

絵本における「冒険」に関する考察

西川 晶子

1 はじめに

人間の人生は母親の胎内から生まれて、親に保護されて育ち、親から離れて自立し、やがて様々な人や出来事と出会い、最後には死という安らぎに憩うというまさしく「冒険」であるのかもしれない。

発達心理学の知見によれば、乳児は母親との間に心理的絆を形成し、その安心感を安全基地として外界を探索するという。実際に公園での乳児の行動においても、幼児は安全基地としての保護者の温かい膝元において、そこから外の世界へと踏み出していく。公園には見知らぬ子どもがいたり、経験したことのない遊具があり、未知で不安に満ちている。それでも乳児は好奇心に駆られて、保護者の安心な安全な膝元をはなれて、「冒険」へと旅立つ、途中で転ぶかもしれないし、滑り台にはのぼれないかもしれないし、意地悪な友達ににらまれるかもしれない、その時には実際に保護者の元に帰ったり、あるいは見守ってくれている保護者を振り返り、その笑顔に勇気づけられて冒険を続けていく。心理的な発達の最後には心の中に内在化した保護者像（インターナルワーキングモデル）を持ち、実際の存在がなくても内在化した保護者像（インターナルワーキングモデル）によって励まされて安心感を得て「冒険」を続けていくのである。

本稿は絵本に表現される「冒険」について考察しようというものである。元来絵本は乳幼児を中心に読まれるものであり、おのずからその「冒険」はいわゆる「冒険」というよりは「冒険の芽生え」といったほうがあてはまるかもしれない。幼い「冒険」に含まれるエッセンスを抽出し、児童書以降の「冒険」との間の差異を見つけることを目的としている。

本稿では「冒険」を描いた絵本として下記の絵本を選択した。絵本の選択については刷が重ねられていることを一定の人気の尺度として採用した。

2 対象絵本

	題名	文	絵	出版社	初版	刷
1	エルマーの ぼうけん	ルース・ス タイルス・ ガネット	ルース・ク リスマン・ ガネット	福音館	1963年	2008年 127刷
2	くんちゃんの だいいょこう	ドロシー・ マリノ	ドロシー・ マリノ	岩波書店	1986年	2015年 27刷
3	たろうのおでかけ	村山けいこ	堀内誠一	福音館	1966年	2014年 104刷
4	もりのなか	マリー・ホール・ エッツ	マリー・ホール・ エッツ	福音館	1963年	2015年 130刷
5	おいしいの ぼうけん	ふるたたるひ	たばたせ いいち	童心社	1974年	2012年 209刷
6	大雪	ゼリーナ・ ヘンツ	アロイス・ カリジェ	岩波書店	1965年	2001年 13刷
7	めっきらもつき らどおんどおん	長谷川摂子	ふりやなな	福音館	1990年	2010年 67刷
8	かいじゅうたち のいるところ	モーリス・ センダック	モーリス・ センダック	富山房	1975年	2006年 93刷
9	ガンピーさんの ふなあそび	ジョン・パー ニンガム	ジョン・パー ニンガム	ほるぷ出版	1976年	2010年 65刷

3 冒険という主題

児童書においては「冒険」は代表的な主題であるといえよう、冒険は主人公の心身の成長とともに描かれる。主人公はある動機や事情に駆られて冒険に出掛ける。ガイド役がいたり、旅をともにする同胞と出会う。様々な困難や強大な敵があらわれ、多くの場合経験実力ともに幼く小さな主人公が同胞に助けられつつ知恵や機転をきかせて敵を倒し、ある場合には宝物を手に入れ、大事な人を助け出し、目標を達成し、冒険の過程で心身の大きな成長をとげて、物語は閉じられる。このような冒険を主題にした児童書は『エルマーの冒険』『冒険者たち ガンバと15ひきの仲間』『トム・ソーヤの冒険』『ホビットの冒険』『モモ』と枚挙にいとまがない。

本稿では幼児を対象にした絵本に焦点をあて、そこに現れる「冒険」のありようについて検討したいと思う。比較の対象として『エルマーの冒険』を児童書からとりあげている。

4 各絵本

題名	文	絵	出版社	初版	刷
エルマーのぼうけん	ルース・スタイルス・ガネット	ルース・クリスマン・ガネット	福音館	1963年	2008年 127刷
<p>あらすじ</p> <p>友達の年老いた猫からかわいそうな竜の子どもの話をきいたエルマーは竜の子どもを助ける冒険にでかける。とら、らいおん、さい、わにといった猛獣がつぎつぎに現れ、食べられそうになるが、リュックにいれてきた桃色の棒付きキャンデー・2ダース 輪ゴムなどのアイテムを活用し、機転をきかせて猛獣の悩みを解決し難をのがれる。間一髪のところでもわにの習性を利用して竜の子どもをすくいだし、竜の背にのって夢だった空にとびたつ。</p>					
<p>分析</p> <p>捕えられた竜を救い出すという少年の心をくすぐるミッションを得て冒険が始まる。自宅から持ち出したさまざまな持ち物がライオンのたてがみを結う輪ゴムであったり、奇想天外な使われ方をし、エルマーの機転によってつぎつぎと立ちほだかる動物の悩みを解決し、冒険が進行するところに読者の胸をすくような面白さがある。保護者の関与がほとんど感じられない、ほぼ自立した少年の冒険物語といえる。冒険の終わりには次なる冒険が示唆され、エルマーと竜は空に旅立つ。</p>					
<p>キーワード</p> <p>かわいそうな竜を救う アイテム 機転で難を逃れる 空へとびたつ 時間の拡張</p>					
<p>表紙画像（福音館書店HPより引用）</p> <div style="text-align: center;">  </div>					

題名	文	絵	出版社	初版	刷
くんちゃんの だいらりょう	ドロシー・ マリノ	ドロシー・ マリノ	岩波書店	1986年	2015年 27刷
<p>あらすじ</p> <p>こぐまのくんちゃんは冬ごもりをまえにみなみのくにへいくとりたちにあこがれる。「やらせてみなさい」とお父さん熊に言われて出かけていく。目印の松の木のところでお母さんにさようならのキスをしなかったことを思い出し丘を駆けおりる。また丘をのぼったくんちゃんはとりたちをさがすために双眼鏡をとりて丘を駆けおりる。また丘の上にたったくんちゃんは双眼鏡からすてきな湖をみつけて釣竿をとりてまた家に戻る。丘のてっぺんで喉が乾いたくんちゃんは水をとりて家にもどる。くんちゃんはまた丘のうえで、麦わら帽子がいて丘を駆けおりる。麦わら帽子をかぶり水筒と釣竿をさげ、お母さんにさよならのキスをしたくんちゃんは丘をのぼっていくうちにねむくなり、たちどまって丘を降り、家に戻りベッドにはいりぐっすり眠り込む。「くんちゃんはこれから冬じゅうぐっすりねむるよ」とお父さん熊がいう。</p>					
<p>分析</p> <p>南の国にあこがれて果敢に丘を駆けのぼっていくくんちゃん。丘にのぼるたびに忘れ物をおもいだして家にもどる。なんども繰り返して行こうとして行かない物語、毎回の忘れ物は小熊の幼さや不安をしめしている。南の国を目指して、実際は松の木までなんども小さな冒険を繰り返し、不安や忘れ物というきっかけで自宅にもどり、結局は安らぐ家で眠りにつく。乳幼児が安らげる母の膝から外の世界を少し探索し、恐れや不安を感じる度ごとに母なる安全基地に戻るといった乳幼児にとっての探索（冒険）の元型ともいえる作品。</p>					
<p>キーワード</p> <p>父性の保護 アイテム くりかえし 旅立つ 帰ってくる 忘れ物 不安 安心</p>					
表紙画像（岩波書店HPより引用）					

題名	文	絵	出版社	初版	刷
たろうのおでかけ	村山けいこ	堀内誠一	福音館	1966年	2014年 107刷

あらすじ

まみちゃんの誕生日にいくたろうと動物たち、ふざけていたら、お母さんにふざけてケガをするわよといわれて「つまらない」。けれども怪我をしたらいやなのでふざけないで歩く。おまわりさんなどの大人にいろいろいわれて「つまらない」駅のむこうにまみちゃんの家がみえた。もうだれもだめだよっていいません。まっしぐらに走るたろうたち。

分析

様々な動物たちが冒険に参加する。大人の規範からの逸脱としての冒険への衝動が描かれている。それに対し、大人たちはさまざまな「つまらない」規範をまもらせようとする。ラストの場面で目的地であるまみちゃんの家が見えたところで柵が外され、たろうたちは走り出す。ゴールという安全基地までの短い冒険とその解放までの幼い逡巡が描かれている。動物たちはたろうの幼さととらえることができよう。

キーワード

つまらない 危険を避ける 規範 発散 つまらない大人の規範

表紙画像（出版社HPより引用）



題名	文	絵	出版社	初版	刷
もりのなか	マリー・ホール ル・エッツ	マリー・ホール ル・エッツ	福音館	1963年	2015年 130刷

あらすじ

男の子が紙の帽子をかぶり新しいラッパをもって森に散歩に出かける。ライオンにであうと、「ちゃんと髪をとかしたらついていってもいいかい」といい散歩についてくる。2頭の象は水浴びをしていたが、身支度をしてついてくる。茶色いクマはピーナッツとジャムとおさじをもってついてくる。カンガルーの親子は袋に赤ちゃんをいれ太鼓をもってついてくる。さるたちは「行列だ!」と喜んでよそいきの洋服をきてついてくる。しずかなウサギもついてきた。みんなそれぞれにほえたり、鳴らしたりしながら散歩をする。だれかのピクニックのあとをみつけた一向はおやつをたべ、あそぶ。かくれんぼをしてほくが鬼になり「もういいかい!」といって目を開けると動物は一匹もいなくなってお父さんがいた。かくれているどうぶつたちに「またこんどきたときさがすからね」と叫んで男の子はお父さんの肩車で帰る。

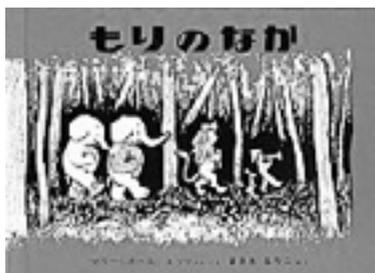
分析

様々な動物たちが身支度をととのえ、楽器やおやつをもって男の子についてくる。行列して楽器や声を響かせてねり歩くこと自体の楽しさが中心に描かれている。幸せなおやつと遊びの後でかくれんぼをしていると、かくれたまま動物たちはいなくなり、突如として父親が迎えにくる。モノクロで静かな画面にファンタジックな展開。次回の来訪を予見させながら、父に守られて帰途につく男の子、幼児が動物のおもちゃを引き連れて歩き回るような守られた幼い冒険、ファンタジックな探索とあたたかい結末。

キーワード

様々な動物 身支度を整えて散歩に参加 楽器 かくれんぼ 父の迎え

表紙画像（出版社HPより引用）



題名	文	絵	出版社	初版	刷
おいしいのぼ うけん	ふるたたるひ	たばたせい いち	童心社	1974年	2012年 209刷
<p>あらすじ</p> <p>さくらほいくえんの怖いもの押し入れとねずみばあさん。みずのせんせいはいうことを聞かない子を押し入れに閉じ込める。人形劇ではねずみばあさんは悪い子をねずみたちにかじらせてしまう。お昼寝の時間、さととあきは騒いで注意されてもやめないの先生に押し入れにとじこめられてしまう。押し入れの壁に穴が開いてふたりはねずみばあさんの世界に迷い込む。そこではねずみばあさんと子分のねずみたちが二人を追い詰める。「悪くないからあやまらない」と心にきめた二人は間一髪ミニカーと汽車に助けられてねずみばあさんに勝つ。押し入れから出された二人は騒いだことをともだちにあやまり、押し入れは怖い場所からこどもたちの人気の場所になった。さくらほいくえんの楽しいもの、ネズミばあさんと押し入れ。</p>					
<p>分析</p> <p>お仕置きの押し入れから異界への冒険、スピード感にみちた挿絵と展開でねずみばあさんと二人の対決が描かれる。機転を利かせた子どもがネズミばあさんに打ち勝つと場面が反転し現実に戻る。ねずみばあさんとの勇氣ある対決によって成長した二人は騒いだことを詫びるという「規範」を取り入れると、ネガティブとポジティブが反転するように、恐怖の対象だった押し入れとねずみばあさんが保育園の名物として語られる。</p>					
<p>キーワード</p> <p>規範からの逸脱 機転で難を逃れる 友との協力 ネガポジの反転 時間の拡縮 規範の受け入れ</p>					
表紙画像（出版社HPより引用）					

題名	文	絵	出版社	初版	刷
大雪	ゼリーナ・ハンツ	アロイス・カリジエ	岩波書店	1965年	2001年 13刷

あらすじ

ウルスリとフルリーナは山で暮らす兄妹。ウルスリは家畜をフルリーナは嵐の時、モミの木の集まる山の鳥やけもの世話をしている。明日は子どものそりの日、ウルスリはフルリーナに隣村の毛糸屋さんについて色とりどりの房をもらってくるようにいをつける。毛糸さんの床掃除をしてやっとのことで房をもらったフルリーナ、帰り道は嵐になって道がみえない。心配になったウルスリは吹雪のなか、吹雪のなかで毛糸の房を目印にフルリーナを見つけ、連れて帰る。けれど嵐の木はばらばらに、翌朝の子どもそりの日、ウルスリとフルリーナは色とりどりの房と嵐の木の枝をつけたそりに、得意満面の兄妹が乗る。春になって兄妹は嵐の木のそばに嵐の木の苗木を植えるのだった。

分析

好奇心にみちた子どもたちの行き過ぎた欲が災いを起こすが、それを勇気で切り抜けた子どもは知恵をさずかる。守ってもらった嵐の木を植えて命のサイクルをつくる。

キーワード

行き過ぎた欲 自然の教訓 勇気 知恵 命の再生 機転で難を逃れる

表紙画像（出版社HPより引用）



題名	文	絵	出版社	初版	刷
めっきらもつきら らどおんどん	長谷川摂子	ふりやなな	福音館	1990年	2010年 67刷
<p>あらすじ</p> <p>あそびともだちがいないので「めっきらもつきら…」とめちゃくちゃな歌を唱ったかんたは奇妙な声に誘われ穴に吸い込まれて夜の山でへんてこりんな3人組のおばけにであう、遊んでくれと泣くおばけと枝からへ飛び移ったり、宝の玉を交換したり夜空をなわとびしたり、みんなで空飛ぶ丸太に乗って大騒ぎ、おなががすくとおもちのなる木で腹ごしらえ、眠ってしまったおばけたちのそばで、かんたは急に心細くなって「おかあさん」と叫ぶとかんたの身体は光りの渦にくるくると舞い上がり。気が付くと元の神社の木の元にいた。お母さんが夕ご飯に呼ぶ声がした。後日、あの「めっきらもつきら…」の呪文がどうしても思い出せない。</p>					
<p>分析</p> <p>幼い子の冒険の定番ともいえる展開。異界への転落 3人のお化けとの出会い常軌を逸した遊びがひとしきりおこなわれると、急に心細くなり、母親をもとめると、不思議にももといた神社に戻り母親の呼ぶ声。めくるめくお化けとの無礼講の時間が縮小して不可逆な時間の流れに戻っている。あれからなんどもあの神社にいくけど、あの歌をおもいだせない。</p>					
<p>キーワード</p> <p>異界 お化け 無礼講 急に心細くなる 時間の拡張 母親への帰還 不可逆 忘却</p>					
<p>表紙画像（出版社HPより引用）</p> 					

題名	文	絵	出版社	初版	刷
かいじゅうたちのいるところ	モーリス・センダック	モーリス・センダック	富山房	1975年	2006年 93刷

あらすじ

家で暴れたマックスはおかあさんにお仕置きとして夕ご飯みで寝室に放り込まれてしまう。すると部屋がどんどん森や野原に変わっていった。波打際に船が運ばれてきてマックスは長い航海の末かいじゅうたちのいるところに流れ着いた。かいじゅうたちは威嚇したが、マックスはかいじゅうたちを魔法で手なづけ、王様になった。マックスの号令でかいじゅう踊りがはじまった。大騒ぎをしていたが、急にさみしくなったマックスはかいじゅうたちの王様をやめることにした。かいじゅうたちはマックスを引き留められたがふりきって長い航海をしていつのまにやら自分の部屋にたどりついた。するとちゃんと夕ご飯がおいてあってまだほかほかとあたたかかった。

分析

暴れん坊のマックスは規範を犯しお仕置きとして自由を奪われる。しかしその部屋の中に異界が出現する。長い距離空間の移動を経て怪獣の世界の王になり、大暴れしている様子は幼い自我が治外法権の中で思うままにふるまっているかようだが、それは永遠には続かない、母を思い出し急にさみしく不安になったマックスは怪獣たち（暴れん坊マックスとしての分身）をふりきって帰宅すると永い冒険が白昼夢のように、元の時間の流れに戻る。

キーワード

異界 怪獣 王様 無礼講 急にさみしくなる 時間の拡張 帰宅 安心

表紙画像（富山房HPより引用）



題名	文	絵	出版社	初版	刷
ガンピーさんのふなあそび	ジョン・バーニンガム	ジョン・バーニンガム	ほるぷ出版	1976年	2010年 65刷
<p>あらすじ</p> <p>ガンピーさんは家のそばの小川から小船をだす。すると子どもたちが「いっしょにつれてって」という。「いいとも、けんかさえしなけりゃね」と子どもたちをのせる。その後もうさぎ、ねこ、いぬ、ふた、ひつじ、にわとり、こうし、やぎが「いっしょにつれてって」とたのむがそのたびにガンピーさんはお行儀よくしているように小さな条件をつける。しばらくみんなは楽しくしていたが、そのうち約束をやぶって大騒ぎ、あげくみんな川のなかに落ちてしまった。みんなは泳いで岸についてお日様にあたって体を乾かし、野原を横切ってガンピーさんの家に帰る。そしておいしいお茶とお菓子。別れ際に「いつかまたおいでよ」とガンピーさんはいう。</p>					
<p>分析</p> <p>気のいいガンピーさんに小船に乗せてもらう子どもたちと動物たち。次々と様々なお客をのせていく。船に乗るためにはお行儀よくしている小さな条件をつけられるが、それは破られて船は転覆してしまう。未熟な自我の子どもたちや動物たちにとって一瞬の混乱とカタルシス。しかし誰のせいにもならない。お日様で服を乾かし、野原を横切るという楽しい帰り道とその後のお茶。アクシデントを楽しみ、責任を問われず、またおいでよ。という気楽な冒険がこの絵本の魅力である。</p>					
<p>キーワード</p> <p>様々な動物 規範 規範やぶり 混乱 発散 楽しい収束 責任の無さ</p>					
<p>表紙画像（ほるぷ出版HPより引用）</p> 					

5 冒険の物語に共通する要素について

表 1 各絵本における要素の出現率

題名	主人公の成熟度 (筆者推測)	規範やぶり	大人の規範	様々な動物	異界	時間の拡張	困難 危険	怪物	アイテム	帰宅して安心	機転で難を逃れる	急な不安	合計
エルマーのぼうけん	8歳程度	1	1	1	1	1	1	1	1		1		8
くんちゃんのだいりょこう	3歳程度			1					1	1			3
たろうのおでかけ	3歳程度	1	1				1						3
もりのなか	2歳から 3歳	1	1	1	1					1			5
おいしいのぼうけん	5歳から 6歳	1			1	1	1	1	1		1		7
大雪	7歳から 8歳	1	1				1		1		1	1	6
めっきらもつきら どおんどん	4歳	1			1	1		1		1		1	6
かいじゅうたちの いるところ	4歳	1			1	1		1		1		1	6
ガンピーさんの ふなあそび	不詳	1	1				1						3
合計		8	6	5	5	5	5	4	4	4	3	3	

4 要素の抽出

① 規範からの逸脱

9冊の対象文献のうち最も高い出現率だった要素が大人の規範と規範破りという要素である。冒険の契機として『かいじゅうたちのいるところ』ではマックスが家で大暴れをしてお仕置きとして夕ご飯ぬきで部屋に放り込まれるという典型的な規範破りがある。『おいしいの冒険』においても昼寝の時間に騒いださとしとあきらが押し入れに閉じ込められるという規範破りが冒険のはじまりである。

この規範からの逸脱が冒険の契機なのである。

精神分析学の知見によれば、いわゆる規範意識を超自我と呼び、養育の過程で大人から課された規範が徐々に内在化していくものとされる。したがって幼い子どもには超自我は未だ内在化されておらず、やりたい放題の状態であるといっても過言ではない。しかし大人は子どもの安全や大人の都合や社会の平穏を守るために子どもたちに様々な規範を課す。この規範は子どもを守ると同時に子どもにとっては窮屈なものでもある。

『たろうのおでかけ』では母親やおまわりさんがたろうたちに「ふざけているとけがをするわよ」と言われるが怪我をするといやなのでおとなしく歩くが子どもたちは「つまらない」とつぶやく。おまわりさんからも規範を押し付けられるが、最後の場面で友達のみみちゃんがみえたところで、「もうだれもだめよっていいません」規範から解放された子どもたちはまっしぐらに駆け出す、読者にとっても様々な規範からの解放感を大いに味わうと考えられ、この場面こそがこの絵本の最大のクライマックスであり、魅力であると考えられる。

『めっきらもっきらどおんどん』『かいじゅうたちのいるところ』では主人公が規範のない異界でその住人と無礼講に興ずる。読者にとって規範からの逸脱は心躍る場面であるといえる。

② 様々な動物の出現

6回の出現率だった要素が、様々な動物の出現であった。『もりのなか』『たろうのお出かけ』『ガンピーさんのふなあそび』での特徴は様々な動物たちが「つれてって」、と旅の道連れになっていく。興味深いことに、動物たちはただありのままに参加するのではなく、たとえばライオンがたてがみをとかしたり、茶色いクマがセーターを着たり、『もりの中』猫が「うさぎをおいかけまわしたりしない」『ガンピーさんのふなあそび』という条件を付けられたりする、というところである。旅の道ずれとなる動物とは文明化されておらず、原始的で未熟な主人公の補助的な分身であろう、と筆者は考える。補助自我と言い換えてもいいと思う。たとえば、サルであれば身軽さや利発さ、ウサギであればおとなしさや愛らしさ、象であればだらかさや思慮深さといったそれぞれの動物のもつ属性が主人公の補助的な自我として同行するのではないだろうか。その本来原始的で文明化されていない動物たちが、身支度をととのえたり、条件に従うという、大人社会の規範を部分的に取り入れる形で主人公の道ずれになる資格を得るところが非常に興味深い点である。

③ 異界 時間の拡縮 困難危険

頻度5の要素として異界と時間の拡縮がある。非日常の世界にいつのまにか紛れ込んでしまうという、物語は古事記やギリシア神話にまで遡る物語の定石である。

乳幼児の生活にとってはどうであろうか、認知的に幼い乳幼児にとって、時空間の見通しは付きにくく、一瞬一瞬がそのまま新たな未知なる異界との遭遇といえるのかもしれない。唯一安心できる母親の胸に抱かれていたかと思えば、知らない親戚のおじさんにあやされれば、怪物かと思うような恐怖を味わっているのかもしれないし、はじめての公園での見知らぬ遊具は迷宮のように感じているのかもしれない、そのなかでまさしく冒険と

いえる探索活動が日々行われているのではないだろうか。

絵本における異界では、様々な動物が潜んでいたり、話をしたり、魑魅魍魎が跋扈し、規範に満ちた日常からぬけだした危険をともなう無礼講の世界である。『エルマーの冒険』のような少年の冒険においては心身丸ごと危険な異界に旅立つが、乳児にとっての冒険とは温かい保護を背中に抱きつつ、異界でひと時の未知なる出会いや探索に没頭する、ということなのであろう。

もうひとつのポイントとして時間の拡張がある、本来均一で不可逆なはずの時間の流れが伸びたり縮んだりする。『かいじゅうたちのいるところ』では主人公マックスは寝室にできた波打ち際から「1年と1日」航海をしてかいじゅうたちのいるところに到着する、帰途もまたおなじ「1年と1日」航海をすると、自分の寝室にもどる。母親がおいたであろう夕ご飯があって「まだほかほかとあたたかかった」とすると、マックスがかいじゅうたちのいるところにいる間に母親は夕ご飯を部屋に置いたにはちがいないが、窓から見える月の位置が航海に出かける前とあとで変化がないことから、実際にはほとんど時差がないことが示唆される。『めっきらもっきらどおんどん』『もりのなか』『おいしいれのぼうけん』においても子どもたちのめくるめく冒険の時間は実際に生活のなかではあたかも白昼夢のように一瞬であったと示唆されている。我々大人であっても、時間の流れはあるときにはあつという間であったり、逆であったりもする。これは物理的な時間の流れと人間の認知における時間の流れの感覚に差があることを子どもの冒険においてもなぞっているともいえるだろう。

興味深い点として、筆者は2015年度信州豊南短期大学紀要において絵本における『家』の魅力について考察しているが、子どもたちにとって魅力的に映る絵本の中の『家』の要素としても物理的な法則を超えて伸びたり縮んだり、移動したり、ということが絵本における『家』の魅力の大きな要素として抽出された。普段物理的な法則の中でのみ生活している

我々が、脳の認知においては時空間は拡張し、それらが表現されることに魅力を感じるのであろう。

困難や危険は少年の冒険においては不可欠な要素であるが本稿の対象の絵本では5回という頻度であった。『エルマーのぼうけん』『おいしいのぼうけん』『大雪』では年長の主人公が獰猛な動物やねずみばあさん、雪嵐といった自然の脅威と遭遇する。困難を乗り越えること自体が冒険の中心的要素といえる。幼い冒険とおもわれる、『くんちゃんのだいいょこう』『たろうのおでかけ』『もりのなか』では困難や危険のないある種守られた時空間で冒険が展開している。

④ アイテムと怪物

4回の出現頻度であったのがアイテムと怪物であった。アイテムについては児童むけ『エルマーの冒険』とより対象年齢のひくい絵本との明確な差があったことが興味深い。すなわち、エルマーがリュックにいれていた、桃色の棒つきキャンデー2ダース 輪ゴムなどが、行く手を阻む動物たちの悩みを解消してエルマーの冒険を推進していくという明確な役割を果たしているところである。このような冒険におけるアイテムはその後の様々な冒険小説やロールプレイングゲームにも踏襲されているところである。また絵本のなかでもっとも年齢層の高い『おいしいの冒険』ではミニカーと自動車のおもちゃがさとしたち主人公の敵「ねずみばあさん」との戦いにおいて巨大化して実際の乗り物として描かれている。

一方幼児向けの冒険絵本においてはたとえば「くんちゃんのだいいょこう」では主人公くんちゃん南の国に飛び立つ鳥たちにあこがれて冒険にでかけるのだが、途中の峠まで行って、双眼鏡や 釣竿、水筒、おかあさんへのさよならのキスなどを忘れたことを思い出し、そのたびに家に駆け戻るのである。そしてこの繰り返しのはてに、疲れて冬眠してしまう、という結局行かなかった冒険なのである、したがってアイテムも用意はした

が使わなかったアイテムなのである。

『もりのなか』でもおなじく幼い冒険が描かれているがこの物語におけるアイテムは動物たちが主人公の行列についていくための身支度であり、またピーナッツとジャムといったその後のおやつで食べる物である。この行列の冒険には敵や困難はなく、『もりのなか』での冒険は身支度してついて来てくれた動物たちとのかくれんぼで突然終わり、父親の迎えという収束をむかえる。したがってここでのアイテムはこの冒険において動物たちが身支度によってマナーという規範を未熟ながらにとりいれたり、おやつという冒険を楽しく豊かにするものとして描かれている。このように幼児向け絵本における冒険のアイテムは必ずしも敵を倒し、困難を克服するためのものとは描かれていないところが幼児向け冒険絵本に描かれたアイテムの特徴といえるだろう。

怪物については『エルマーの冒険』では古今東西の物語に出現する伝説の生き物の竜が、『かいじゅうたちのいるところ』では、ユーモラスで荒々しく泣き虫な怪物が、『めっきらもっきらどおんどん』では日本の土着信仰色の強い3人の妖怪が現れる。どの怪物についても主人公とのかかわりを強く求め、異形でエネルギー、主人公との別れを泣いて惜しむという共通項が見いだせる。荒ぶる魂でありながら強烈に愛を求めるといふ、幼児の心象そのものの変幻ともいえるのではないだろうか。

『おいしいの冒険』では「ねずみばあさん」が悪い子を食べてしまうという、規範性が強くでた怖いものとして当初表現されていたが、強い規範で押さえつけなければならなかった主人公たちが冒険を契機に成長し、冒険後は昼寝の時間に騒いだことを保育園のみんなに謝罪するという、成長と規範の内化が達成されたところで、怖かったはずの「ねずみばあさん」が怖くない「桜保育園の名物」として怪物でありながらも意味が反転するのである。

⑤ 機転で難を逃れる、急な不安 帰宅後の安心

『エルマーの冒険』『大雪』『おいしいのぼうけん』といずれも対象年齢層の高い、すなわち主人公が能動的に状況を変える力を持っているという共通点がある。敵や困難な状況は本来子どもの手には余るものであるが、アイテムが力を発揮して子どもらしい機転で困難を克服する。本来冒険物語の醍醐味であるはずだと考えられるが、本稿の対象が絵本であるところから全体における出現率は高くなり、年齢の高い主人公によって行われたと推測できる。

冒険の途中に急な不安を感じて帰ろうとするのは『かいじゅうたちのいるところ』『大雪』『めっきらもっきらどおんどん』である。一旦出かけた冒険のさなかで急に不安になり保護者のもとへかえろうとする幼児の心象はM. S. マーラーの分離固体化説によって説明されている。

M. S. マーラーはThe Psychological Birth of the Human infant,1975 日本語訳『幼児の心理的誕生 2001』において精神分析理論を踏襲しつつ「母子共生」と「固体化」という用語を使って乳児の精神発達を説明している。

それによれば母子は初期の一体的な共生状態から孵化し心身ともに別個の人間として誕生する。これが生後4,5か月から3歳程度までの間に達成されるとした。共生期においてはまさしく母子は心身ともに一体化しており、子どもは母親との境界を認識していないといわれる。それが心身の発達とともに、心身それぞれの分離が起こる。身体的な分離は乳児のハイハイといった乳児の運動発達という形で可視化されているが、心理的な分離は見えにくく、身体的な発達と同時期におこるとは限らない。

一体として感じていた母親を発見する形で分離がはじまり、その後の発達のなかで乳児は母親からの分離を歩行をおもな契機として、心身ともに母親から分離することを練習する。

こうして母親から分離し心身ともに個体化した乳児は、次に再接近危機

とよばれる状態になるとマーラーは指摘する。母親との分離が認知的、運動発達を増大によって明らかになった乳児はそれまで全能感に満ち溢れていた世界のなかで実はちっぽけな自分を発見し、母親の居場所を確認しようとし、分離不安を感じ、母親に再接近しいわゆるしがみつきをみせるというのである。正常な乳児では2歳半くらいまでの後追いを指している。

このような乳児の心象は『かいじゅうたちにいるところ』や『めっきらもっきらどおんどん』の主人公が安全な家庭から冒険に出掛け、無礼講ともいえる冒険の最中に突如不安に陥り、ひきとめる怪物たちを振り払って強引なまでの方法で母親のもとに帰り安心を得るという、姿に如実に再現されているのではないだろうか。

5 まとめ 冒険の萌芽から成立へ

要素ごとに絵本における冒険の有様を見てきたが、乳幼児を対象とする絵本における冒険は主人公の成熟に連れて冒険の要素が整っていくことが見出された。表1における主人公の成熟度（筆者予測）と冒険の要素の関連を参照されたい。

① 守られた空間で行こうとして行かない冒険

最も若い冒険の形を『たろうのおでかけ』『くんちゃんのだいいょこう』にみてとれる

『たろうのおでかけ』においては大人の保護と規範の下にいたたろうたちが友達の家に行くという小さな冒険の過程で規範からの衝動的な逸脱をなんとか踏みとどまる。残りわずかな場面でそれもゴールのみえた、ある意味守られた空間のなかで解放され走り出すという冒険である。

『くんちゃんのだいいょこう』においては父の保障のもと行こうとして行かないという繰り返し、自分から帰ってきて冬眠してしまうという物語はマーラーの指摘する再接近期の幼児の心象が描かれていると思う。

② 幼い自我が異界で無礼講を繰り広げるが急に心細くなり帰ってくる冒険

『かいじゅうたちのいるところ』『めっきらもっきらどおんどん』には非常によく似た構造がみとれる（表1参照）規範から逸脱した主人公が異界で怪物たちと無礼講を繰り広げるがそのさなか急に不安になり怪物たちを振り切って母の元に帰り安心する。年長の冒険との違いとして、無礼講が見出される、客観性に欠ける幼児的な万能感に満たされた白昼夢である。実際の幼児の心象と照らし合わせるならば3歳前後といったところであろう。

③ 危険や困難、敵のいる行程をアイテムや勇気、機転で乗り越えてミッションを達成する。その過程で心身の成長がみられ、教訓や誇らしさを得る本来の冒険

最も主人公の成熟度の高いと思われる『大雪』『おいしいのぼうけん』『エルマーの冒険』では主人公は冒険における困難や危険を乗り越えアイテムの力で敵を倒し、規範の意味を知ったり、教訓や真実をして心身ともに成長するという構造を持っている。『エルマーのぼうけん』において特に成熟度が高く感じられるのは、家庭や保護者の関与がほとんど感じられないところである。ポウルビーにはじまる愛着理論では内なる母親像とでもいうべきインナーワーキングモデルが内在化しているため、現実で母親や家庭を恋しくおもったりせず、広い世界に冒険にでることができると思うことができる。

6 ジェンダー的視点

今回対象となった冒険絵本の主人公たちはすべて少年であったことは特筆すべきであろう。乳幼児向け絵本のなかにもジェンダーの強い影響がみとれる。本稿では取り上げなかったが、少女が主人公となる冒険絵本として『のせてのせて』『世界一大きな女の子のおはなし』『バーバヤガー』などがあげられるが作品数は絶対的に少ない。少女を主人公とした冒険についてと少年の冒険との

比較をしてみたいと感じる。

7 謝辞

今回のテーマは昨年の絵本における『家』の魅力の考察と連続性をもって執筆した。物語において冒険は主要なテーマであり、その幼い形や萌芽を絵本の中に見出すのは楽しい作業であった。執筆にあたり、信州豊南短期大学の教職員の皆様にご協力をいただいた。とくに著作権については図書館長吉永先生、司書濱先生にご相談した。絵本の表紙画像については各出版社の許諾を得て引用した。また家族の協力なしにも完成しえなかった。関わったすべての方々に感謝申し上げる。

8 参考文献

『乳幼児の心理的誕生 母子の共生と個体化』M. S. マーラー 高橋雅士
織田正美 浜畑紀 訳 黎明書房