

P089

昔ばなしと保育

— 昔ばなしの特徴について —

○稲垣水かげ 小沢志江子 高橋一代 宮谷玲子 大井富佐子 今井喜志子 杉浦きく子

(愛知学泉女子短大)

(名古屋自由学院短期大学)

(明照保育園)

成田君子 安藤節子

前田キミヨ

古田彰子

早川幸子

(保育研究会)

(豊橋創造大学短大部)

(岡崎市役所) (岡崎市大西保育園)

I 動機と目的

私たちは、昔ばなしと保育を主題として、研究をはじめた。昨年は、昔ばなしに対する保育者の意識について報告した。その中で幼児に聞かせるお話を選ぶ視点を調べたところ、「ストーリー」「内容と子どもとの関係」が上位にあげられた。また、子どもの頃聞いた昔ばなしで、印象に残っている昔話としてあげられたものは77話あった。

(小沢他, 1999)。その中から順位の高いもの8話を抽出して、ストーリーやモチーフを小澤俊夫「昔話入門」(ぎょうせい)、真野須美子「日本の昔話の変遷。メッセージ」(明治図書)、稲田浩二・小澤俊夫編「日本昔話通観」(同朋舎出版)を参考にして類型化した。結果的には小さ子型、知恵比べ型、長者型、隣の爺型、の4つの型が得られた。

今回は、ストーリーや内容を昔ばなしの特徴(語りの法則)という視点から分析・考察し子どもの理解や興味との関連を明らかにする。

II 研究の方法

1 分析の対象となった昔ばなし

(1) 8つの話の4つの話型については、つぎの通りである。小さ子型(桃太郎・一寸法師)、知恵比べ(猿かに合戦・かちかち山)、長者型(わらしべ長者・寝太郎)、隣の爺型(花咲かじい。こぶとりじい)

小さ子型は、体が小さかったり生まれ方が普通でなかった子どもが大事に育てられて後に変な働きをして幸せな結婚をするというタイプ。知恵比べ型は、主人公・敵対者はそれぞれ知恵を働かせる。弱い者。小さい者は同情や正義感から協力者を得たり、強い者。大きい者は仇とされたり、罰を受けたりするモチーフをもつ。長者型は、成長の過程は貧しかったり、怠け者であっても努力したり運を掴んだり知恵を働かせて幸せになると言うタイプ。隣の爺型は、正直者は自然に添うことで得をする。強欲な者は人の真似をすることで損をしたり罰を受けるモチーフをもつ。

(2) 昔ばなしは、小澤俊夫再話「日本昔話」を利用する。

2 分析の手順

(1) 話の大すじは順を追って記号(I・II…、a・b…)で略述する。語りの法則については、小澤俊夫「昔話入門」(ぎょうせい)「昔ばなしとは何か」(福武文庫)などを参考にした。

(2) 昔ばなしの特徴(語りの法則)を話型別に分析・考察する。

(3) 昔ばなしの特徴について4つの話型を比較考察する。

III 結果と考察

1 話の大すじとしての分析例として「猿かに合戦」について、以下に示す。

● 猿かに合戦

(1) 取り換える
a 猿は柿の種、かには握り飯を拾う b 取り換えっこをする

(2) かにが柿の種を育てる

a 「芽を出さないとちょん切るぞ」と言って水をやる
b 「大きくならないとちょん切るぞ」と言って水をやる
c 「実をつけないとちょん切るぞ」と楽しみに待つ d 「赤くならないとちょん切るぞ」と言って木の回りを廻ると実が赤くなる

(3) かにが傷つく

a 柿を採ってくれと猿に頼む b 青い柿を投げつけられる c かには傷つき逃げる d きびだんごをやって臼・針・栗・蜂に仇討ちを頼む

(4) 仇討ち

a 臼は戸口、針は畳の中、蜂は火吹き竹、栗は灰の中に隠れて猿を待つ b 針を踏んで足の裏を刺す c 蜂が飛び出して目を刺す d 栗が跳ねておでこに当たる e 臼が落ちて押し潰す f かにが鉄で猿の首を切る。

2 昔ばなしの特徴による話型別分析と考察

表1 知恵比べ型

昔ばなし 番号	特徴	カテゴリーの分析		
		猿かに合戦(A)	かちかち山(B)	考 察
1	主人公と敵対者(群)が明確	かにと猿 かには素直で敵対者を信用する。猿は賢く怠け者で主人公をだます。	兎と狸 兎は同情心があり正義感が強く敵対者を怒らしめる。狸は悪銭や騙す事を好む。	A・B共に主人公は肯定的に評価される。敵対者は否定的に評価される性質行動である。A・B共主人公と敵対主人公に対しては素直である。
2	孤立性	かに一匹、猿一匹 物が話のストーリーを変化させている	兎一匹、狸一匹	A・B共主人公・敵対者は夫々一人である。Aは柿の種と握り飯。物が変化させている
3	極端性	水をやる度に芽が出て木になる。間もなく青い実がなり熟する。青く固い柿を甲羅を割るほど投げる	火をつける。唐辛子を薬といって塗る。泥舟を作る。	Aは柿の成長のテンポの早さが極端である。A・B共に痛めつけ方が極端である。
4	くり返し(リズム・談)	はさみを振り上げながら柿の種に話しかける。言葉にリズムがあり4回の繰り返し。仇討ちの援助を求め了承する(4回)。	かや山の出来事、唐辛子山の出来事、舟に乗り返してである。言葉共に言葉の繰り返しにリズムがある。	Aは言葉の繰り返しで、Bは出来事の繰り返しである。A・B共に言葉の繰り返しにリズムがある。
5	冒険(線)	臼、針、蜂、栗を連れて仇討ちをする。	かや、火、唐辛子の薬、泥舟を使って仇討ちをする。	A・B共仇討ちという冒険である。Aは援助者と一緒に仇討ちをする。Bは知恵を使って仇討ちをする。

6 不思議な事			
7 超越的世界			
8 偶然の一致	握り飯と柿の種を夫々拾った。仇討ちに狸が来る。唐辛子を食って出来事が起きる。	かやを刈り始めると狸が来る。松の木を切り始めた途端針を踏む。めると狸が来る。	A・B共に偶然の一致があつて出来事が起きる。
9 小さいものの強さ	自分で仇討ちが出来ないので援助を頼む。	自分で懲らしめる方法を考える。	A・B共に小さい者弱いが、Aは猿の首を切りBは狸を海の中へ沈めてA・B共に殺す。
10 残酷性	猿の首をちょん切る。	狸を泥の舟で海の中に沈める。	Aは猿の首を切りBは狸を海の中へ沈めてA・B共に殺す。
主人公・敵対者A・B共に動物の話である。柿の成長の速さ、痛めつけ方が極端であり子どもが理解し易い。言葉や出来事、リズムのある言葉の繰り返しが多い事が、繰り返しを好む子どもの特徴と合っている。偶然に起きた出来事が小さい者、弱い者が有利に展開する事に共感する。主人公・敵対者がA・B共に動物であり幼児のアニメ的思考と合っている。			

表2 長者型

通昔ばなし 番の特徴	カテゴリーの分析		
	わらしべ長者(A)	寝太郎(B)	考 察
1 主人公と敵対者(驛)が明確	金持の息子と長者。主人公は怠け者思い。やり無欲。敵対者は財産を守る為に息子を追い出す。	貧しい家の息子と長者。主人公は怠け者。息子が財産を守るためにお告げに従う。	A・B共に一人息子、怠け者。敵対者は長者欲が深く自分中心。
2 孤立性	一人息子・長者・わらしべ・連・三年味噌・刀。	一人息子・長者・生れしべ・連・三年味噌・刀。	A・B共に主人公・敵対者は一人。物が話のストーリーを変化。
3 極端性	金持からなんにもないで家を出る。	1年中寝ていた息子が一夜で長者の婿。暗闇。	Aは金持から一文なしになる事が話の糸口。Bは策略が暗闇で成功。怠け者が一夜で長者。
4 繰り返し(リズム・諺)	連の葉売り・味噌売りの鍛冶屋の求めてある物を差し出す。(3回)	田がなければ田を…畑がなければ畑を…着物がなければ着物。金がなければ金を…	Aは出来事の繰り返しで話が展開。Bはリズムのある言葉の繰り返し。
5 冒険(旅)		鎮守の八幡様になった長者に呼び掛ける。	A冒険なし。B八幡様に化けて長者を騙す。
6 不思議な事	刀が鞘から飛び出し山犬に斬りかかる。		A刀が飛び出し山犬に斬りかかる。B不思議な出来事はない。
7 超越的世界			
8 偶然の一致(驛・餅・晴)	わらしべ三本拾う。連の葉売りが来た時に風、味噌売りが来た時に雨、刀を冷やしたい時に味噌。山犬退治を長者が見る。	長者が見た時に飾った鳩が鎮守の森の方へ飛んで行く。	Aは偶然の一致から話が展開。Bは1回の偶然で話の内容が決定的になる。
9 小さい者の強さ	家から追い出された愚か者が長者の婿。	寝てばかりいた怠け者が長者の婿。	A・B共に長者の婿になり幸せになる。
10 残酷性			
子どもはA・Bの息子の境遇の違いに興味を持つ。Aの偶然に起きる出来事の繰り返しで話が展開する事を好む。Bの話では、主人公の冒険から話が展開するその速さに興味を持つ。			

3 4つの話型の比較考察

表3 4つの話型の比較考察

特徴	小さい子型・知恵比べ型・長者型・隣の新型
1 主人公・敵対者	主人公・4つの型ともA・B共通の成長歴(性格・育ち・生れ方)を持っている。敵対者・隣の新型と知恵比べ型は否定的に評価される性質行動をする。長者型・小さい子型は主人公に対して悪ではないが、話の内容の展開に大きな役割をしている。(悪徳)
2 孤立性	4つの型ともに主人公・敵対者・援助者などの登場者は孤(1人・ひとつ)である。
3 極端性	人間・動物・植物など、成長のテンポが極端である。隣の新型と知恵比べ型は痛めつけ方が極端である。
4 繰り返し	どの話型にも出来事・言葉・リズムの言葉の繰り返しがある。
5 冒険	小さい子型は未知の鬼を退治しに行き、知恵比べ型は主人公のために仇討ちをする。長者型・隣の新型に冒険的な行動はない。
6 不思議な事	隣の新型一同じ行為をしても結果が対象になる。主人公は成り行きに任せるが敵対者は欲から行動する。
7 超越的世界	小さい子型・長者型・隣の新型には魔力を持った動物、刀、木、神のお告げが話の展開を盛り上げる。小さい子型は川、隣の新型は鬼により此岸から彼岸の世界になる。
8 偶然の一致	どの話型にも場所・条件・時間の一致で話が展開する。
9 小さい者の強さ	小さい子型と知恵比べ型は小さいもの、弱いものが成功する。
10 残酷性	小さい子型・知恵比べ型・隣の新型は痛めつけたり、殺したりする。長者型には残酷性は見られない。

考察

主人公と敵対者の性格や状態は相反している。いずれも孤立的であり極端に語られ単純化されている事から子どもに理解し易い。いずれの話にも繰り返しがある事は未知への好奇心、知っている事との再会の喜びとなる。冒険、不思議な事、異郷の世界の出来事などがいずれの話にも含まれており、子どもの持つ冒険心、探索心などと繋がる。偶然の一致により子どもはどきどきしたり、不安が解消されたり、安心したりなど、子どもの気持が徐々に満たされて行く方向に移って行く。長者型には残酷性は見られないが、他の話型には敵対者や援助者が残酷な目に合う。子どもは主人公に同化している事から悪に対しての報いとして受け止め、その方法については中抜きで語られる事から満足感さえ抱くことになる。

IV まとめと今後の課題

4つの話型8題について昔ばなしの特徴を分析した。研究者の保育経験から子どもの特徴をとらえたものと、昔ばなしの特徴との間に共通したものを、どの話型にも見出すことが出来た。

わかり易いこと、おもしろいと言う点では、孤立的に、また極端に語られることで、子どもは登場人物・場所・出来事などがイメージし易いと考えられる。冒険や不思議なことへの興味は「少し怖いけれどやってみよう、どうして、なぜ、」など、子どもの知りたい気持ちを十分に満足させると言えよう。リズムカルな言葉の繰り返し、話の繰り返し、偶然の一致などは、子どもの感性を揺さぶり、また再会の喜びに通ずるとも言えよう。残酷さについては、善をよしとし、悪を懲らしめようとする子どもの持つ心情と結びつき共感を得られると思われる。

昔ばなしを口で語られ耳で聞かされてきた文芸として見直した時に、子どもの理解や興味とどのように関連しているかについて考えた。今後はお話の選択や語り方に視点をあてて昔ばなしを聞かせた時の子どもの反応に注目し、保育の中に活かす方法を模索したいと思う。