

講演会

「人はなぜ動物絵本を読むのか」

平成 16 年 11 月 6 日 (土)

京都大学大学院教育学研究科教授 矢野 智司

なぜ動物絵本は問いとなるのか

私は教育人間学という学問を研究しています。教育人間学というのは簡単に言うと人間とは何かということを経験から考えて、また教育とは何かということを経験から考える学問です。教育哲学という分野に属していると理解していただくとよいと思います。その教育哲学を研究している人間が、何でまた動物絵本をテーマにして本を書くことになったかという話を最初にしたいと思います。

私はずっとアパートで育ちましたから、犬を飼った経験が一度もありません。ですから私は犬が怖かったのですが、親が怖がると子どもも怖がるようになるということをテレビで知って、これではいけないと思い、娘には是非犬を怖がらないようになってもらいたいと思い、それで娘が小さいときに、犬が向こうからやってくれば、私は本当は怖くてたまらないのですが、勇気を奮って犬の頭をなでたりしていました。そういうことを繰り返しているうちに、娘はすっかり犬好きになってしまって、小学校 3 年生のとき犬を飼いたいと言うようになったのです。その頃、私たちは大学の宿舎に住んでいましたので、犬を飼える状態ではなかったのですが、宿舎の近所に 1 坪か 2 坪の土地を得て犬小屋を建てればすむのではないかと娘に提案したところ、さすがに 3 年生になって犬についての知識も豊富になっていましたので、犬は近所に飼い主と一緒にいないと寂しいのだとすっかり娘に説得されてしまいました。まずやるべきことは、犬が飼えるような一軒家を建てることでした。それで、犬を飼うために家を建てました。

それから間もなく私に相談もなく、知らないうちに娘は家内と一緒にペット屋さんに行き、犬を決めてしまいました。ある日、大学から家に帰ってみると、小さな柴犬がいる！はじめはやはり本当に怖かったのですが、小さい犬で噛んでもしれているだろうと思って、こわごわ手を出しはじめる。すると、だんだん犬が可愛くて仕方がなくなってきました。犬への愛を感じはじめました。これは私にとってはじめて動物に愛を感じた体験でした。それにしてもあたり前のように、なぜ子どもはこんなに犬を飼いたがるのか、それから自分はなぜこんなに犬に愛をもつようになったのだろうか、疑問をもちはじめました。

人間学というのは、人間とは何かを考える学問だと言いましたが、考えてみると、ペットを飼うのは人間だけで、そもそも使役のためでもなくまた食料のためでもなくなぜ動物を飼うのかというのは、大変に人間学的な問いになるわけです。特に、私は子どもの人間学を研究していましたから、子どもが犬を飼いたいと望むことには、とても大きな意味が

あると考えるようになりました。

そこから絵本の研究に至るまでの過程がまだあるのです。例えば、『太陽』という雑誌で、絵本についての特集をよくやっていますが、『人生ではじめて出会う絵本 100』(平凡社)というような本があります。そのうちの、人生ではじめて出会う絵本の半分はもちろん赤ちゃんのための50冊で、もう半分は大人のための50冊と、とてもよくできた編集になっています。赤ちゃんのための50冊を見てみますと、そのうちの7割くらいが動物が中心となった絵本です。絵本のタイトルをあげますと、『ぴよぴよぴよ』『ぺろぺろぺろ』『がたんごとんがたんごとん』『チューチューこいぬ』などです。だいたいここに集まっておられる人は絵本の好きな人に違いありませんから、この絵本も全部ご存知だと思いますが、今のタイトルを絵本を知らない人が聞いたら、一体何の話だろうと思うようなタイトルです。また赤ちゃんがはじめて出会う本ということで推奨されている本に、ディック・ブルーナーの『ちいさなうさこちゃん』という本があります。これを見たときに、何で人生のはじめての絵本が、ウサギの絵本なのだろうと、私は不思議に思いました。人間学というのはそういう体験を研究の出発点におくのです。

また話が変わりますが、私は関西で生まれ育ちましたから、物心ついたときから、吉本新喜劇を見て育っています。土曜日の昼は吉本新喜劇を見る時間と決まっています。現在もその習慣は続いています。娘もやはり吉本新喜劇と一緒に見ながら笑っています。ふと娘を見ると、自分が可笑しいギャグを同じように笑っています。人間学の研究者というのは、業みたいなものがあって、笑っている娘の姿を見ながら、なぜ娘は笑っているのだろうと疑問をもちはじめ、そのことを考え出すと不思議でたまらなくなります。例えば、人間は笑う動物であるという定義はアリストテレスに出てきますけれど、人間とは何かという問いのなかで「笑い」というのは、けっこう重要な問題です。そういう話をしていると、サルを研究している動物学者が、サルも笑うということを教えてくれます。そうかサルも笑うのか、サルもひょっとしたら笑うかもしれないけれど、微笑んだりもしないのではないかと反論するわけです。「人間だけが微笑む」と書いたりするわけです(こうして動物を比較する鏡にすることで人間とは何者かを考えることができるのです)。こういうことを日頃考えていると、この『ちいさなうさこちゃん』を見たときに、なぜ最初の絵本の主人公がウサギなのだろう、もう一つ、なぜウサギが服を着ているのだろうと疑問に思ったのです。

なぜ動物が絵本の主人公なのかと考えますと、本当に不思議なことがたくさん出てきます。例えば、赤ちゃんが最初に学ぶ言葉を考えたときに、もちろん「ママ」や「マンマ」や「ミルク」といろいろありますが、そのときに、「ウサギ」や「犬(ワンワン)」や「ネコ(ニャンニャン)」、ここまでは許せるとしても、「ゾウ」や「キリン」という言葉が、早い時期に学ばれるのです。別に私たちはサバンナに暮らしているわけでも、ジャングルにいるわけでもないのですから、ゾウを実際に早い時期に見ている子どもはいないし、そんな言葉を学ぶ必要性は全然ないわけです。それでも、親は動物の名前を教え、絵本にはその動物たちが出てきます。親も教えながら、こんな動物もいるんだよという感じで楽しい

ところがあるのです。なぜ人間にとって、動物とはそれほどまでに関心をひき、意味があるのかという問いになるわけです。

最初の問いに戻りましょう。なぜ絵本に動物がよく出てくるのか。このような問いを立てたら、答えはすぐに出てきます。子どもは動物のことが好きだから。しかし、その答えはすぐに次の疑問になります。それでは、なぜ子どもは動物が好きなのか。これではじめて学問に入れるわけで、子どもが好きだからという答えで止まるわけにはいきません。もう1つ付け加えると、実は大人も動物が好きだということにすぐに思い至ります（動物が嫌いということもまた人間にとって動物が重要な意味をもっていることを示しています。そのことは後で話します）。ここは上野動物園がすぐ近くにありますが、人は普通人生のうちでだいたい最低3つの時期に1度は動物園に行くのだと思います。小さいときは親に連れられて、それから、子どもが生まれると親として、それから、孫が生まれるとおじいさん、おばあさんとして動物園に行くのです。

そのように考えますと、「動物園になぜ行くのか」ということと同じ疑問は形を変えて、いろいろなところで感じるようになります。前に座っている人にしか見えないかもしれないかもしれませんが、私がいましていますネクタイは小さな犬が遊んでいる模様になっています。皆さんがいま持っている持ち物を調べると、たくさんの動物がそばにいることに気がつくことでしょう。動物は周りにたくさんいます。野球チームはなぜ動物の名前なのか。あるいはアメリカの大統領選で2つの政党が競い合っていました、一方がゾウ（共和党）で、もう一方がロバ（民主党）でした。なぜ動物がマスコットになっているのでしょうか。どうも動物と人間とは、とても深い関係があることがわかります。動物の絵本もこのような疑問意識から考えてみたらどうかと思いました。それで本を書くことになってしまったのです。

きっと今日来て下さった人は、当然絵本が好きな人だと思いますし、今日取り上げる絵本は全部有名な絵本ですので、たいていすでに見たことのある絵本だと思います。これから実際にそれを1冊ずつ読みながら、それを手がかりにし、動物絵本がどういうふうに描かれているのかについて考えてみたいと思います。

マリー・ホール・エッツの『もりのなか』（福音館書店）を読む

1冊目の絵本として、マリー・ホール・エッツの『もりのなか』（福音館書店）を取り上げてみようと思います。絵本の好きな人だったら必ず知っている本だと思います。私は絵本を研究する前に、ある人からこの本を紹介されたときに、「色がついていない地味な本」と感想を言いましたら、ひどく叱られました。絵本の研究者、あるいは子どもにとっても、絵本の好きな人にとってはとても大切な、名作絵本だろうと思います。私は読むのが上手くないので、どなたか来ていただいた方に読んでいただこうと思います。

（会場からの挙手。『もりのなか』朗読）

[絵本のなかの2つの世界]

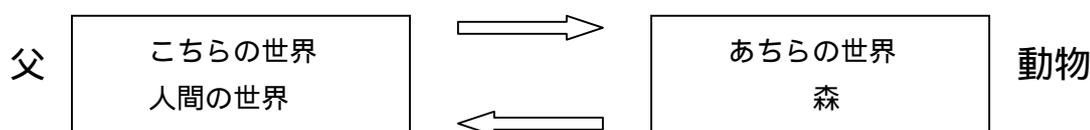


図1

大変有名な絵本ですので、改めて内容をどうこうということはありません。レジメにもこの図を書いています、「こちらの世界」、例えば人間の世界を考えます。それで、男の子はどこへ行くかという「あちらの世界」へ行きます。森のなかです。森は人間の住むところではありません。そこには動物が住んでいます。「こちらの世界」から「あちらの世界」に行って、また戻ってきます。行って戻るといのは、絵本の原型のようなもので、いろいろな人がこの構造について言及しています。

子どもが森のなかへ入ると、ライオンがいたりゾウがいたり、普通の動物の住み処とは全然違う所にそれぞれいるわけです。子どもが好きな動物が次から次へと出てくるように作られています。どういう順番でどのような動物が登場するかは、動物絵本において面白い問題です（小さい動物から大きい動物へ、あるいはその反対）。もちろん、現実にはああいう動物が出てくるわけではないですから、子どもが一人で森へ行って「ごっこ遊び」をしていると理解することもできます。だから、「あちらの世界」（図1：森）は「遊びの世界」だと考えてもいいですし、あるいは「ファンタジーの世界」と考えてもよいのです。動物というのは、こちらの人間の世界と違う世界の生き物として描かれている。これから何冊か絵本を見てもらいますが、そういう構造をもっているというものはたくさんあります。例えば、松岡享子文・林明子絵『おふろだいすき』（福音館書店）も、子どもがお風呂に入っている間に、その風呂場のなかに動物が次から次へと出てくるわけで、このお風呂場をあちらの世界、遊びの世界、ファンタジーの世界だというふうに読むこともできますから、構造的には同じだということができます。

『もりのなか』に戻りますと、ここで重要なのはお父さんのお迎えの場面です。『もりのなか』の続編で『またもりへ』というのがありますが、そのなかでも子どもは森のなかで動物たちと出会う。そのときにも、やはりお父さんが最後に子どもを迎えに来る。この絵本がとてもよくできているのは、お父さんのお迎えの仕方が正しいところにあると思います。父親は、「人間の世界」（図1：「こちらの世界」）の代表者です。ですから、父親が登場すると、「あちらの世界」の動物たちが消えていくというとても優れた構造です。この父親は無理やりに「こちらの世界」に連れ戻したりしません。「あちらの世界」に生きる子どもを祝福します。「あちらの世界」へ行く、「こちらの世界」へ戻ってくるという構造、絵本だけではなく児童文学でもよく出てくる普遍的な構造を、動物と人間ということで考えていたとき、どう考えることができるかについて、もう少し詳しく話をしたいと思います。

また娘の話で恐縮ですが、まだ娘が小さいときに、寝る前によくお話をしていました。知っている話をしたり、ときには即興で考えた物語を話したりしていました。ある晩、娘にこういう話をしました。「お父さんが大学から帰って来るときは夕方、もう暗かったんだけど、前を見るとペンギンが一人でトボトボ歩いてたよ」、娘は「それでどうなったの」とワクワクしながら聞いてきます。「それでおしまい」と言うと、娘はガッカリしてしまいました。これは、子どもの物語には、何かが登場すると、その何かが事件を起し、ある決着をつけて、元に戻ってくるという基本的な構造があるということです。行ったままでは終わらない。何か発端があったら必ず終わりがある。その終わり方は、単に何か事件が解決せずに終わるのではなくて、元に戻ってくるような終わり方。はじめと同じような形で、元あったものに大変近い形で終わるといのが、物語にある一種の約束事です。それは大変面白いことだと思います。安心する構造と言えよいのでしょうか。行って帰ってくるというのは、その基本形だと思います。そして、この森のことを話しておきますと、森は人間の住む所ではない。男の子は自分の場所に帰る必要があるのです。

マジョリー・フラック作『おかあさんのたんじょう日』(岩波書店)に学ぶ

もう1つ例をあげましょう。マジョリー・フラック作『おかあさんのたんじょう日』(岩波書店)という有名な絵本があります。お母さんの誕生日にどんな誕生日祝いをしたらいいか、男の子は自分の農場にいる動物たちに聞きます。羊はプレゼントに毛糸がいいのではないかと勧めますし、にわとりは卵がいいのではないかと言うのですが、男の子にとってはどれもピンとこない。今登場した動物、羊やにわとりというのは、この図1の構造からいくと人間社会に馴化されている動物たちです。そういった動物たちが提供してくれるアイデアというのは、人間と同じ役に立つという原理で動いているのだと言うことができます。「人間の世界」の動物たちは、どれも役に立つプレゼントを教えてください。もらったら、それは有益だし嬉しいだろうというわけです。でも男の子にとっては、それはピンとこない。それでは、動物たちから森のクマさんに教えてもらったかどうかと言われます。

ページを開いてもらったかわかりませんが、これは(絵本を開いて)とてもいい構図です。男の子が森のクマに会いに行こうとすると、他の動物たちは誰も恐くてついて来てくれません。だから男の子が一人で聞きに行くことになります。こちらの世界に「人間の世界」があって、あちらに人間でない世界、森があるわけです。森には他の動物たちはついて来られない。だから、このダニー(男の子)は勇気を奮って、自分の世界を後にして、「あちらの世界」に一人で行くわけです。これは冒険旅行です。この絵がすごくよくできているのは、「こちらの世界」と「あちらの世界」との境界線がはっきり描かれているところです。この境界線は、こちらから向こうは人間の世界ではないということを示しています。

その人間の世界ではない森で出会うのがクマです。後で擬人法の話をするますが、ここで登場するクマの描かれ方は野生性が強い描かれ方をしています。だから、このクマは2本足では歩いていないし服も着ていない。このクマに男の子が、お母さんにはどんなプレゼ

ントがいいかと尋ねると、そっと耳打ちをして教えてくれます。何を教えてくれたかは、最後の場面までわかりません。最後は皆さんもよくご存知だと思いますが、クマが教えてくれたのは、お母さんの首をぎゅっと抱きしめて、頬ずりしてあげるのが一番のプレゼントだということでした。このクマの教えは家畜たちが教えてくれた有用性の教えではありません。プレゼントあるいは「贈与」と言い直してもよいのですが、その最高の形は愛そのものを相手に与えることです。物を与えることではなくて、ぎゅっと抱きしめること。でも、このぎゅっと抱きしめることを教えてくれるのは野生に生きるクマです。大きな柔らかな毛皮のなかでぎゅっとクマの抱っこをしてくれる、それをダニーは教えてもらうわけです。これは人間の教えではない。人間の教えというのは有用性の教えですが、その教えではない。有用である、役に立つ、何か見返りがある、そういった人間や家畜の教えを超えた純粹贈与の教えをするのがクマです。

クマは森の動物で、「あちらの世界」の住人だということがとても面白いところです。この本のなかでも、主人公は行って帰ってくる、行ってレッスンを受けるわけです。あちらでクマのレッスンを受けて戻ってくる。これは、普遍化するとイニシエーション（通過儀礼）の構造と同じものです。日常の社会から離れて、別な世界にもう一度生まれ変わって再びこちらの世界に戻ってくるということ言えば、ここに出てくるダニーという男の子は、あちらの世界、森の世界に行き、クマのレッスンを受け、新たな人間として生まれ変わってこちらへ戻ってきたと言えるでしょう。大袈裟かもしれませんが、基本構造はイニシエーションと一緒に一緒です。

再びエッツの『あるあさ、ぼくは…』（ぺんぎん社）に感心する

もう1冊エッツの絵本を読んでみようと思います。『あるあさ、ぼくは…』（ぺんぎん社）という本です。

（『あるあさ、ぼくは…』朗読）

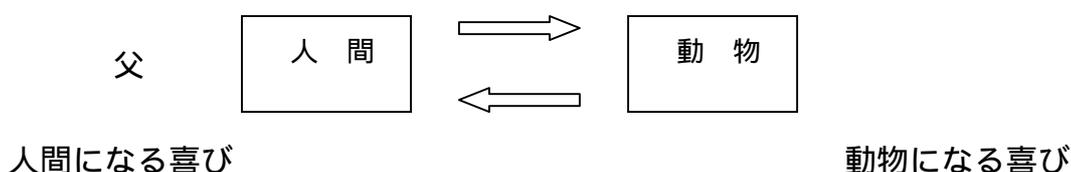


図2

子どもは何にでもなれる能力（模倣する力）があります。この絵本では子どもは、ウマになりカエルにもなるのです。子どもはトラックや電車のような動物以外のものにももちろんなることはできますが、この絵本では動物が取り上げられています。図2を見て下さい。図1を少し書きかえてみました。ここでは子どもは動物の世界に行くのではなく、動物になります。それはとても素敵なことです。動物のまねをしているのだと大人は考えま

すが、後で自分たちを向こうへ投影するとと言えるだけで、子どもの側からすると、「何とかごっこ」をすることは、やっているときには自分たちは「ごっこ」をしていると意識しません。ですから、誰かに指摘されたときに、「ごっこ遊び」をしているというだけで、ごっこをしているときには子どもは本当に動物と一体化しているわけです。子どもはウマのまねをしているのではなく、ウマになっているわけです。

この絵本がとてもよくできているのは、それまで何度もいろいろな動物になるけれど、最後に池の所でお父さんを見つけると、子どもはお父さんのところへ駆け出していくことです。その後の文章がとてもよくて「ぼくはぼくらしくはしりました」とあります。ここで、お父さんは子どもにとって人間のモデルになっているわけです。この絵本では、一方で動物になるということの素晴らしさと、もう一方で人間になるという子どもにとっての課題とが、絶妙なバランスで描かれています。

最初に読んでもらった『もりのなか』もそうですが、エッツの絵本が素晴らしいのは、「あちらの世界」へ行くことと、「こちらの世界」に戻ることのバランスのよさ、あるいは動物になることの素晴らしさと、人間になることの大切さという両方のバランスがとてもよく描かれていることだと思います。エッツの描く動物はこちらの世界（図2：人間の世界）に近い動物たちです。家畜たちあるいは家のそばにいる動物たちで、すでに人間化されていると言えます。そうではない野生の動物になるというのはもっと怖いことです。動物になることは、単にいいことばかりではなくて、触れれば触れるほど、もっと奥の深いところへ行くという、あちらへ呑み込まれる危うさが出てきます。

片山健の『おなかのすくさんぼ』（福音館書店）に驚嘆する

そんな絵本を次に読んでもらおうと思います。『おなかのすくさんぼ』（福音館書店）という絵本です。作者は片山健という方です。私もそして娘も小さいときから大好きな作家です。片山健は有名な絵本作家ですが、彼の作品のなかでこの絵本は、それほどポピュラーではないかもしれませんが。はじめて見られる方もおられるかもしれません。

（『おなかのすくさんぼ』朗読）



図3

この絵本がはじめての人は驚いたかもしれません。私は、これは世界的にみても、最も危ないそして最も優れた絵本の1つだと思っています。特にこの暗闇の場面は、子どもにとっては怖さを感じる場所があるかもしれません。この絵本は、動物になるということの一番奥底まで描こうとした本だと思います。

最初に、男の子が真っ白いシャツを着て登場するのは、とても象徴的なことです。白いシャツというのは人間の世界、あるいは文化を象徴していると考えてもいいわけですが、それが、野生の動物たちと遊んでいるうちにどろんこになってしまいます。それとともに子どもはだんだん動物的になっていき、本当に動物になってしまうわけです。動物になった瞬間というのは、言葉を失うエクスタシーの世界です。自己と世界との境界線が溶けていくような「溶解体験」(社会学者の作田啓一氏の用語です)の世界です。その圧倒的な世界体験を、片山さんはとても上手く描いています。ウォーと吠えている場面では、子どもは言葉を失って、もはや人間の世界にはいないのです。「あちらの世界」へ行ってしまった。深く動物となっていますから、大変危険なところへいつているわけです。その危険なところがこの場面(ページを示して)私の書いた絵本論の表紙に使わせてもらったところです。私の一番好きなページです。「おいしそうだね」、動物たちは男の子を舐めるだけではならず、みんなでかじりはじめているわけで、まさに危機一髪の瞬間ですね。

この男の子がなぜ動物に食べられずにすむかという、上手いときに「あちらの世界」から帰ったからではなく、この男の子の方が野生の動物たちよりもよりはるかに野生的だったからです。周りの動物たちのおなかがグーと鳴るのですが、男の子のおなかのグーの音の方が、動物たちよりもはるかに大きいのです。この男の子は、このとき言わば児童神みたいなものになっています。男の子の圧倒的なグーの生命力に、むしろ動物たちの方が圧倒されてしまい、みんなすくすく逃げていくわけです。普通の子もだったら、行きすぎてもう戻れないところを、子どもの方の野生性が驚異的なレベルまで高まったおかげで、ちゃんと戻って来られる力強い生命力にあふれたとても優れた絵本だと思います。

センダック『かいじゅうたちのいるところ』(富士山房)の咆吼を聞く

次に取りあげるセンダックの『かいじゅうたちのいるところ』(富士山房)は、きっと皆さんもよくご存知だと思います。これを出した時点で、『おなかのすくさんぽ』と同じ構造だということはすぐにわかるので、先に述べたことをもう少し考えてみたいと思います。

怪獣というのは動物性の極限です。だから、この本も動物絵本だと私は考えています。子どもは、すでに動物(怪獣)になる準備はできていて(絵本を開いて)動物化がはじまっているわけです。子どもは動物の着ぐるみを着て、この世からあちらの世界へ行くぞという準備が十分にできています。皆さんもよくご存知のように、この絵本は他の絵本と違って最初に画面に白い枠(フレーム)が意図的に作られています。物語が進むにしたがって、その空白部分が小さくなっていきます。これからページをめくっていきますので少し注意して見ていて下さい。男の子は悪さをして部屋に閉じ込められてしまう。このページは男の子の部屋がだんだんジャングルに変わっていく場面です。一種のファンタジーですが、男の子の想像上のごっこ遊びとみてもいいのです。このように枠の空白が次第に少なくなってきました。ちょうどここで、半分が絵になってしまいました。それから、子どもは怪獣島へいざ出発というわけで、船に乗って海に乗り出していきます。怪獣島にはたくさ

んの恐ろしい怪獣たちがいるのですが、どういうわけか男の子には怪獣使いの能力があり、怪獣たちの国で王様になってしまいます。

絵本の両面に絵が一杯となる場面は、絵本のなかで最も大きな展開のあるところですが、片面だったものが両面になっていきます。話が進んでいきますと文字の部分が小さくなっていきます。クライマックスの場面には文字が一切ありません。文字がないということは、言葉のない動物の世界ということです。要するに、ここは人間の世界を超えてしまっているのです。この絵本がよくできているところは、はじめに白い外枠があることによって、この話は物語ですという枠組みが作られているのですが、このエクスタシーの瞬間の場面では、一切文字がないだけでなく、白い枠もなく絵だけの大画面となり、それまで読み手を安全に守ってきたもの、こちらの世界とあちらの世界との境界線、これは物語の世界ですという枠を意識させる境界線がなくなっているところです。ですから、子どもがこの絵本を実際にはじめて開いていったときには、大きな驚きを感じる場面です。

きっと、この絵本を読み聞かせした人は、この文字のないところをどう子どもに見せるか悩まれるところだと思います。私は大学院生のときに、2ヶ月ほど幼稚園で実習させてもらったことがあります。そこで子どもに向けて読み聞かせしようとするとき、私だと能力が低いので、この場面で怪獣の叫び声を入れてしまいましたが、きっと上手な人はページを開くだけで子どもに声を聞かせるように、怪獣たちの声がずっと子どもの頭のなかに上手く沸き立つように話を聞かせることができるのだと思います。私の読み方は吠えながら早めにページをめくってしまう、最悪のパターンでした。素晴らしい最高の場面だから、ここはゆっくり見せる。言葉を失うエクスタシーの瞬間ですから、こちらの世界とあちらの世界という区別自体がなくなるような瞬間です。

しかし、ここは最高の場面だけれど最悪の場面でもあります。なぜかというと、もうマックスは人間ではないので、「あちらの世界」へ呑み込まれているのです。あるいは呑み込まれつつあるとみてもいいわけです。ところが、この絵本もやはり児童文学ですので、完全に呑み込まれたままでは終わりません。子どもは、退屈して元の人間の世界へ戻りたくなってきます。ここは大変重要なポイントです。だんだん退屈してきて、もう怪獣をやめて帰ることにするのです。そうすると、(ページを示して)ここはとてもいい場面です。怪獣たちは、マックスに行かないでと言ってみんな泣いてしまいます。好きだから行かないで、食べてやるから行かないでというわけです。

怪獣王国に居続けるとどうなったかということ、それこそ怪獣に食べられるか、怪獣そのものになるかということです。「あちらの世界」へ行ったまま戻って来れない。でも、マックスはぎりぎり「あちらの世界」の最高のエクスタシーを感じて、「こちらの世界」へ戻って来るのです。帰るときの旅の絵は、ちょうど行きの旅の絵と反対の形で描かれています(「こちらの世界」と「あちらの世界」とが対称形だということです)。野生の国からの冒険から部屋に戻って来ると、出発のときには三日月だったのが、いつの間にか満月になっている。本当にマックスの想像上の「ごっこ遊び」なのか本当なのかわからない作り方を

しています（ファンタジーの文法に従っています）。

男の子はもう十分に怪獣を生きましたから、人間に戻りつつあります。この場面では着ぐるみを脱ぎながら、人間に戻ろうというわけです。行って戻って来る。十分に動物になるのは、実はなかなか危ないことなのです。動物になる深い喜びと恍惚感、そして動物になってしまう恐ろしさ、この両方がここではよく描かれています。この絵本からレッスンを感じるというのは変ですが、この絵本に教えがあるとしたら、それは何かと言いますと、あちらの世界は楽しいし深い喜びをもたらすけれど、あちらの世界に居続けることはできないということだと思います。いずれにしても、この絵本でも行って戻って来るという子どもの文学の基本構造は守られているわけです。

私は絵本を見るようになってから、絵本の原画展にも何回か出かけました。原画展に行くと、色彩などの深さや鮮やかさに驚きながらも、絵本でその絵をはじめて見たときの感動や面白さが無いことに不満を感じました。最初は絵本の一連のストーリーのなかのある場面だけを切り取っているからだと思ったのですが、そうではなくて、絵が額縁に入れられているからだと考えるようになりました。

絵本は基本的に読むように作られています。読むように作られているというのは、その場面で時間が止まり固定することのないように、流れるように作られているということです。ところが、絵本の原画展では額縁という枠があることで、空間が固定してしまっているのです。枠を作ると、その枠のなかで空間構成上のバランスを求められます。けれど、絵本はバランスを崩すことで運動が作られているところから、額縁のなかに入れられると、運動が閉じられるとともに絵のなかの運動性がバランスの悪さとなって目につくようなことになるのだと思います。絵本の絵は、普通の芸術作品の絵とは決定的に違うと思います。改めて、絵画に縁があることの面白さを感じます。それは、縁のなかを見なさい、このなかは外の世界とは違いますというフレームとしてはたらいっているわけです。先ほど『かいじゅうたちのいるところ』で、意図的なフレームの使い方について話をしましたが、原画展ではむしろフレームがあることが、絵本の絵のダイナミックさや空白のもつ意味の出現の喜びのようなものを奪っていくのだと思います。改めて、絵本というメディアとは何かということ、原画展を見ることで考えることができると思います。

動物になることと人間になること

さて、これまでの話は特別な話ではありません。似たようなことは、さまざまな絵本の研究者がこれまでも指摘してきたことでもあります。今回の講演の中心はここからはじまります。私は教育学者ですから、教育ということを考えるのですが、だいたい教育学者が今まで問うてきたのは、こちら側（図4：発達、人間化）、人間になること。「発達」という呼び名でわかりやすいですが、発達して一人前の大人になることだと思います。教育学はこちら側を重視してきましたが、人間ということを考えますと、人間になるだけではダメなのではないかと、ずっと前から考え続けてきました。

人間はもう一方で動物になることが大事だと、私は極端なことを言い始めるわけです。動物になるとは、先ほど話したように、エクスタシーの瞬間というか、世界と自己との境界線が溶けていくような瞬間、あるいは「こちらの世界」の有用なありようを一瞬のうちに否定していく瞬間のことです。そういった瞬間が人間にはあって、それが生きる喜びや、生きる深さのようなものにつながっているのではないかと考えるようになりました。

[教育の 2 つの形態]

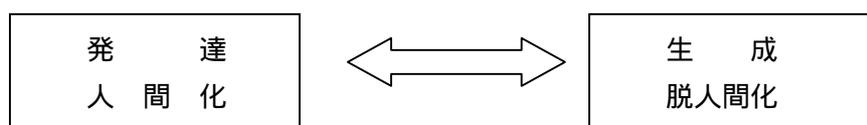


図 4

[人間性の 2 つの形態]

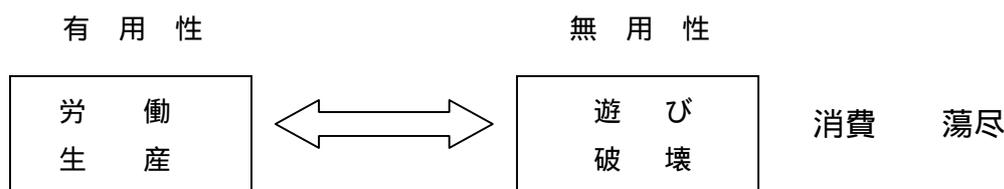


図 5

人間になることと動物になることの間を、エクスタシーと、世界と一体化するということを中心に考えてみます。このことは、子どもの課題のみならず大人の課題でもあるのではないかと思います。一方で、私たちが生きているこの世界というのは、有用性を求めて生産し労働する世界です。こちらの世界（図5：有用性）では、生産がとても大切で、日常生活はそれによって成り立っているわけです。生産し労働するというのは、自分が世界や他者をその生産に向けて有用かどうかで位置づけていく生き方を意味します。ですからこちらの世界は、目的を実現するために人や物を手段化していくような世界です（図式的に話していますので、実際にはもっと詳細な考察が必要ですが）。そうすると、人を手段化する、物を手段化するということは、反対に自分も他の人によって手段化されることを意味しますし、自分にとっては自分の体さえも道具（手段）のように見えてくることを意味します。そうすると、自分は他の人や物と手段として部分的にしか付き合っていないのだと感じるようになります。部分的にというのは、人や物がすべて何の役に立つかという目で見ていることです。そのような功利主義の支配する世界で生きていくことは、自分もその手段のなかに入ってしまうのですから、自分の生きていることへの喜びを喪失する恐れがあります。

そのために、ときどきこの有用性の世界を否定（侵犯）して、もう1つこちら（図5：無用性）の世界を生きようとします。それは具体的に何かといえば、例えば、消費ということです。あるいはもっと過剰な蕩尽のような体験です。「蕩尽」という言葉は難しいですけど、やっていることはとても簡単なことです。皆さんがときどきされていることです。

普段は、私たちはみな有用性の世界に生きている。でも、今も申しましたように、有用性の世界は、生命としては大変に狭い世界に生きていることです。そうすると、人はそのままでは生きていけないので、今度はそれを否定することをします。どのようにするのかといえばたくさんありますが、例えば、お酒を飲むこともそうです。考えてみれば、なぜお金を払ってまで自分の意識を朦朧とさせるのか。これはとても大きな謎です。人間だけが酒を飲むわけですから。明晰であるという状態は、有用性の世界に生きていることを示しています。こちらの世界で、わざわざお金を払ってこれ（図5：有用性）を否定するのは、有益なことに使えるはずのお金を浪費し、さらに有益なことに使用可能なエネルギーと時間を浪費し、そして生産に使える意識を破壊するという蕩尽をするのです。このようにお酒を飲むことで蕩尽し、意識と世界との間の壁を破壊し、世界との一体感を感じません。そういうことを人間はします。

今の例ではお金がかかりますが、お金のかからない蕩尽もあります。例えば、散歩を考えてみます。なぜ人はわざわざ散歩をするのか。散歩をする動物はいません（ここでも動物との比較は有効です）。動物は餌を求めるために歩いています。人間だけが用もなしに散歩をします。散歩は何かといえば、目的地が決まらないということです。目的地へ行くことが散歩の目的ではありません。歩いていること自体が目的です。つまり散歩は散歩すること自体が目的なのです。普段やっていること、例えば、駅まで行くときは散歩ではなく、会社へ行くために駅へ行っている。駅までの過程は会社へ行く目的のための手段です。ですから、歩く1歩1歩は移動のための手段です。けれど、散歩になると目的地がなくなる。目的がなくなるわけですから、歩いていること自体が目的になるわけです。

この1歩は、純粋な私のための私の1歩、どこへも向かわない1歩となります。すると、歩いている道のり、プロセス自体が意味をもちますから、普段通勤のために通っている見慣れた道の道端に可憐な花が咲いていることや木々が色づいてきたことに、散歩することではじめて気がつくこととなります。普段歩いているときには、有用な目的を求めて手段として歩いているにすぎません。そういう手段として過ごしている生を、ゴージャスに散歩することで自分の生に連れ戻すのです。私のこの1歩この1歩を私に取り戻し、私の散歩にします。このとき歩いている私と、歩くことそのものが一体となります。そのとき「私の散歩」ではなく、私はなくなり「散歩そのもの」となります。ですから、散歩に行こうとするときに買い物を頼まれても、引き受けたりせず、断固拒否するべきです。それは、有用性の支配のもとに立ち戻り、散歩の純粋性を奪うこととなりますから。

遊びは無用性の最たるものです。遊びには遊びの外に目的がありません。遊ぶこと自体が目的です。遊びで何かを作ることはありますが、遊びの結果として作られるだけのこと

です。それで金儲けをしてしまうと、それは仕事になってしまうわけです。遊びでしたこととお金に換えることは大変よくないことです。ですから遊びは遊びという形で遊び尽くす方がいいのです。消費や蕩尽といったものも、こちら無用性の世界に入るわけですが、蕩尽是有用性の世界を否定し侵犯する極端な形態です。それというのも蕩尽というのは、無意味なことにエネルギーや財産を使い尽くすということですから。

私には、無意味なことにお金を使い尽くした体験はありませんのでよくわかりませんが、紀伊国屋文左衛門という人を例に考えてみると、この体験に近づいてみるすることができます。よく知られているように、彼は巨万の富を得ました。もし自分が巨万の富をもったらどうなるか考えると、その富の重さにつぶされてしまうことでしょう。つぶされるというのは、自分が何かしているのは、富のためにしているのではないか、自分はただお金を膨らませるために生きているのではないかという意味です。要するに、自分がお金を所有しているのではなく、お金に自分が仕えているようなことになります。有用性の世界で生きている限り、富は富を生むということになります。お金は幸福を得るための手段だったはずですが、お金が増えれば増えるほど、お金の主人ではなく下僕となります。そこでお金の主人であることを最も明確に生きる方法は、そのお金を使うことです。ところが、ここがとても大切なところで、その金を使うときに、その巨万の富を財テクなどに投資してしまうといけないということです。そうすると、また有用性の世界に戻ってきますから、やはりお金は膨らんでいく、あるいはそのことで損をすることがあったとしても、やはり有用性の世界に生きることになるわけでお金の下僕のままです。

あんなことにお金を浪費するのだったら、もっと有益なことに使ったらよいのにも思いますが、彼が実際にしたのは、遊郭などへ行って豪遊し、湯水のごとく無意味にお金を使うことでした。無意味にお金を使うことではじめて、自分がお金の主人であると確認することができるのです。ですから、お金から離れることができるのです。お金は何の意味もないということも、自分がお金を使いまくることによって体験することができる。私は彼の蕩尽をこのように推測します（私は巨万の富をもったことがないのでわかりませんが）。

ただ、これに近いことは巨万の富がなくても、皆さんが買い物に行くときのことを考えたら理解できることです。何か嫌なことがあって、気晴らしに買い物をしようとデパートへ行くとします。そのときに大切なことは、できるだけ役に立たない無意味なものを買うことです。このときお米を1俵買って帰ってはいけません。それはこちら（図5：有用性）の使い方です。これでは心は元気になりません。こちら（図5：有用性）を破壊するために買い物に行っているのですから。一番いいのは、こんなものを買ってしまったと後で思うような無意味なものを買うことです。ここが蕩尽の最たるところです。そうすることによって、私たちの世界に対する関わり方を改変していくのです。

人間は、労働と遊び、生産と消費、あるいは世界と距離を取って明晰に生きることと世界との距離を失ってしまうこととに、二重に生きているのです。この構造は人間の普遍的

な二重性だと思います。子どもが、積み木を積むことはとても大切です。積み木を積むというのは、生産的でこちら有用性の世界に近いからです。また、その積み上げた積み木を惜しげもなくバーンとつぶすのもとても大切で、それはこちらの無用性の世界です。積み木の山がつぶれた瞬間の喜びにも、やはり価値があるわけです。それは、再び新たなものを構築するところへ返ってくる力にもなります。このバランスの振幅を大きく深くすることは大人にとっても子どもにとってもとても大事な人生の課題になると思います。

そういうことと言えば、子どもが人間になることと動物になって人間的なものを一瞬のうちに破壊してしまうことは、どちらもとても大切なことだと言えます。そのときに、子どもがあちらへ行きっぱなしでは、やはりいけないと考えます。行くことと帰ることのバランスがとても大切だと考えます。

この人間になることと、動物になることを、一番意識させてくれることの一つのありようは、動物と実際に出会うことです。動物は、動物であるがゆえに、自分たちが人間であることを意識させてくれます。それとともに、動物が人間と類似しており、人間もまた動物の一つであることを意識させます。人間が動物になると言っても、人間は動物にそのままなることはできません。一端この人間の世界を否定することで、動物になることもできると言っているのも、もちろん動物そのものになるわけではありません。世界と一体化すると言っても、動物はそういう一体化の仕方はできませんから、人間だけが、人間性を否定して、再び動物になることができると言い直しても構いません。このダイナミックな運動のなかで、子どもは生きていきます。このバランスがとても大切です。

そういった意味で言えば、動物絵本はこのバランスをととてもよく考えて作られていると思います。そのバランスを作っていく手法と、描かれた動物の擬人化をどのレベルで出すかということがつながっています。擬人化のレベルが大変高いときには、動物は人間にとっても近づいていきます。動物だけが出てくる絵本の多くは、登場する動物たちはみんな服を着ていて、しゃべって、人間の世界を置き換えたただけのものになりますので、こちら（図5：有用性）の世界に近いものになります。一方で、ほとんど服も着ない、4本足で歩いている形の動物が出てくる絵本があります。そのような動物が出てくるときは、人間と対比的にこちら（図5：無用性）の世界を強調する形だと言えます。

擬人法という魔法の技法

この擬人法の話をしようと思っていましたが、時間があまりないようなので、用意してきたことを一つだけ話をします。バーニンガムの『アルド・わたしだけのひみつのともだち』（ほるぷ出版）という絵本です。これも有名な本ですので皆さんはすでにご存知だと思います。私は、子どもの秘密をテーマとした授業で、この絵本を使うと授業が上手くいくかもしれないと突然思い立ち、大学のそばのきりん館という児童文学・絵本の専門店に行きました。本屋さんに行ってはみたものの、題名も作者の名も覚えていなくて（ジョン・バーニンガムの名を知らないのかと叱られそうですが、そのときは知りませんでし

た) 探しようがないので、きりん館の店の人に、女の子にしか見えない秘密のウサギが出てくる絵本を探していることを伝えると、「これですか」と言ってすぐに見つけてくれました。プロの本屋さんとはとても偉いと感心しました(きっとこんなお客さんがたくさんいるのでしょう)。これがそのウサギのアルドです。趣味のいいマフラーをして2本足で立っています。どこまで擬人化して描くかはとても大切で、このウサギがもし2本足で立っていないとどうか、マフラーをしていないとどうかと考えます。

私は大変実験的な試みを行いました。実験的といってもたいしたことではありません。マフラーをすることとしないことの違いは何か、それを確認するためには絵からマフラーを取り除いてしまえばいいのです(矢野智司『動物絵本をめぐる冒険: 動物 - 人間学のレッスン』勁草書房 2002年の71ページに入っています)。マフラーを取ったものがこちら(ウサギがマフラーをしていない図を示して)の絵です。この2つの絵を比べてどう見えますか。こうして作って両方の図を並べて比較してみるとよくわかります。マフラーをすることによって、アルドはとてもチャーミングでスマートなウサギとなります。しかし、マフラーをしていない裸のアルドの方は、私はどちらかと言えばあまり友達になりたくないような感じがします。

ここでこのウサギが全部服を着ていたらどうかとまた考えてみます。作者がとても偉いと思うのは、マフラーをするに留めておいたことです。そのことでアルドは少し野生性を残すことになりました。ですから、動物絵本のなかで動物をどのレベルで擬人化していくかということは、今申し上げた、人間化と動物化(=脱人間化)という課題、2つの方向のなかでどちらを強調しながら、子どもに世界を提示していくかということと、大変深いつながりがあると考えます。

もう1つ絵本を見ましょう。さとうあきら写真・とだきょうこ文『みんなのかお』(福音館書店)を見て下さい。これは友人に教えてもらった絵本です。

私が一昨年に『動物絵本をめぐる冒険』を出版したときに、一体どういう人がこの本を読んでもくれるのかと思いました。きっと、絵本論だから教育学者は読んでくれないだろうと思いました。少なくとも、絵本の研究者は読んでくれるかと思ったのですが、予想もしなかったことに最初に電話をもらったのは、動物と人間との関わりを研究している人からでした。動物観研究会という研究会があるので、そこで話をしてほしいということでした。動物観研究会のメンバーは、生物学や動物学や動物園のデザインを研究している人たちです。研究会のメンバーの名刺には動物の写真などが貼ってありました。あんな楽しい名刺をもらったのははじめてです。その講演のときにも、この写真絵本を見せたのですが(絵本6-7ページを開いて)例えばこれは、それぞれ別のゴリラたちの「肖像」写真です。

この絵本は、動物絵本というジャンルに上手く入らないかもしれませんが、面白いので見てもらいたいと思います。この絵本を見て何を感じるかということ、それぞれのゴリラに表情だけでなく固有の個性を感じます。はじめてこれを見たとき、これは気分のよさそうなゴリラとか、怒っているのではないとか、このゴリラとは友達になりたくないとか、

いろいろ感じますが、なにより驚くのはゴリラ 1 頭 1 頭に個性豊かな表情があることです。

動物観研究会で講演が終わった後に霊長類を研究している人が、この写真を見ながら 1 頭 1 頭の名前を教えてくれて、それだけではなく、彼 / 彼女は今どうしているか、彼はもう亡くなったなどと消息を教えてくれたのです。まるで親類のおじさんやおばさんの話をするように、1 頭 1 頭を愛おしく説明してくれるのです。日本の霊長類研究のレベルの高さに本当に驚きました。彼らは、ゴリラの表情を正確に理解していますし、そのなかに人間と同じように独自の感情や個性を見てもいるのです。普通は誰にでもできるという訳ではありませんが、この絵本のようなメディアを通して私たちも改めて動物の個性を見ることができるようになります。これは、擬人法の反対の手法で、人間化せずリアルに 1 頭 1 頭を直視することで逆に、動物のなかに個性や表情があること、動物のなかの人間 (= 人間のなかの動物) を読み取るということを可能にします。擬人法はこれとは反対のことをして、動物のなかに人間的な表情を作る工夫をするのです。

擬人法は基本的に、動物や非生物を人間化する、人間に近づけていくという創作上の技法です。擬人法の問題を考えると、宮澤賢治はとても重要な手がかりを与えてくれますので、宮澤賢治の考察を今日の資料のなかには入れています。宮澤賢治は、普通の擬人法と反対のことをやっているのだと私は思います。例えば、『なめとこ山の熊』では、動物が人間化されるのではなく、人間の方が動物に近づいていくのです。ですから『なめとこ山の熊』に出てくる猟師は、だんだんクマの言葉がわかっていくのです。それは、クマが人間化されたように描かれているからだと思われるかもしれませんが、賢治の場合は反対で、人間がだんだんあちらに近づいていくのです。そうすると、人間の方が世界化する、動物化 (脱人間化) すると言ったら変ですが、あちらの世界へ行くと人間も動物も区別がなくなっていく。擬人法の世界は基本的に人間中心主義の世界で描きますが、賢治の世界は生命中心主義といえますか、人間中心主義を超えた形で描かれています。動物も人間も宇宙も星々も雲も草花も、みんな同じ地平で見ることができる世界が描かれています。

賢治の作品は特異な世界で、擬人法の問題を考えると、擬人法のなかに実は動物が人間化するだけではなくて、人間の方が「あちらの世界」へ引き寄せられるものがあることを確認させてくれます。私はそのような擬人法に「逆擬人法」という名前をつけています。擬人法のなかに、人間化するものと、脱人間化するものという 2 つの方向があり、そういう意味で言えば、こちらに近づける擬人法と、あちらへ引き寄せていくような擬人法があるというわけです。賢治の作品を読んでいると、妙な孤独感や寂しさがある。宇宙に溶けていく歓喜や恍惚を描いているものもあるけれど、そうではなく、人間の世界を超えていく悲しみのようなものが描かれているものがあって、そういうときには、この逆擬人法が生きているのではないかと考えます。この逆擬人法は動物になる生の技法だと捉えてみたいのです。詳しくは、資料を読んでもらえばと思います (関心のある方は矢野智司『動物絵本をめぐる冒険 : 動物 - 人間学のレッスン』勁草書房 2002 年を参照してください)。

そろそろおしまい

そろそろ結論の話をしなければいけません。動物絵本というのは、人間になることと動物になることという2つの課題を、比較的安全な形で作っているメディアということが出来ます。それは動物になることを肯定し、なり続けることの危険性を教え、戻ることの大切さを描いているメディアと考えることができます。

もちろんあちらへ行く仕方は、大人の世界だとたくさんあります。蕩尽も考えてみたら善悪を超えたことで、ギャンブルなんて蕩尽の最たるものです。身をもち崩す世界が、あちらで待ち構えているわけです。飲酒もそうだし、ひょっとしたら、殺人のように人間の生を否定することによって動物化する人もいるわけです。ですから、大変危険なものもたくさんあります。けれども、その危険なものを、できる限り安全な形を作って、あちらの世界へ行っただまにさせないでこちらの世界とのダイナミックな運動として生きる技法が、「文化」と呼ばれてきたものだと思います。芸術も文学もダンスもそうだと思います。遊びはその最たるもので、実は遊びも向こうへいってしまう可能性はもっているけれど、遊びは枠組みをもっていますから、基本的にこの世界で、向こうへ行き再びこちらに戻ってくるこの豊かな往復運動が続けられるというように作られているのです。そういったことで言えば、絵本もまた子どもに両方の世界の往復運動を、大変上手く作るものだと結論づけることができます。

動物の問題に返って講演を終わりたいと思います。サン＝テグジュペリの『星の王子さま』（岩波書店）という本があります。皆さんもよくご存知かと思います。あの本は、考えてみるととても変な本で、物語の最初の方では、王子さまは星をめぐりながら地球へやってくるわけですが、めぐっている途中で出会う人間たちが、みんな変人です。変人だけではなく、ある意味で心が閉ざされており病に侵されています。ある人は、有用性の世界に閉じ込められているし、またある人は命令する世界に閉じ込められている。いずれにしても、みんな悪循環に閉ざされて病人です。王子さま自身も病を背負っています。そのため地球にやってくるわけです。

地球にやってきたときに、王子さまは何によってその病を超えていけるかということ、動物のレッスンによってです。最初に出会うのはヘビです。まずヘビのレッスンがあります。次にキツネに出会う。キツネは「飼いならす」ということを、まず王子さまに教えます。王子さまが、自分の星を出てきた理由の一つは、バラとの関係が上手くいかなかったからです。バラは女性かもしれませんが。そういうものを「飼いならす」というのは、関係や絆を作るということです。さらにキツネは、絆を作ることによって、関係を作ったものに対しては責任を負うという話をします。キツネの教えは他にもあって、最も大切なことも教えてくれます。キツネは「これは秘密だよ」とささやいて、大切なことを教えてくれるわけです。

秘密を教えるというのはとてもいいです。みんなに言ったら秘密ではなくなるので、あ

なたにだけ言う。秘密を教えるというのは、今日述べてきた「贈与」のなかで最高のプレゼントの一つです。キツネが教えて秘密は何かというと、それはものというのは目で見るだけではなくて、心で見なくてはいけないというレッスンです。王子さまはいくつかの動物のレッスンを経ながら、新たに生まれ直し、そして「私」という語り部の前でヘビに自らを噛ませて、見た目は死ぬような形で元の世界へ戻っていきます。語り部の「私」もまたその王子さまからレッスンを受けて変容します。このとき、なぜ王子さまが受けるレッスンは、ヘビとキツネからなのでしょう。なぜ動物が人間に一番大切なことを教えるのでしょうか。

ここで、最初に読んだ『おかあさんのたんじょう日』のクマのレッスンを思い出していただきたいです。人間の世界ではない「あちらの世界」の動物が、「こちらの世界」を生きるための教え＝レッスンを与えてくれるというのは、とても面白いテーマです。動物と人間との関係を考えて、一方で動物は人間以下でもありますが、他方で動物は人間以上でもあるという不思議な存在です。ですから、自分たちが日常の社会生活を超えた価値と関わっていくときに、動物というのはあちらからやってくる。これは文学作品や絵本のなかに限らず、実際の動物もまたそうです。

動物に食べ物あげるのは、たいてい楽しいだろうと思います。なぜ動物に餌をあげることが楽しいのか、考えてみるのはなかなか面白い問題です。いろいろな答えがあると思いますが、私の答えは動物が「ありがとう」と言わないからです。だいたい人に物をあげると、もらった人は必ず負い目を持ちます。その負い目を消すために、「ありがとう」と言うわけです。何か人に与えること、贈与は、このようにして交換にすぐ変わってしまうこととなります。「ありがとう」と言われた感謝の言葉で、「ありがとう」という返礼をもらうことになるわけです。

交換の世界というのは、有用性が支配する世界です。典型的なのは、お世話になった人に何かをプレゼントすることです。でも、あれはプレゼントをしているのではなく、お返しをしているのです。ですから、そのときにデパートへ行っていつも自分で嫌になるのは、いくらぐらいのものを贈ろうかと悩むことです。この人には 4,000 円のもので、あの人には 5,000 円のもの、人からの無償の愛への返礼を金額に換算することはどうして決めることができるのでしょうか。決めようがないわけです。それでも、お中元やお歳暮の品を決め贈ることで交換をすることになります。この世界はこの交換の環としてできています。

けれども、私たちには交換の世界を超える瞬間があります。それは、贈与された瞬間、あるいは贈与する瞬間です。だいたい子どもは、贈与を受け入れてくれるとてもいい存在ですが、動物には子どもにはないいいところがあります。それは動物がいくら餌をあげても感謝もいわず恩知らずなところ。我が家の犬は、お礼は絶対言わないし（尻尾を振るくらいはしますが）私は散歩中に 2 回ほど噛まれました。このようにこちらの贈与をそのまま受け止めてくれる存在というのが動物です。

あるいは何もしゃべらないということは、動物のありがたさです。しゃべる者との関係

は、有用の世界に回収される可能性があります。しゃべらない者は、ひたすら自分の心や話を受け止めてくれる存在です。それは犬を飼うようになってよくわかりましたが、飼い主がなぜ言葉の通じない犬に話しかけるのか以前から不思議でした。しかし今ではいつの間にか自分も犬に語りかけています。言葉をしゃべらずに人間の輪から外れた世界にいるもの、そういった意味で言えば、動物は人間を超えたものとして出てくる。そういった存在がいることが、絶えず私たちが人間であることと、人間を超えていくことという、人間にとっての基本課題（教育の課題でもありますが）を思い起こさせてくれるだけでなく、実現させてくれるのだと考えてみたらどうかと思います。

今申し上げたようなことで、なぜ動物絵本がこれほどたくさんあるのかということ、十分に説明し尽くすことはもちろんできません。今、この図書館では動物の絵本の展示会をやっていますが、これまでどのように人間が動物に関わって生きてきたかということ、動物絵本はとてもよく表しているし、動物との新たな関わり方を教えてくれるものとしても、とても優れているということがよくわかります。擬人法には動物を描く絵本作家の動物 - 人間観が凝縮して表れるので、動物絵本の研究にとっては中心的な主題ですので、もう少し擬人法について話したかったのですが、時間が来ましたのでこれで終わりたいと思います。最後まで熱心に聞いてくださりありがとうございます。

講演会当日、絵本を朗読して下さった皆様方、そして絵本の楽しさを教えて下さりまた当日朗読もして下さった森田美砂（旧姓佐々木）さんに感謝したいと思います。

[参考文献]

- 矢野智司 『自己変容という物語；生成・贈与・教育』金子書房 2000年
『動物絵本をめぐる冒険：動物 - 人間学のレッスン』勁草書房 2002年

[取り上げた絵本]

- ・『サリーのこけももつみ』 ロバート・マックロスキー 文・絵 石井桃子 訳 岩波書店 1976 Y17-5097
- ・『おかあさんのたんじょう日：おかあさんだいすき』 マージョリー・フラック 文と絵 光吉夏弥訳・編 岩波書店 1980 Y18-M98-326
- ・『ピーターラビットのおはなし』 ビアトリクス・ポタ - 作・絵 いしいももこ訳 福音館書店 1971 Y17-3626-1
- ・『ちいさなうさこちゃん』 ディック・ブルーナ 文・絵 いしいももこ訳 福音館書店 1964 Y17-28-1
- ・『アルド・わたしだけのひみつのともだち』 ジョン・バーニンガム作 たにかわしゅん たらう訳 ほるぷ出版 1991 Y18-6145

- ・『かいじゅうたちのいるところ』 モーリス・センダック作 じんぐうてるお訳 富山房
1975 Y17-4623
- ・『もりのなか』 マリー・ホール・エッツ文・絵 まさきりこ訳 福音館書店 1963
Y17-16
- ・『またもりへ』 マリー・ホール・エッツ文 まさきりこ訳 福音館書店 1969
Y17-388
- ・『あるあさ、ぼくは...』 マリー・ホール・エッツ作 まさきりこ訳 ペンギン社 1981
Y17-8264
- ・『わたしとあそんで』 マリー・ホール・エッツ文・絵 与田準一訳 福音館書店 1968
Y17-322
- ・『おなかのすくさんぼ』 かたやまけん著 福音館書店 1992 Y18-7171
- ・『はっぱのおうち』 征矢清作 林明子絵 福音館書店 1989 Y17-M99-1332
- ・『ぐりとぐら』 なかがわりえこ, おおむらゆりこ著 福音館書店 1967 Y17-M98-793
- ・『おふるだいすき』 松岡享子作 林明子絵 福音館書店 1982 Y17-8586
- ・『みんなのかお』 さとうあきら写真 とだきょうこ文 福音館書店 1994
Y11-5383