

絵本の残すもの

——絵本再話過程にみる「読み」の研究

高橋 久子

〈研究の動機〉

これまで、さまざまなかたちで絵本研究が成されてきたが、その多くが、絵本の絵に関する解釈あるいは分析、もしくは、テクスト文に関する解釈あるいは分析、というように、絵と文を切り離して扱っていた。そうでなければ、作家研究、作品研究、そして保育実践の報告に代表されるような読者論が主流を占めていた。そのためか、「なぜこの絵本がおもしろいのか？」という絵本評価の議論において、絵の美学的・美術的要素に言及するか、文章の主題を考察するにとどまることが多かった。

たまたま筆者は、小児病棟或いは老人保健施設等で子どもや老人と絵本を読みあう機会に恵まれてきた。その中で、紙芝居や写真集でなく、絵本でなくてはならないもの、つまり絵本の本質というべきものにふれることができたように思う。それは、見聞きページごとに中央で綴じられた物語が読み手の感受性というフィルターを通してきき手にわたっていくということだ。絵本のものがたりは、場面ごととの絵と文だけで完結しない。常に、読み手の感受性をくぐり続ける中で、最後のページに向かって物語は折り重ねられていく。

絵本の残すもの —— 絵本再話過程にみる「読み」の研究

稲川（一九九三）²⁾は、絵本モニタージュ法を用いて、精神分裂病患者の芸術療法にとり組む中で、絵本と絵画の特質を比較し、「絵画」が「静的」なものになりやすいことと比較して、絵本は「動的」である。瞬間的な意識の流れの『過程』を複数のページというかたちで追うことが出来るのである。」と述べている。稲川のいう「瞬間的意識の流れ」とは、つくり手側についての言及であったが、これは、読みの行為そのものについてもあてはまる。そのようなわけで、今回は、絵の構造、文の構造を別個に検討するのではなく、両者の協関係が、ページを重ねる中で、読者のどのような意識の流れをつくり出すのか、を追ってみることにした。

〈研究の手続き〉

佐々木宏子は「絵本と想像性」（一九八九）³⁾の中で、子どもが絵本の絵をみるということは、そうしたやすいことではなく、そこには、やはり絵を「読みとる」という行為が存在すると述べている。また、佐々木はソビエトの心理学者ヴェンゲルらの研究から、就学前児の「知覚行為」と「再認行為」にふれ、幼い子どもと絵本との出会い

択した人は13名中5名であるから、この5名を対象に、第一場面目を再生場面の何番目にもってきたかを確認し、平均値を出すというわけだ。これはやや乱暴な分析方法であるが、子どもたちの絵本再生行為の中で、各場面のあいだにどのような意識の流れが生まれていくのかを考えるためのおよそのめやすとして用いる。

③再生情報のうちわけ

各絵本の中に含まれている文情報、絵情報が、子どもたちの場面再生の際、どの程度吸収されているのか、また絵本内部には直接記述されていない情報が個人内部にどのくらい蓄えられたかを見る。情報量の算出は、原則として「自律語」＝情報量とした。算出には、原則を理解した3名があたり、算出値が一致したので、これを採用した。

〈結 果〉

①場面再生率

結果は表1～表3に示したとおりである。

絵本の残すもの —— 絵本再話過程にみる「読み」の研究

場面別再生率

表1.ぐりとぐら

群	場面	1	2	3	4	5	6	7 [▲]	8	9	10	11	12	13 [▲]
A	13名 (100%)	5 (38)	7 (54)	7 (54)	8 (62)	6 (46)	7 (54)	9 [▲] (70)	5 (38)	5 (38)	8 (62)	9 [▲] (70)	6 (46)	10 [▲] (77)
B	13名 (100%)	1 [▽] (8)	5 (38)	9 [▲] (70)	7 (54)	7 (54)	8 (38)	9 [▲] (70)	3 [▽] (23)	5 (38)	9 [▲] (70)	7 (54)	9 [▲] (70)	9 [▲] (70)

表2.ぐりとぐらのかいすいよく

群	場面	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	17名 (100%)	7 (41)	10 (59)	9 (53)	9 (53)	10 (59)	7 (41)	7 (41)	8 (47)	8 (47)	12 [▲] (71)	3 [▽] (18)	4 [▽] (24)	8 (47)	11 (65)	8 (47)	7 [▲] (41)
B	17名 (100%)	9 (53)	9 (53)	11 (65)	11 (65)	11 (65)	9 (53)	11 (65)	13 [▲] (76)	13 [▲] (76)	11 (65)	7 (41)	11 (65)	11 (65)	11 (65)	11 (65)	9 [▲] (53)

表3.おじぞうさん

群	場面	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 [▲]	12 [▲]	13	14
A	13名 (100%)	9 [▲] (70)	9 [▲] (70)	8 (62)	8 (62)	7 (54)	10 [▲] (77)	9 [▲] (70)	8 (62)	8 (62)	8 (62)	13 [▲] (100)	11 [▲] (85)	8 (62)	10 [▲] (77)
B	13名 (100%)	7 (54)	9 (46)	7 (54)	10 [▲] (77)	10 [▲] (77)	7 (54)	7 (54)	7 (54)	7 (54)	7 (54)	9 [▲] (70)	9 [▲] (70)	12 [▲] (92)	6 (46)

▲…再生率70%以上 △…再生率30%以下

『ぐりとぐら』は、A群B群ともに、場面によって再生率にひらきがある。

特に、ストーリーを知らされず、絵のみの情報が与えられたB群では、各場面の再生率にかなりのひらきが見られた。

具体的に、A群B群ともに再生率の高かった場面は、大きな卵を前にしてぐりとぐらが卵を割ろうとするところ、そして、最後の、卵のカラで作った車に乗ってぐりとぐらが去っていくところであった。逆に、A群B群ともに再生率が低かったのは、一番最初の場面で、ぐりとぐらが読者に背中を向けて、森の奥へ散歩に出かけるところであった。

また、ストーリーを知ったA群の子どもの達のみ、再生率が高かったのは、ぐりとぐらが自分たちの焼いたかすてらに、なべのふたをあけて対面するシーンであった。これに対しB群の方はストーリーの展開というよりも絵の視点がロングよりもアップの方が、全体的に再生率が高かったといえる。ただし、森の動物達が勢ぞろいする場面10と12のみは、ロングで描かれた場面であっても、B群の再生率が高かった。

『ぐりとぐらのかいすいよく』は、背景が海で、青い波しぶきの絵で多くの場面がながれていくためか、絵情報のみを与えられてものがたりを再生していくB群では、場面ごとの再生率に大きなひらきは、みられなかった。これに対し、A群は、うみぼうずが主役となる泳ぎの画面の再生率が極端に低かった。

『おじぞうさん』は、A群B群とも場面再生率がほとんど一

定であった。絵の情報量のみのB群でも、かなり高い再生率があり、絵本を読んでもらったA群の再認行為は、さらに活発であった。

②場面再生順位

結果は、表4と表6と、それをグラフ化した図1と図3に示した。

『ぐりとぐら』と『おじぞうさん』は、A群B群ともに、オリジナル版のストーリー性(ストーリーの順位性)をかなり尊重した再話子どもたちのあいだで行なわれたと考えられる。

特に、オリジナルなストーリーを知らないB群においてもこうした順位性がみられることから、『ぐりとぐら』と『おじぞうさん』の絵には、単なる断片的な情報だけでなく、場面をたぐ流れのようなものがあるのではないかと考えられる。

一方、『ぐりとぐらのかいすいよく』は、絵のみをみておはなしをつくったB群も、先に絵本を読んでストーリーを知っているA群も、ともに、場面の順位性ははっきりしなかった。この理由を考えてみると、『ぐりとぐらのかいすいよく』は、『ぐりとぐら』のように、発見↓カステラづくり↓待つ↓完成↓みんなで食べる↓帰路につくという風な一直線に最終目的(カステラをつくって食べる)に向かってストーリーが進むものではないことがあげられるであろう。ぐりとぐらが流れついたびんの中に手紙をみつける出だしは、ドラマチックであるが、うみぼうずの姿が沖合いに現われてからは、ストーリーの流れが次

場面再生順位(平均値)

表4.ぐりとぐら

場面	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	平均使用場面数
A	1.6	3	3.6	4.5	4.3	5.1	4.3	7.4	7.4	6.6	6.6	9.7	6.7	8.1
B	1	2.4	2	2.7	3.3	3.4	2.4	4.7	4.8	5.6	5.6	5.2	7.1	6.6

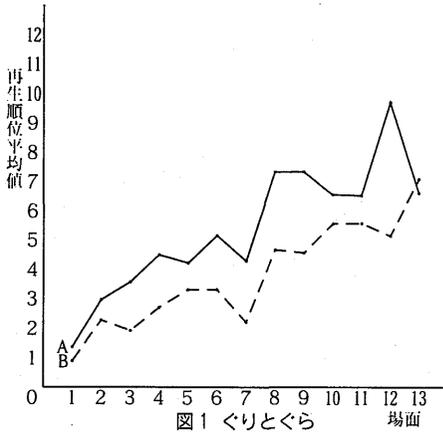


図1 ぐりとぐら

表5.ぐりとぐらのかいすいよく

場面	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	平均使用場面数
A	2.7	3.6	3.2	4.7	4.8	5.1	7	6.1	5.8	7.3	12	7.8	7	5	6	6.7	7.5
B	2.8	2.4	2.2	5.7	7.8	6.2	7.8	7	7.4	7.8	5.7	9.7	7.5	8.5	9.8	4.4	10.3

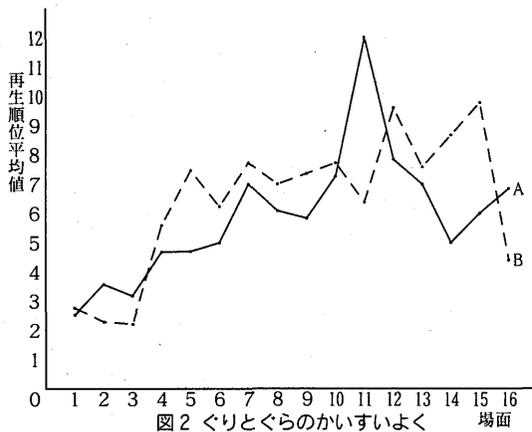


図2 ぐりとぐらのかいすいよく

表6. おじぞうさん

場面	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	平均使用場面数
A	3.2	3.6	3.5	4.7	5.1	5	5	6.5	8.4	9.1	9.5	10.3	11	7.5	11.6
B	3	4.5	5	4.7	4.3	6.4	4.4	4.8	6.3	7.5	8.6	9.3	9.5	9.3	9.5

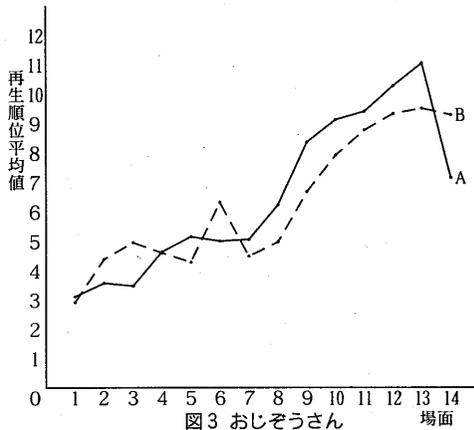


図3 おじぞうさん 場面

第にあいまいになっていく。最初はびんの中に入っていた手紙の差出人（うみぼうず）の正体をつきとめるストーリーリーかと思えるのだが、うみぼうずが登場すると、今度は彼の困りごと、つまり、しんじゅとうだいのしんじゅを失くしてしまったことに問題が移ってしまう。そして、このしんじゅを、ぐりとぐらが見つけ出してくると、次には、うみぼうずの二場面にわたる泳ぎの披露、続いてぐりとぐらの泳ぎの披露となる。ストーリーが一直線に進んでいかないのである。故に、おのずと、場面ごとの断片的な情報に、子どもたちの意識が集中していくようになるのではないか。絵のみをみせてものがたりをつくってもらったB群でも、A群同様の結果だったことから考えると、『ぐりとぐらのかいすいよく』は、絵も、文同様、断片的な情報が多いのだといえよう。先に場面再生率のところでも述べたように、『ぐりとぐらのかいすいよく』の絵は、青い海の波しぶきをバックにして描かれたページが多く、場面設定としては一貫性を感じるが、ストーリーとしての各ページのつながりは薄い。そのことが、再生順位に場面ごとの違いが表れない一つの理由であると推察する。

③再生情報のうちわけ

結果は、表7のとおりである。分析の対象となるのは、被験児がおはなしづくりで用いた「ことば」である。故に、ことばだけでは語り出せない「読みの諸相」は、今回この表からだけでは拾いだすのが無理である。そのことを次なる課題と定めた

表7.再生情報のうちわけ

テキスト名	群	テキスト文量	テキスト文量	テキスト文量	絵一	α	再話総情報量
		情報	再話情報	外量	再話情報		
ぐりとぐら	A	145	97	101	56	45	198
	B		(35)	53	36	17	88
ぐりとぐらの かいすいよく	A	175	66	126	98	28	192
	B		(50)	118	63	55	168
おじぞうさん	A	68	58	107	70	37	165
	B		(41)	109	64	45	150

α = テキスト文外再話情報量 - 絵一致再話情報量

上で分析の結果を考えたていきたい。

まずそれぞれの絵本の文に含まれる情報量は、『ぐりとぐら』の『ぐりとぐら』が175と、他の二冊に比べて断然多い。しかし、その情報量をどの程度吸収しておはなしづくりをしたかということになると、『おじぞうさん』のA群が、最も高い吸収力をもっていた。『ぐりとぐら』の『かいすいよく』は、これと対称的でテキスト文の情報量の吸収率が、とても低かった。

α は、表の枠外に示したとおり、おはなしづくりに用いられたテキスト文にない情報のうち、テキストの絵の中にも手がかりとなる

情報のないものがどのくらいあるかを示したものである。

さて、各作品ごとに細かくその特徴をみていくと、『ぐりとぐら』は、絵の断片性を文が補い、一つの安定した作品世界が成立していると考えられる。A群の場合、読み手はこの補充関係に触発されて、そこへ自らの新たな想像も加えることができるのではないかと。ところがB群のように絵のみをみせられると、読み手はその断片的な(シーンとして鮮烈な)絵に縛られ、そこから抜き出せる直線的なストーリー以外には、新たな想像世界を広げることが難しいようであった。

『ぐりとぐら』の『かいすいよく』は、テキスト文の情報量が多いわりに、テーマが散一的で、『ぐりとぐら』が主人公のものがたりとして読みにくい。そこで、A群では多くの子どもが再話情報の中から、うみぼうず主体の部分を抜いてしまったのではないかと。また、A群は、再話の文体が「今、しているところ」というような場面ごとの説明的文章になっているものが多く、これも、絵の中のこまごまとした情報を中心の手がかりとして、断片的に文章をつないでいったからであろう。一方、B群の方は、散一的なストーリーに縛られることなく、逆に絵の中の細々とした情報を手がかりに、読み手の想像力を働かせて、『ぐりとぐら』の新しい

『おじぞうさん』は、『ぐりとぐら』シリーズと異なり、田島征三が一人で絵も文章もつくっているせいか、文と絵の伝える情報量に、ほとんどずれがない。加えて、絵・文ともに伝える情報の

絶対量が、『ぐりとぐら』シリーズより際立つて少ないためか、A群は、ものがたり再生の際の情報吸収率が、文・絵ともに高かった。B群も、絵のみを手がかりに、かなりテキストのストーリーに近いおはなしづくりが出現した。ただし、『おじぞうさん』では、A群B群ともに、読み手の主だった想像力は、文と絵のつなぎをよりスムーズにするような接続詞や擬音語、擬声語に注がれることが明らかになった。『おじぞうさん』は、ものがたりとしての揺れが少ないといえるのかもしれない。

へま と め

今回の研究は、結論として、どういう再話のかたちを生み出す絵本が望ましい、とか、この絵本が、子どもたちの想像力をひき出すために最も優れている、というような評価を与えようとするものはなかった。

むしろ、今回その意を強くしたことがらは、絵本の場合、必ずしも、完璧に情報のもりこまれた絵、情報のもりこまれた文が、読み手の楽しさを深めるとは限らないということである。あくまでも、絵と文とそして読者の想像力が互いに補完しあって、一つの読みをかたちづくるのだということを感じた。尚、この方法論を他の絵本に用いてみることで、また、新たな「読みのかたち」、新たな「絵と文と読者の関係」が浮かびあがってくるのではないかと考えている。そうした多様性を把握するところから、絵本の研究を私なりに再出発させたいと考えている。

注

- (1) 高橋久子 『子どもと本の心理学』 大日本図書 一九九一
村中李衣 『生きることのデッサン』 ぶどう社 一九九三
高橋久子 『読者療法の可能性―老人保健施設での試みから―』
『日本文学研究』第31号 一九九六・一等で報告している。
- (2) 稲川美也子 『絵本モニタージュ法―2例の精神分裂病に対する試み―』 日本芸術療法学会誌VOL. 24―1, 一九九三・十
- (3) 佐々木宏子 『増補 絵本と想像性』 高文堂出版社 一九八九
- (4) サポロージェツ編著 青木冴子訳 『知覚と行為』 新読書社 一九七三
- (5) 高橋久子 『文庫読書調査の方法論に向けて―とんとん文庫』の読書記録から― α 第4号・一九八七・十