、小らんとずいどうだの、しょんべんいなり新道だの、びよんびよん街道だの。みんな、おれたち、子どもなかなだけしか、しらない道だった。（注7）

千葉省三は、大正末期から昭和初期にかけて、子供たちの暮らしをスケッチのように綴った短篇を発表した。いずれも郷里栃木県の山村での子供時代の思い出である。

当時の子供たちは、けんかや祭りごとや勉強や暮らしむぎの手伝いなど、生活のすべてに遊びの精神を発揮した。それは、彼らの生活が、与えられるというより作り出すという文化の中で営まれていたことに起因していた。今日の子供たちも、その精神に於て本質的な違いはないと思えるが、取り巻いている環境には大きな隔たりがある。

『みち』に出てくる助治たちにとっては、遊びの舞台も道具も、山野という自然に必然的に密着している。助治が見つけた道は、助治の名誉をたたえて、大やぶぬけ道と命名される。