

伝統的言語文化と保育内容「言葉」Ⅰ —昔話と「聞く力」—

浅 木 尚 実

Naomi Asagi

要約：小学校の学習指導要領「国語科」改訂に伴い、幼児を取り巻く環境にも新しい風を入れていくことも必要であると考え、幼児教育に積極的に昔話を導入することを提案した。本論は昔話の特徴を、アクセル・オールリックとマックス・リュティから解き明かし、子どもに親しまれている「三びきのこぶた」を分析することで、昔話が子どもの「聞く力」に適している文学であることを立証していくことを目的とした。このことは、小学校の国語教育における「伝統的な言語文化」を学ぶ準備段階として、幼児期に昔話を伝える重要性に直結していくことと考えられる。

キーワード：保育内容「言葉」・学習指導要領・伝統的な言語文化・昔話・聞く力

はじめに

2017年（平成29年）は、『学習指導要領』、『幼稚園教育要領』（第5次改訂）、『幼保連携型認定こども園教育・保育要領』（第1次改訂）、『保育所保育指針』（第4次改訂）が軒並み改訂され、公示される年である。幼児期は、従来のように子どもの健やかな成長を促すと同時に、遊びを中心とした環境を設定することが重要であるが、年長では、速やかに小学校の環境に慣れる準備をすることも念頭におきたいところである。

小学校の学習指導要領「国語科」では、我が国の伝統的な言語文化に親しみ、継承・発展させる態度を育てることを旨とした「伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項」が、2008年（平成20年）の『学習指導要領』改訂より追加された。特に、第1学年及び第2学年では「昔話や神話・伝承などの本や文章の読み聞かせを聞いたり、発表し合ったりすること」が授業内容として挙げられている。

本論では、昔話が幼児に適した文学であること、今回は特に「聞く力」を促す文学であることを立証していくことを目的とする。第一段階として、伝承文学である昔話が子どもの「聞く力」を促すことに注目した。そこでⅠでは、昔話の研究の変遷の中で、アクセル・オークリク（1864-1917：デンマークの民族学者）とマックス・リュティが説いた昔話の特徴を例示しながら検証する。Ⅱでは、Ⅰで明らかになった特徴を基に、イギリスの昔話「三びきのこぶた」を分析する。最後Ⅲで、昔話が幼児に適している文学であることを立証していく。

Ⅰ. 昔話とは

1. 昔話の定義

昔話とは口承文芸の一つであり、世界各国には、数えきれないほどの話が伝承されている。その大半が作者不明であり、いつどこで語り始められたのかも定かではない。口承文芸とは、民俗学者の柳田国男が学術用語として使用し始めた言葉で、なぞなぞ、民謡、伝説、昔話、世話話、笑い話、わらべ歌等、文字に記さずに伝えられてきた話や歌である。

また、伝説と昔話との違いは、昔話には語り方には一定の型があり、時代・場所・人物が特定されず、信じなくてよい話として想定されている。これに対して、伝説は、語り方が一定せず、時代・場所・人物が特定されており、信じられることを欲している話である。

このように、昔話は、口承文芸として各地で語られてきた話をその聞き手が、また他で語り伝えてきたことによって伝承されてきた。収集された話が、文字化され、印刷された書物として流布するようになったのは、中世のチャップブックⁱが初めてと思われる。その後、ドイツではグリム兄弟が1880年代に7版もの改訂を重ねて収集再話した『子ども

ⁱ チャップブック：18世紀末に向けて、子ども向け文学として隆盛を迎えた。安価で小さな版型（約6センチ×約10センチ）の小冊子。素朴なイラスト付き。行商人によって売られた。

と家庭のためのグリム昔話集』が有名であるが、日本にも柳田国男が収集した逸話をはじめ、多数の昔話が収集された後、書物化されている。

2. 昔話研究の変遷

子どもの文学の歴史を辿ってみると、中世の15～18世紀頃までは、昔話、すなわちおとぎ話を語ることは禁止されていた。昔話は、くだらなく、絵空事で作品としても子どもの教育上よろしくないという風潮があり、ほとんど書物としても出版されてこなかった。

ところが、18世紀後半から19世紀にかけて、ロマン派が流行し、昔話を神話に近いものとして尊重された。この頃、口承文学の学者であったグリム兄弟が、ゲルマン民族の古代信仰、古代文学、古代詩を研究するうちに、1812年『グリム童話集』の初版が出版された。兄ヤーコプ(1785-1863)は言語学者であり、弟ヴィルヘルム(1786-1859)は、ゲルマン文学者として名を馳せたが、『グリム童話集』は、7版(1857年)まで書き換えられ、少しずつ話や文章を変更していった。

アンドレ・ヨレス(1874-1946:オランダ生まれ芸術史家)は、昔話が学問として研究するに値することを立証し、昔話の中に人間の精神生活が息づいていることを確認した。

昔話の分類の研究分野では、柳田国男は『日本昔話名彙』において、「完形昔話」「派生昔話」と二分割し、関敬語は『日本昔話集成』の中で、「笑い話」「本格昔話」「動物昔話」の三つに分類している。その他としてアールネ＝トムソン、ウラジーミル・プロップ(1895-1970)が有名であるが、本論では主に昔話の特徴について説いていくこととする。

昔話の特徴を明らかにするにあたって、1909年に発表されたアクセル・オールリクの論文「民間文芸の叙事詩的法則」及びマックス・リュティ(1909-1991)ⁱⁱの昔話の法則性『ヨーロッパの昔話—その形式と本質』を取り上げることにした。

3. オールリクの「叙事詩的基本法則」

アクセル・オールリクは、インゲブレート・モルトケ・モー(1859-1913)の「叙事詩的基本法則」という表現を使用しつつ、1916年に『民間文芸の叙事詩的基本法則』を発表し、16項目にわたる昔話の特徴を分析した。以下、16項目に特質を項目ごとに具体的な昔話をあげながら、昔話がいかに理解しやすい構造や特質を持っているかを説いていくこととする。以下に類出する「民間文芸」とは「昔話」のことである。(以下「」内の引用は、小澤俊夫の『昔話の語法』より抜粋)

「〔1〕明確性の法則。現実の生活とは反対に、民間文芸では、すでにかかわる人物の数は限られている。運命は少数の要因で決定される。いくつもの要因が同時に作用する場合には、前後に並べられて述べられる。」(p167、小澤、1999)

ⁱⁱ マックス・リュティ：スイスの昔話の文芸学研究者。

「明確性の法則」とは、登場人物は多くなく、たとえ多く登場したとしても、主なすじに関わる人数はごく少数に限られているということである。「さんびきのこぶた」を例にあげると、こぶたたちの行動はワンパターンであり、前から順序よく語られていく。出来事は連鎖され、繰り返され、単純な線で結ばれていく。

「〈2〉場面は一对一で構成される。総じていって、民間文芸はふたり以上の登場人物を同時に登場させない。」(p168、小澤、1999)

この「一对一の法則」は、物語の進行する時は常に登場人物は一对一である。具体的には「赤ずきん」のおおかみと赤ずきん、「ジャックと豆の木」のジャックと大男、「三枚のお札」の小僧さんと山姥等で表現されている。

「〈3〉図式化の法則。登場人物と出来事の描写は、物事の進展に必要なことに限られる」(p168、小澤、1999)

「図式化の法則」では、登場人物がたとえ多忙な王様であったとしても、物語の進行上、必要な役割しか描かれていないということである。「カエルの王様」における王様は、カエルを嫌がる娘の姫に「約束したことは守らなければならない」と諫める役としてしか登場せず、「シンデレラ」の王子はシンデレラに恋い焦がれる青年に徹している。

「〈4〉くり返しの法則。口伝え文芸の主たる特徴のひとつ。民間文芸は芸術的な、細部にわたる描写をゆるさない。それゆえに、なにかを強調しようとする場合には、くり返しという手法を使う。(二つの試みが失敗し、三回めが成功する)」(p168、小澤、1999)

この「くり返しの法則」は、前述のマックス・リュティやシャルロツテ・ビューローも重要であることを述べているが、このことは後で詳しく説明することとする。

「〈5〉話のすじへの密着性。登場人物と物の性質は、民間文芸にあっては、もっぱら話のすじの成りゆきとして表現される」(p169、小澤、1999)

「話のすじへの密着性の法則」とは、わかりやすくいえば「隣の爺型」と呼ばれる昔話に顕著である。「花坂爺」や「こぶとり爺」は、良い爺さんと悪い爺さんは性格を細部に語られるのではなく、彼らの行動をもって理解されていく。

「〈6〉民間文芸の頂点を形成する主たる場面は、具象的に語られる。民間文芸は生き生きとした造形力を持ち、場面をコントラストをつけて語ることを好む」(p169、小澤、1999)

これは、「コントラストの法則」とでも名付けられるが、先程の「隣の爺型」のように、「善 vs 悪」であったり、「貧乏 vs 金持ち」であったり、「美しい vs 醜い」のように、性格

が対照的に描かれることが多い。

「〈7〉 民間文芸の論理。民間文芸は話のすじの中心的な力に集中し、登場人物はその力によって導かれる。そして、民間文芸は、すじを論理的に進展させる。しかしその際、現実の生活にあるほんとうらしさはまったく気にしない」(p170、小澤、1999)
 「すじの論理性の原理」は、「ねむり姫」では16歳の時に糸車の錘に刺されて永い眠りに落ちる」という呪いを避けるため、国中の糸車を焼き払ったにもかかわらず、姫は老婆が紡ぐ糸車にさわってしまう。実生活であれば、王様は娘に固くそのことを戒めているはずであり、娘も老婆が初対面にも関わらず、何の警戒もしていないのは多少不自然であるが、昔話は「すじの論理性の原理」が優先されるため、疑いなく姫は100年の眠りにつくまで突き進んでいく。

「〈8〉 すじの一貫性の法則。この法則の比較的単純な形は、叙事詩としての一貫性である。短い出来事はその先のいろいろな出来事を引き寄せる働きをもっている。民間文芸が一貫して内に秘めている論理にひたって聞いている聞き手は、いろいろな出来事がすじのうえでおきることを期待している。この法則のより複雑な形は、理念上の一貫性である。いくつかの叙事詩的単位が、共通叙事詩的理念が段階的に展開していくにしたがって結びつけられるのである」(p171、小澤、1999)

この法則は少しわかりにくいですが、小澤は「灰かぶり」を例にあげ、宮廷で舞踏会が開かれるとき、継母と二人の娘は着飾って出かけようとするが、灰かぶりは灰の中に豆をまき散らし、二時間以内に拾い出せと難題を突き付けられる。こうした小さな出来事を積み重ね、クライマックスである灰かぶりの幸福へと導いていく。

「〈9〉 単線性の法則。民間文芸は、一本の糸で成り立つすじを好む。複雑なサガとかバラード、叙事詩は比較的短く切れていて、この法則から逸脱することがある。」(p172、小澤、1999)

これは、創作である小説では、主人公が入れ替わったり、時代が前後したり自由自在に枝分かれしたりするが、口伝えの昔話ではこの「単線性の法則」は共通しており、その為に覚えやすく、語りやすく、聞きやすいという利点があるともいえる。

「〈10〉 主人公中心主義。中心点の法則。民間文芸は、つねにひとりの人物の運命に集中する。もし、主人公がふたりいる場合には、一方の人物が形式上の主人公である。」(p172、小澤、1999)

この法則にいたっては、「桃太郎」「あかずきん」「白雪姫」等、例をあげれば枚挙にいとまがない。

「〈11〉対照の法則。ふたりの人物がいっしょに登場する場合には、通常、たがいに対照をなす。この法則は、脇役の人物たちについての記述においても生きている」(p174、小澤、1999)

「隣の爺型」に代表される昔話は、この特徴をよく表している。そのため、聞き手は、頭の中で対照的な二人を整理しやすく、聞きやすい登場人物の設定といえる。

「〈12〉双子の法則。ふたりの人物が一の役割をもって登場する場合、彼らは単独で登場する人物より弱く、あまり重要でない。たとえば、階級の低いものはしばしば双子で登場する。彼らはたがいに密接に結びついているため、対照の法則になじまない。なじむとすれば、双子が主人公である場合だけである。」(p174、小澤、1999)

たとえば、「白雪姫」の7人の小人は、個別的な性格描写はなされていない。ディズニー映画では各々の識別がわかるような個性を付与しているが、こちらは昔話そのものではなく、かなりの部分を創作し直しており、本来の形は失われている。7人の描写がない方が、一致団結して白雪姫の協力者、理解者としての役割を担っていることが伝わりやすい。

「〈13〉三数の法則。民間文芸には、三による構造が広く支配している。人物群、すじを形成するエピソード、なにかを数えあげる際など」(p174、小澤、1999)

「三びきのくま」「三枚のお札」「三びきのこぶた」「なら梨とり」の三人兄弟等は、登場人物が三人であったり、重要なテーマが三回くり返される構成となっている。

「〈14〉最後部優先の法則。物語としてもっとも重要な人物は最後に言及される。」(p175、小澤、1999)

「〈13〉三数の法則」で挙げた昔話でも三度の繰り返しの構成展開の中で、最後に主要な登場人物が行動を起こすパターンがほとんどである。

「〈15〉はじまりの法則。民間文芸は、(a) 簡単から複雑へ、(b) 静止状態から活動へ (c) ふつうのことからふつうでないことへ、と動いていく」(p175、小澤、1999)

耳で聞く文学の場合、聞き手が前の出来ごとに、次に起こる出来事を積み重ねて理解していかなければならない。したがって、この三項目は非常に理にかなった特徴であると考えられる。

「〈16〉終結の法則。民間文芸は、主要なる出来事の終了とともにとつぜん終わるのではなく、人物のその後の運命について語ったり、聞き手に、その地方に残った混成とか記念碑、幽霊などよく知られたその後の影響について知らせる。(p175、小澤、1999)

小澤は、この特徴は明らかに伝説についての記述であるとし、1916年段階では、オー

ルリクがまだ昔話と伝説とを明確に区別していなかったことを示していると述べている。

以上の16項目の特徴は、類似する項目、伝説を説明した項目も含まれているが、後に続く研究者に多大な影響を与えたものである。中でもスイスの昔話研究の第一人者であるマックス・リュティは、この説を大きく発展させ、1943年に『ヨーロッパの昔話—その形式と本質』を発表し、昔話の文芸学的研究に大きく貢献した。昔話という語りの様式についての考察をさらに深めている。

4. リュティの『ヨーロッパの昔話』

リュティは、昔話を成り立たせている特性として、五つの原理—「一次元性」「平面性」「抽象的様式」「孤立性と普遍的結合の可能性」「純化と含世界性」があることを究明した。

以下、本文を引用しながら説明したい。

①一次元性

「一次元性」とは、「あちらの世界＝彼岸」の住人が、「こちらの世界＝此岸」に入っても驚かないというような意味を含んでいる。例としては、ヘンゼルとグレーテルはお菓子の家から魔女が出てきても驚かない。シンデレラが七人の小人に出会った時も同様である。リュティは次のように述べている。

昔話でも此岸的人物と彼岸的人物は区別される。しかし彼らはたがいに接しており、なんのこだわりもなく交渉をもっている。昔話の此岸者は、彼岸者のなかにべつの次元を感じる感情をもっていない。この意味において私は昔話の一次性をとなえるのである。(p.17 リュティ、1969)

②平面性

リュティは、昔話の登場人物の描き方は奥行きや実体がなく、内面世界を持たない図形と説明している。これは、「おおかみと七ひきのこやぎ」で、おおかみがおなかを切られたり、縫われたりしても全く気付かないところか、血も一滴も流れない。まるで、紙細工のように描かれる。リュティは「同一平面に投影している」と述べ、次のようにまとめている。

昔話が非常に多様な領域にわたる内容を同一の平面に投影するさまは、驚くほど首尾一貫している。すなわち肉体や物体は図形として、性質は話のすじとして、また個々の存在相互の関係は外的に目に見ることのできる贈り物として同一平面に投影している。(pp.40 - 41 リュティ、1969)

③抽象の様式

小説は、具象的に日常を描写し、具体的に人物や物を表現する傾向があるが、昔話は、世界を抽象的な絵画の様に線や形、色のみで語っていく手法をとる。例えば、昔話で多用される物は、鋭い輪郭を持っているものが多いことから説明できる。指輪、杖、刀、髪の毛、木の実、卵、箱、リンゴ等がキーワードになっている昔話はいくつも思い浮かべることができる。「金の斧、銀の斧」「三本の金の髪の毛」は題名から想像出来るうえ、「舌切雀」のつづらもその一つであろう。

昔話は、絵画でいえば幾何学的な線をひいたり、極端な意図をあたえて平面を強調したりする抽象絵画の方向を目指す文学だとの理論をもっています。そして形容詞が、「大きい」、「小さい」、「美しい」、「強い」、「若い」、など統一的であること、しかも単に「大きい城」というふうに指名するだけで、こまかく描写することをしない性質は、抽象の様式と名づけることができるというのです。(pp.86 - 87 リュティ、1997)

この他にも、昔話では、三、七、十二が多用され、色は、白・黒・赤・金を好む。「白雪姫」の冒頭では、白雪姫を「雪のように白く、血のように赤く、黒檀の窓枠のように黒く」美しい娘と表現している。

④孤立性と普遍的結合の可能性

昔話のすじの記述もまた孤立化のはたらきをしている。その記述の仕方は純粹に動作だけをのべるのであって、こまかい描写はすべて放棄している。一つずつのエピソードは、相互に他との関連をもたないことも多く見られる。たとえば、「いばら姫」では、城を取り巻くイバラにひっかかった若い王子は、「あわれな最後を遂げた」と記述されるが、その後、王子がどうなったかは書いてない。王子がいばら姫と対面した折にも、100年前の着物や髪形を見て、時代遅れであるとは思わない。この意味で、無時間的であり、時間的にも孤立している。

昔話の登場人物は、先祖や子孫等、歴史的な縦の系列から孤立している。孤立的に現れた彼岸の世界の存在が、必要な時のみ此岸の世界の存在と出会い、出番が済めば消滅する点で互いに孤立している。pp.86 - 87、リュティ、1997)

⑤「純化と含世界性」

昔話では、話の展開の都合上、様々な登場人物や出来事が出たり入ったりする。しかし、創作のように相互の関係に整合性を求められるわけでない。あらすじを進めていく上で、そのモチーフの本質的な部分が使われるに過ぎない。

原則的には昔話にとっては、あらゆるものの素材としての可能性をもっている。昔話にとって手ぢかなある種の登場人物や事件の経過は、(それが人間存在の根本的状況を具現化するものであろうと、とくにこのんで抽象的孤立的様式に適応するものであろうと) くりかえし現れる。しかしいつでもそのかわりに他の登場者や事件がはいることできるし、はいつたからとて昔話の純粹性がうしなわれるわけではない。援助してくれる動物はたいいていのばあい、ある重要な、あるいは逆に、なんでもない奉仕への感謝の念から援助してくれるのである。しかし、明白な理由など全然なしにわりこんでくることさえある。…それは世界を自己の中へ受けいれる包括的形式である。(pp136 - 139、リュティ、1969)

Ⅱ. 「三びきの子ブタ」分析

1. オールリクの法則による「三びきの子ブタ」分析 (テキストは別表1参照)

オールリクの法則による「三びきの子ブタ」の昔話を分析してみたい。

- 〈1〉 明確性の法則：登場人物の数はオオカミと三びきの子ブタのみに限定されている。その他のワラヤレンガをくれる人物は非常に影が薄く描かれている。
- 〈2〉 一対一の法則：同じ場面では、オオカミと子ブタが一対一で対話し、行動する。
- 〈3〉 図式化の法則：オオカミは子ブタを襲う。子ブタはひたすら守り、逃げる。話の展開は物事の進展に必要な事柄のみに集中している。
- 〈4〉 くり返しの法則：この話は三回の繰り返しが特に顕著で、前半の三回の繰り返しでは、オオカミと子ブタの「喰う・喰われる」がテーマになり、後半の三回の繰り返しでは、オオカミと子ブタの知恵比べがテーマとなっている。
- 〈5〉 話のすじへの密着性：オオカミは、子ブタの家を吹き飛ばすという暴挙によって<悪>の象徴として登場し、それぞれの性格は、行動によって表現されている。
- 〈6〉 コントラストの法則：オオカミと子ブタは、明らかに<悪>と<善>として対照的に描かれている。
- 〈7〉 民間文芸の論理：筋の論理性によって、最後のオオカミ退治に至るまでを集中させている。
- 〈8〉 すじの一貫性の法則：子ブタの家が壊され、逃げる」といった小さな出来事を積み重ねることによって、オオカミの迫力や子ブタの賢さを浮き立たせている。
- 〈9〉 単線性の法則：話は、まるで一本の糸の上を走るように展開し、決して横道にそれることはない。
- 〈10〉 主人公中心主義：この話の主人公は、三番目の子ブタであるが、他の登場人物は、すべて三番目の子ブタの英雄的行為の為の脇役にすぎない。
- 〈11〉 対照の法則：この法則は<6>と類似しているが、この話の場合、前半と後半の話の展開も対照的といえる。

- 〈12〉双子の法則：三びきの子ブタのうち、上の二ひきについては、ほとんど同じ行動をし、同じ失敗をするという意味においても双子的扱いで描かれている。
- 〈13〉三数の法則：昔話が数字の三を好むという意味で、代表的な作品とっていいであろう。
- 〈14〉最後部優先の法則：「三びきの子ブタ」については、〈10〉や〈12〉でも触れてきたように、前の二匹は脇役に過ぎず、三番目の子ブタの成功をクライマックスとして最後に語っている。
- 〈15〉はじまりの法則：この法則も〈14〉と同様、はじまりからラストに至るまで、音楽記号でいえば、クレッシェンドのように盛り上げている。
- 〈16〉終結の法則：この法則は伝説に適用されるので、ここでは扱わないこととする。

2. リュティによる「三びきの子ブタ」分析

①一次元性

「一次元性」とは、「あちらの世界＝彼岸」の住人が、「こちらの世界＝此岸」に入っても驚かないというような意味を含んでいる。「三びきの子ブタ」では、子ブタが登場する擬人化した世界を描いているが、オオカミが彼岸からやってきたと考えることもできる。

②平面性

リュティは、昔話の登場人物の描き方は奥行きや実体がなく、内面世界を持たない図形と説明している。これは、「三びきの子ブタ」のオオカミが、最後の場面で次のように描かれている。

オオカミがちょうど煙突からおりてきたところで、ぽいと、なべのふたとったので、オオカミは、スポンと、なべの中に落ちてしまいました。

そこで、子ブタは、またすぐ、ふたをして、オオカミをグツグツ煮て、晩ごはんに食べてしまいました。

オオカミの苦しみも痛みも描かれず、血も一滴も流れない。まるで、内面世界のない紙細工のように描かれている。昔話の残酷性については、様々な議論があるが、こうした平面性の特徴により、残酷性を感じさせない記述となっている。昔話と残酷性については、本稿の続編である「伝統的言語文化と保育内容「言葉」Ⅱ」にて触れることとする。

③抽象的様式

小説は、具体的に人物や物を表現する傾向があるが、昔話は、世界を抽象的な絵画の様に線や形、色のみで語っていく手法をとる。「三びきの子ブタ」では、家の様子を「ワラの家」

「ハリエニシダの家」「レンガの家」と材料の質の違いにより語り、イメージしやすい表現法をとっている。また、カブ、リンゴ、タル、煙突と形をイメージしやすい道具立てを使うことによって、話の展開を思い浮かべる助けとなっている。

④孤立性と普遍的結合の可能性

昔話のすじの記述が、孤立化している特徴として、「三びきの子ブタ」では、オオカミが子ブタを食べようと何度も試みることに集中して話が展開しており、こまかい描写を一切放棄している。子ブタが家を壊される一つずつのエピソードは、相互に他との関連をもたず、一つずつオオカミと子ブタとの一対一の攻防戦が展開されていく。

⑤純化と含世界性

世界を自己の中へ受け入れる包括的形式であるこの特徴については、象徴的に物語っており、あらゆる機会にオオカミは子ブタの世界に整合性とは関係なく出入りしていることから証明されている。

Ⅲ. 昔話の「聞きやすさ」を意識した文学性

1. 国語力の基礎

文部科学省の国語科の目標は、『小学校学習指導要領 国語編』(表)に記載されているが、次の4つの項目が挙げられている。

- ・国語を適切に表現し正確に理解する能力を育成する
- ・伝え合う力を高める
- ・思考力や想像力及び言語感覚を養う。
- ・国語に対する関心を深め国語を尊重する。

このような目標を達成するためには、言語を理解する手段として、音声言語を「聞く」と、文字言語を「読む」が必要である。言語表現の手段は、音声言語でいえば、「話す」であり、文字言語では「書く」作業となる。この意味でいえば、最初の音声言語については、幼児期では「聞く」ことを、文字言語については、「話す」ことを主眼として発達を促すことが順序であろう。

しかし、伊藤進は『聞く力を鍛える』の中で、学習指導要領に聞く力が目標とされているものの、そのための手立てが示されていないことを指摘している。

学校教育でも、小中学校の国語の指導要領には聞く力をつけることが目標として一応掲げられているが、そのための手だてが明確にされていないため、実行の薄いスローガンのものに終わっているのが現状ではないかと思う。(p49、伊藤、2008)

言語学者の岡本夏木は、『子どもとことば』の中で、コンドンとサンダーの実験によって、生後12時間の新生児でも、ことばによる語りかけに対して、「スピーチのもつ各音節にきわめてよく同調したリズムで身体を動かすことを発見した」(pp22-23、岡本、1982)と述べている。このことは、誕生直後から「聞く」能力が備わり、コミュニケーションしあう相互同期性ができることを示している。

ここで、注目したいのは、先にも述べたように、伝承文学である昔話は、印刷文字が発明され以前から、語り手が過去に聞いたことのある話の記憶をたどりながら、聞き手に話し、その聞き手が記憶した話を別の聞き手に伝えていく連鎖によって伝承されてきたものである。

前述した16と4の法則を聞き手の「聞きやすさ」にどのように作用するかと考察していきたい。前提として、幼児教育における保育内容「言葉」の到達目標の中で昔話が子どもの言葉の力の発達にどのように貢献していけるのかを探ることとする。

2. 幼児期における文学としての昔話

児童文学者の石井桃子は、『子どもと文学』の中で昔話を次のように述べ、子どもの文学として適していることを指摘している。

昔話では、一口にいえば、モノレール（単軌条）を走る電車のように、一本の線の上を話の筋が運ばれていきます。大人の小説ではよく使われる回想形式とか、あるいは、物思いにふけるとか、つまり、一本のレールから話の筋はずれて、あちらこちらをぶらりぶらりすることがありません。…このモノレールは、一つの話の中の、時の流れと考えればよいでしょう。時の流れに沿って出来事が連続していて、一つの出来事とつぎの出来事との間に、もとにもどって読み返しを必要とする複雑さはありません。なぜなら、昔話は、口伝えに語られたからです。(pp179-180 石井、1967)

この一本のレールに沿って話や出来事が展開していく特徴は、前述したオールリクの方法やリュティの特徴にもいくつか当てはまると考え、次の項目にまとめてみた。

- ① 登場人物が少なく、主人公は一人に絞られ中心的に描かれる。
- ② 出来事が一対一で行われる。
- ③ 構成に三回の繰り返しをすることが多いが、決して話の展開が横道にそれずに連続していく。
- ④ 時制が過去や未来に飛ばず、現在を中心に前へ前へと展開していく。
- ⑤ 登場人物は対照的に描かれることが多く、善と悪を象徴している。
- ⑥ 主人公は、話の展開にのみ興味があり、心理的描写は省かれている。
- ⑦ 最後にクライマックスが展開され、善の象徴である主人公が成功する。

昔話では、はじまりの部分で、「昔々あるところに」と最小限に必要なことばを使って、一つの物語に必要なもの全てすなわち時間・場所・主な登場人物・テーマ（中心となる問題）と、出来事の発端が紹介される。こうしたはじまり方は、聞き手に全体の見取り図を示すことになり、導入部分から聞き手を引き込む仕掛けが整っていることになる。その後、一本のレールの上を外れることなく、話が展開していくため、聞き手はそのレールの上に乗って最後まで話を楽しむことができる。登場人物は、主人公を中心に話の展開に必要な役割をこなしていく。時に出来事が三回の繰り返しによって強調されながら、クライマックスへと運んでいく。主人公は善を象徴し、悪と対峙することによって聞き手の共感を得、最後には悪が減ぼされることによって、聞き手の満足を得ていく。

まだ、経験の浅い幼児期には、登場人物はなるべく単純化され、対照的に描かれることによって理解しやすくなる。話の展開も横道にそれたり、後戻りしないことが「聞きやすい」条件となるであろう。

本論では、主に言葉の発達の初期段階としての幼児期の文学として昔話が適していることを主張してきた。特に幼児の「聞く力」を鍛える意味でも、昔話が適していると確認できた。しかし、幼児期に昔話を聞く環境は整っているのだろうか。次の段階として、幼児教育において、昔話を聞く環境を整えていくことが課題であろう。

参考文献

- 柳田國男『口承文芸史考』講談社学術文庫、1976
 マックス・リュティ：昔話の法則性『ヨーロッパの昔話—その形式と本質』、岩崎美術社、1969
 小澤俊夫、『昔話入門』ぎょうせい、1997
 小澤俊夫、『昔話の語法』、福音館書店、1999
 野村滋、『昔話と文学』白水社、1988
 河合隼雄、『昔話の深層—ユング心理学とグリム童話』、福音館書店、197
 リリアン・H. スミス、石井桃子・瀬田貞二・渡辺茂男訳)『児童文学論』岩波書店 1964
 岡本夏木、『子どもとことば』、岩波書店、1982
 伊藤進、『〈聞く力〉を鍛える』講談社、2008
 石井桃子他、『子どもの文学』福音館書店、1967
 石井桃子編・訳、J・D・バトン画『イギリスとアイルランドの昔話』、福音館書店、2002

別表1

「三びきの子ブタ」のテキスト

むかし、あるところに、一ぴきの雌ブタが住んでいました。雌ブタには、三びきの子ブタがおりましたが、子どもたちに食べさせるほど、たくさんの食べ物がありません。そこで、雌ブタは、自分ではたらいで食べていきなさい、といて、子どもたちを世の中へ出してやりました。

まず、一ばんめにでかけた子ブタは、ワラたばを持っている男に会ったので、その人にいいました。

「家をつくるんです。どうぞ、わたしにそのワラをください。」

すると、その人は、ワラをくれたので、子ブタは、それで家をつくりました。すると、まもなくオオカミがやってきて、戸をたたいて、いいました。

「子ブタくん、子ブタくん、おれを入れておくれよ。」

「いやだよ、いやだよ、そんなこと、とん、とん、とんでもないよ。」

と、子ブタはこたえました。

これを聞くと、オオカミは言いました。

「そんなら、おれは、フツとふいて、プツとふいて、この家、ふきたおしちゃうぞ！」

そういって、オオカミは、フツとふいて、プツとふき、その家、ふきたおして、子ブタを食べてしまいました。

二ばんめの子ブタは、ハリエニシダのたばを持っている男に会ったので、いいました。

「家をつくるんです。どうぞ、わたしにそのハリエニシダをください。」

すると、その人は、ハリエニシダをくれたので、子ブタは、それで家をつくりました。すると、まもなくオオカミがやってきて、戸をたたいて、いいました。

「子ブタくん、子ブタくん、おれを入れておくれよ。」

「いやだよ、いやだよ、そんなこと、とん、とん、とんでもないよ。」

と、子ブタはこたえました。

これを聞くと、オオカミは言いました。

「そんなら、おれは、フツとふいて、プツとふいて、この家、ふきたおしちゃうぞ！」

そういって、オオカミは、フツとふいて、プツとふき、プツとふいて、フツとふき、とうとうその家をふきたおして、子ブタを食べてしまいました。

三ばんめの子ブタは、れんがをたくさん持っている男に会ったので、その人にいいました。

「家をつくるんです。どうぞ、わたしにそのワラをください。」

すると、その人は、れんがをくれたので、子ブタは、それで家をつくりました。すると、まもなくオオカミがやってきて、ほかの子ブタにいったように、また、こういいました。

「子ブタくん、子ブタくん、おれを入れておくれよ。」

「いやだよ、いやだよ、そんなこと、とん、とん、とんでもないよ。」

「そんなら、おれは、フツとふいて、プツとふいて、この家、ふきたおしちゃうぞ！」

さて、そういつて、オオカミは、フツとふいて、プツとふき、プツとふいて、フツとふいて、プツとふき、プツとふいて、フツとふきました。けれども、家はたおれません。いくらフツとふいても、プツとふいても、家がたおれないことがわかると、オオカミはいいました。

「子ブタくん、おれは、いいカブのできる畑を知っているぞ。」

「どこだね？」

子ブタは聞きました。

「うん、おひゃくしょうのスミスどんの家の畑だ。あしたの朝、用意して待っていれば、おれがさそいにくるよ、いっしょに行つて、ごちそうのカブをすこしとつてこようよ。」と、子ブタはいいました。

「そうしよう。したくして待つてるよ。何時に行つつもりだね？」

と、子ブタはいいました。

「そうだな、六時にしよう。」

さて、つぎの朝、子ブタは、五時におきて、カブをとつてきてしまいました。すると、オオカミが六時にやつてきて、いいました。

「子ブタくん、したくはできたかね？」

そこで、子ブタはいいました。

「したくだつて・ぼくは、もう、行つて帰つてきたんだよ。ごちそうのカブも、なべいっぱいとつてきたよ。」

これを聞いて、オオカミはとてもはらをたてました。けれども、なんとかして、この子ブタをやつつけてしまおうと思つていたものですから、こういいました。

「子ブタくん、おれは、いいリンゴの木のあるところを知つているぞ。」

「どこだね？」

子ブタは聞きました。

「メエイやしきのくだもの畑よ。もし、おまえがおれをだまसानけりゃ、おれは、あしたの朝、五時にむかえにきて、リンゴをとつてやるよ。」

さて、つぎの朝、子ブタは、オオカミの来るころには、もう家に帰つてるようにしようと思つて、四時におきて、いそいでリンゴをとりにつてかけました。けれども、道は、きのうより遠いし、リンゴの木にも登らなくぢやなりません。そこで、ちょうど木からおりようとしていると、むこうから、オオカミがやつてくるのが見えたので、さあ、子ブタはこわくなつてしまいました。

オオカミは、そばまでやつてくると、

「やあ、子ブタくん、おまえ、おれよりさきに來てたんだな？このリンゴは、いいリンゴか？」といいいました。

「ああ、とてもね。きみにも一つほうってやるよ。

そういって、子ブタはとても遠くのほうへリンゴをほうってやりました。そして、オオカミが、そのリンゴをひろいに行っているまに、いそいでとびおりて、家までかけて帰ってしまいました。

つぎの日、オオカミは、またやってきて、子ブタにいいました。

「子ブタくん、きょうのお昼すぎ、シャンクリンの町に、市がたつんだ。おまえ、行くか？」

「ああ、行ってみよう。きみは何時ならいいね？」と、子ブタはいいました。

「三時。」と、オオカミはいいました。

そこで、子ブタは、いつものように、時間より早くでかけ、市につくと、バターをつくるおけを買いました。そして、それを持って家に帰ってこようとする、むこうのほうから、オオカミがやってくるのが見えました。さあ、子ブタは、どうしていいかわかりません。そこで、子ブタはおけの中にかくれ、中から、おけをごろごろころがしました。すると、おけは、グルグル、グルグル、まわりながら丘をおりはじめましたので、オオカミは、すっかりおどろいて、市に行かないで、家に逃げて帰ってしまいました。

そこで、子ブタは、

「はあ、それじゃ、きみは、ぼくを見てこわがったんだな。ぼくは、市へ行って、バターをつくるおけを買ってきたんだ。そのとき、きみがやってきたから、ぼくは、おけの中は行って、丘をころがりおりたんだよ。」といいました。

これを聞くと、オオカミはとても、とてもおこって、こんどこそ、子ブタを食ってしまう、煙突からおりてって、つかまえてしまう、といいました。

そこで、子ブタは、なべにいっぱい水を入れて、炉のかぎにかけ、その下へ、ボンボン、火をたきつけました。それから、オオカミがちょうど煙突からおりてきたところで、ぽいと、なべのふたをとったので、オオカミは、スポンと、なべの中に落ちてしまいました。

そこで、子ブタは、またすぐ、ふたをして、オオカミをグツグツ煮て、晩ごはんを食べてしまいました。

それからずっと、子ブタは、しあわせにくらしましたと。

(石井桃子編・訳、J・D・バトン画『イギリスとアイルランドの昔話』、福音館書店、2002)