

# 絵本「おれたち、ともだち!」シリーズに見る ともだち関係の構築

—動物たちの気持ちの揺れ動きに子どもは何を感じるか—

五十嵐 紗織

## 1. はじめに

一般的に、絵本は子どもの情緒や社会性を豊かにしてくれると考えられる。子どもは小さくて未熟であるから、文字よりも絵の多い絵本が与えられるわけではない。子どもにとって絵本には、遊びであり、学びであり、生活であり、生きることすべてに通ずる価値がある。絵本の出版に長年携わっている落合恵子は、本こそすべてではないが、その喜びを知っているかどうかで人生の景色は、はるかに違うと述べている。

絵本の魅力とはどこにあるのか。その説明をしようとする試みは困難を極める。そもそも、どの絵本の何を好きになるかといったことには、非常に個人差があるだろう。例えば、引き込まれるようなストーリーであったり、心が躍りわくわくするような主人公の活躍だったりするのかもしれない。そこに、優しいタッチや、大胆な構図・鮮やかな色遣いの絵が加わり、絵本としての価値が確立される。

ところで矢野は、我を忘れて遊びに没頭しているとき、自己が世界そのものの一部となってしまうような、自己と周囲のモノやヒトとの境界が分からなくなるような体験を「溶解体験」と呼ぶ。その時の世界は通常感じている世界よりもアクチュアルであり、生き生きとした現在として体験されるという。この感覚は、絵本を読んでいるときにも同じように表れる。作品中の人物や動物たちの言動が、実際のコトとして感じられるような感覚に陥ることがある。この時我々は、擬似体験をしているというより、もはや、本の世界に入り込み、共有体験をしているともいえよう。

ここで、絵本に関する先行研究をいくつか取り上げ、これまでに論じられてきた内容について整理をしていく。

久保田は、絵本は人間の力を超えた場所を描き出すことができるとし、その世界における他者との邂逅と帰還の可能性について説明している。

近藤らは、集団で絵本の読み聞かせを継続することで、自閉症スペクトラム障害の幼児が、集団の視線への追従や絵本への興味、集団での共振・模倣を示すようになり、

情動の共有を促すことを長期間の調査で明らかにしている。

今日はトミー・ウンゲラーの作品の持つ「両義性」について取り上げている。ウンゲラーの作品の中で、しばしば子どもたちは自分だけでなく、他人の未来も切り開く強く頼もしい存在として描かれており、子どもたちに世界や人間の両義性を伝えようとしているという。内田麟太郎作品から「社会力」の育成について学ぼうとしている平尾の研究は、筆者の意識と非常に近似しているといえる。しかし、具体的な論点は次号へ持ちこされているため、その執筆を待ちたい。

加えて、絵本の中にみられる心理的葛藤に関する調査研究は、小嶋(2011)、川野(2008)らの多くの研究者によってなされてきている。これらの先行研究から、絵本の物語にみられる対人葛藤の意図や解決に向けた理解には発達に応じた差異がある点や、絵本の世界が道徳性の発達に対する重要な契機となり得る点などが示唆されている。このように、絵本と子どもとのかかわりについて、これまで非常に様々な面から数多くの研究がなされている。

だが、ある絵本シリーズを資料として、登場人物のともだち関係の構築に関し、領域「人間関係」の見地から考察を加えたものは、管見の限りほとんど見当たらなかった。

## II. 目的

本研究の目的は、絵本「おれたち、ともだち！」シリーズを題材として、登場する動物の気持ちの揺れ動きに視点を当て、幼児のともだち関係の構築に関する示唆を得ることである。換言すると、本シリーズに登場する動物たちの言動を分析することによって、子どもがともだちと関わる際の気持ちの変化について詳らかにすることを目指す。

まず、本論で取り上げる絵本「おれたち、ともだち！」シリーズについて、簡単に紹介しておきたい。作者は内田麟太郎(1941～)、絵は降矢なな(1961～)。キツネとオオカミを中心とした森の仲間たちの話である。キツネとオオカミとの友情関係や、他の動物を交えて起こる様々な出来事が、内田の紡ぐ文章によって、明るくほほえましく表されている。そこに、さらに魅力を加えているのが、降矢の絵である。大胆でエネルギーギッシュな構図や、キツネやオオカミの色鮮やかで斬新なファッションにも目を奪われ、読者は話に引き込まれていく。

研究対象に「おれたち、ともだち！」シリーズを選んだ理由は以下の通りである。日本国内に存在する絵本の中で、登場人物や擬人化された動物の心の揺れ動きや、とも

だちとのかかわりに関する内容を含有する絵本は無数にあるといえる。そのすべてを対象として取り上げることは不可能であり、現実的でない。当シリーズは、最初の「ともだちや」が出版されてから15年以上たった今でもシリーズ作品が出版され、ブック・DVD絵本などの関連商品も発売されている。このことからみても、多くの子どもたちに愛され、読まれ続けている魅力ある絵本の一つであるといえる。そのため、幼児の人間関係の構築に関する資料として、十分その価値に値すると考える。

研究で対象とする絵本は、現在出版されているシリーズ10作品である。タイトルと出版年は、文末を参考にされたい。なお、10作以外に「ともだち おまじない」という絵本がシリーズ8作目として出版されている。この作品は、川柳によって構成されており、物語絵本とは一線を画し、シリーズの中で異色の存在であるため、今回の研究対象からは除外することとした。また、本作より引用した部分に関しては、筆者の文章との混同を防ぐため、傍線を引いて区別する。

当シリーズの読者は、字数・構成・内容等から推察するに、主に3歳児以上の幼児を対象としていると考えられる。このことは、出版元の偕成社のホームページに3・4歳からの本として紹介されている点からも、認識に相違ないといえよう。つまり、当シリーズは主に3歳児以上の幼児が読む絵本であり、幼児のともだち関係に関する資料として、適当であると判断とした。

絵本の内容に関しては、できるだけ筆者の主観が入り込まないように配慮し、先行研究を参考に検討を加えている。しかしながら、絵本研究という題材上、筆者の主観を全く取り除くことは不可能であり、それは芸術作品としての絵本の本質にもそぐわないと考える。そのため、筆者の主観が少なからず入ることについてはお許し願いたい。

### Ⅲ. 結果と考察

研究の枠組みとしては、1.登場動物の登場回数とその役割、2.ストーリーの中心となる動物の気持ちの揺れ動き、3.ストーリーと領域「人間関係」との関連の3点から分析を行った。なお、作中に絵があっても、文章中に関連する登場がないものは登場動物から外した。すなわち、何らかの動作や発言が明確であるものだけを対象とした。

## 1. 登場する動物たちの登場回数と役割

動物の登場回数は、表1に示したとおりである。シリーズ全作に登場するのが「キツネ」「オオカミ」「ミミズクのじいさん」である。本シリーズが「おれたち、ともだち！」というタイトルであることから見ても、キツネとオオカミが主人公であるといえる。

主人公のキツネとオオカミは、それぞれの作中で異なった役割を示している。例えば、「ともだちや」「あしたともだち」「あいつもともだち」「ともだちごっこ」では、キツネの言動を中心に据えて話が進む。一方、オオカミの心情が中心になっているのが、「ともだちくるかな」「ごめんねともだち」「ありがとうともだち」「きになるともだち」「よろしくともだち」である。5作目の「ともだちひきとりや」だけが話の傾向が異なっており、イタチとイノシシのケンカの仲裁のために、オオカミとキツネが奔走する話である。

登場回数	動物
10回(全作)	キツネ・オオカミ・ミミズクのじいさん
4回	クマ
3回	イタチ・イノシシ・ヘビ
1回	テン・コダヌキ・アリ・ウズラのおかあさん

表1 登場する回数

キツネとオオカミ以外に毎回このシリーズに登場しているミミズクのじいさんは、作品ごとの出来事には直接影響を及ぼさない。登場場面は、どの作品においても1ページ目(タイトルページ)と最終ページのみである。だが、作品中の指南役として、欠くことの出来ない存在感を示している。いわば、森の見守り役といえる。現実社会に置き換えれば、大人や保育者の立場とみることもできよう。温かく守られた環境があるからこそ、子どもたちはその中で様々な経験を積み重ねていくことができることを示しているともいえる。

クマとヘビ、ヤマネ、テンは、キツネとオオカミの森の仲間として登場する。アリは、言葉こそないもののキツネとオオカミの仲直りのために大きな役目を負っている。ウズラのおかあさんは通りすがりにキツネと会話をする程度の登場である。ちなみに、ミミズクとウズラ、アリに関しては登場動物と呼ぶには若干の問題があるかもしれないが、森の一員ということで便宜上本論中は「動物」と表記する。

## 2. ストーリーを中心とする動物の気持ちの揺れ動き

ここでは、登場する動物の気持ちの揺れ動きに視点を置き、あらすじの紹介とともにその変化をみていく。

### a:ともだちになりたい気持ち

「ともだちや」・・・「おれたち、ともだち！」シリーズの人気を決定づけたといっても過言ではないのが第1作目の「ともだちや」であるといえよう。この作品中で、キツネとオオカミがともだちになるのであるが、ともだちになる方法が少々変わっている。

きっかけは、キツネが「ともだちや」という商売を始めたことにある。キツネはお金でともだちを「買おう」としたわけではなく、自分自身がともだちという「商品」になることによって、ともだちを得ようとした。ミミズクのじいさんのつぶやきが示すように、キツネはさびしがり屋だったのだ。

キツネの最初の客はクマであった。クマからは謝礼の200円をもらうのだが、商売をしているはずのキツネの方がクマから接待される。クマは、遠慮がちなキツネに「ともだちじゃないか」と言う。だがこの時点では、キツネはまだともだちとお金という関連に、違和感を持っている様子はない。

次に呼び止めたのはオオカミである。オオカミに代金をもらおうとして、オオカミに本当のともだちだと怒鳴られたキツネは心が揺らぐ。そこで、本当のともだちになることの喜びを感じ、ともだちはお金じゃ買えないものということを知ることができた。オオカミ宅からの帰り道、キツネが「ともだちはいりませんか なんじかんでもただまいにちでもただです」と言いながら帰るシーンは、キツネが本当のともだち関係に気づいた証といえる。

オオカミの立場でこの作品を見てみると、最初から「おいキツネ」と声をかけている。このことから、オオカミは以前からキツネとともだちになりたかったといえよう。さびしがり屋のキツネがともだちを求めて一方的に求めていたというより、キツネとオオカミ相互の気持ちが合致したからこそ、ともだちになれたということが伝わる。

「あしたもともだち」・・・オオカミの様子がよそよそしく感じられ、自分以外に大切なともだちができたのではないかと勘繰るキツネ。実は、リンゴの木から落ちて動けなくなったクマの看病をオオカミがしていた。優しいところを見せたくないオオカミの気持ちを察し、クマが回復するまでそっと見守るキツネ。ともだちを独占したい気持ちを抑え、クマのけがの心配をし、オオカミの優しさと照れを理解することができるキツネの本当の友情が表わされている。

「よろしくともだち」・・・この作品では、オオカミがコダヌキとともだちになりたいと努力する。しかし、コダヌキはオオカミが怖くて遊びの輪に入ることができない。にっこり笑顔を作ったり、優しさを研究するうちに、オオカミはあることに気がつい

た。そこでオオカミが紙に書き留めたのが下の内容である。

すきになってよー とさけんだら すきになってよー  
ぼくはさけびなおした すきだよー  
こだまがかえってきた すきだよー

この言葉がオオカミの心情そのものを表しているといえよう。オオカミは自分がともだちになりたいと願う気持ちが強すぎて、コダヌキの気持ちまで察することができていなかった。どうして仲良くできないのかと打ちひしがれ、悩んだ末の結論が、自分の要求を押し付けるのではなく、素直に自分の心を開けば、自ずと相手も心を開いてくれることに気が付くことができたという解釈できる。

「きになるともだち」・・・同じともだち作りでも、異性に対する気持ちの変化を描いたのが、本作である。あらすじは、オオカミがほわほわした様子で、変な歌を歌ったり、池に落ちたりと様子がおかしいように感じるキツネ。クマやイノシシたちと話し合いをしていたところ、ヘビがオオカミはヤマネに恋をしているという。恋をしたことがないキツネは、恋が何かわからない。オオカミの様子をみるうちに、ともだちはともだちでも、少し違うということを理解する。異性への気持ちの揺れ動きという幼児にとって少し実感しにくい話題かもしれないが、そのもやもやした気持ちの動きが実に巧みに描かれている。

#### b. ケンカと仲直りの気持ち

「ごめんね ともだち」・・・キツネとオオカミはいつものように仲良く遊んでいた。ところがその日に限ってオオカミはゲームで負け続け、しまいにはキツネにずるをしたと言ってしまう。けんか別れをした2匹。ごめんが言えないまま3日が過ぎ、寂しさからキツネが涙を垂らすと、そこにはアリアガおり、キツネの涙で大濡れになってしまう。慌ててアリアへ謝ると、自分への謝罪だと誤解したオオカミが「ごめんはこっちだ」と謝ることができた。謝らなければならない気持ちや意地、仲たがいをしたさびしい気持ちの間で揺れる2匹の様子を読み取ることができる。

「ありがとうともだち」・・・オオカミは釣ったことがない大カジキの自慢をし、キツネと海に行くことになる。ほとんど何も釣ることができずにキツネに当たり散らしたオオカミ。最後にキツネから「海が釣れたよ、ありがとう」といわれる。思いがけないその言葉に、オオカミはキツネの優しさと自分の情けなさを感じ、涙が溢れそうになる。正直になれず、本当のことが言えないオオカミの心をキツネがノックしている

様子が予感される。

「ともだちひきとりや」・・・イノシシとイタチは仲良しのはずなのにケンカばかりしている。そこでキツネとオオカミは「ともだちひきとりや」を始める。イタチは、イノシシの依頼でキツネとオオカミに引き取られる。いらないはずだったイタチの存在の大きさに気がついたイノシシは、「いばったひと。イノシシ」をひきとってもらうことに。キツネとオオカミの、素直な気持ちでともだちと付き合えるように、手助けをする優しさがみられる。そして、その優しさのおかげで、イノシシもイタチというともだちの存在意義に気づくことができる。

### c. 受容と拒絶する気持ち

「ともだちくるかな」・・・自分の誕生日を一日早く勘違いしていたオオカミ。待てどもやって来ないキツネに業を煮やし、“ころ”があるからさびしい気持ちになると考える。ころなんていらないと叫んだオオカミは、うれしい気持ちも感じられなくなってしまったことに気が付き、翌日誕生日ケーキを持ってやってきたキツネとともに抱き合って泣く。そこで、心があることに気が付く。“ころ”の存在と意義が、重要なメッセージとして込められていると看取できる。

「ともだちごっこ」・・・笛の上手なテンの女の子。テンの笛を聞きたいキツネは、三日間だけオオカミと会わずにテンと遊ぶ約束をする。その頃オオカミは遊ぶ約束を破ったキツネが倒れているのではないかと想像し、駆け寄る。一方、無理やりにもだちになったテンとキツネだったが、キツネが「こんなのともだちじゃない。ともだちごっこはもういやだ」とテンに告げる。テンはすねたようにそっぽを向くが、キツネとオオカミに聞こえるように笛を吹き続ける。ともだちになりたかったテンは、その気持ちを素直に伝えることができない。ともだちとの関係は、すべてが自分の望むようにうまくいくことばかりではないという動物たちの心情を見出すことができる。

「あいつもともだち」・・・冬眠するクマやヤマメとしばらくの別れを告げるキツネとオオカミ。同じように冬眠するヘビにもさよならを言わなくては、と思いつながらもその風貌と感触が苦手で声をかけそびれたキツネ。キツネはヘビのことが気になって仕方ない。そこで、オオカミと一緒に冬眠中のヘビを訪ね、眠っているヘビの頭をなでる。その頃、ヘビは一人ぼっちで原っぱにいる夢を見ている。春になり、ヘビが目覚ますと、にっこりわらうキツネの顔があった。何となく気味が悪いと感じていた

へびとも、心を通じ合わせることができたキツネの喜びとへびのじんわりとしたうれしさが表現されている。どこか好きになれないと思っていた相手でも、時間をかければ思いを通じ合わせることができることが示唆されているといえよう。

### 3. ストーリーと領域「人間関係」との関連

では、現実社会に目を向けてみよう。子どもたちは、子どもの世界でのいざごさや仲間入り行動を通して、社会生活の営みを体と心で体感していく。まさに、生の学びである。このシリーズのともだち関係の様子を子どもたちの実生活に置きなおしてみたとき、子どもたちの生活や心にも通じる点が多々あるといえる。

そこで、領域「人間関係」と当シリーズの内容との関係性を見ていきたい。つまり、領域「人間関係」中に挙げられている項目と絵本の内容との関連を探り、子どもの成長と絵本の世界とのかかわりについて考えてみたい。

改めて述べるまでもないが、幼稚園教育要領の「人間関係」には、内容として13の項目が示されている。筆者は、その中でも、以下の項目に注目した。(5)友達と積極的にかかわりながら喜びや悲しみを共感し合う。(6)自分の思ったことを相手に伝え、相手の思っていることに気付く。(7)友達の良さに気付き、一緒に活動する楽しさを味わう。(10)友達とのかかわりを深め、思いやりを持つ。(以上、数字は項目番号。)

もちろん、他の項目の内容と、ストーリーに込められたメッセージが重なる部分もあることだろう。しかし、当シリーズの作品と領域「人間関係」の内容とを照らし合わせてみると、多くの部分で合致していることが示された。つまり、「おれたち、ともだち！」作品は、主にともだちとのかかわりや気持ち、思いやりといった内容を多く含み、子どもが他者とのかかわりの中で身につけることが望まれる項目と非常に重なっているといえる。

子どもは他者にかかわることで、自分が自分であることの意味と重要性に気づき、自己を確立していく。乳幼児が最初に人と関わるのは、両親や兄弟姉妹を中心とした家族である。家族を中心とした身近な他者とのかかわりを通して、社会における人間関係を構築するための準備を積んでいく。やがて、3・4歳頃には、多くの子どもが幼稚園や保育所などの施設に入所し、家族以外の同世代の子どもとの時間を共有するようになる。その中で、他者であるともだちとのかかわり、成長していく。この絵本作品は、子どもが実際に生きている世界そのものを表しており、そこから自分のコトとしてのともだち関係を学ぶことができる可能性が示唆された。



ただし、子どもがこれらの作品から何を感じ取れるかは、個人差がある。時には、何も感じていないように見える子どももいるかもしれない。また時には、ストーリー展開の面白さや、作中で歌われる愉快的な歌、躍動的な絵のみに気をとられ、登場動物の心情に気付かないこともあるだろう。しかし、それは絵本の持つ力の一部で、子どもが自然に感じ取ったふんわりとしてあいまいな雰囲気だけでも十分価値がある。それぞれの子どもの中にある、たくさんの引き出しのうちどこか1つにしまい込まれた、とも考えられ、すぐに表面化しない影響もまた、絵本の魅力だといえよう。

#### IV. おわりに

本研究では、子どものともだち関係の形成に焦点を当て、絵本の持つ魅力と可能性について探求してきた。子どもの世界には、ともだち同士のいざごぎやトラブルはつきものである。なぜなら、子どもは自分自身の存在を確立し、他者の価値を認める習得をしている真っ只中だからである。言い換えれば、不器用ながらに人との関係性を磨いている途中であるともいえる。そのトラブルの芽を事前に摘んでは、子どもの生きる力は育たない。トラブルを回避するために、その原因を排除するのではなく、自分たちで解決していける適応力、いわば社会的スキルを身に付けることが求められる。この作品中の動物たちの言動からは、そのようなことが示唆されている。

ところで、子どもが読む本には多く、動物が登場する。子どもは、動物絵本を通して動物とは何かということ以上に、人間とは何かということについて学んでいると矢野はいう。それは、絵本の世界の中で生きている動物たちが、子どもの目には実に活動的で魅力的な存在として写っているからに違いない。このシリーズも動物絵本であるが、登場する動物たちはみな個性豊かで、時々弱虫で、それでいてともだち思いで、強さと優しさを兼ね備えた生き生きとした姿で描かれている。この絵本を読んだ読者の多くは、この森のキツネとオオカミの様子を今日の前で見ているような、さらには自分もこの森の住人であるかのような気にさえなるだろう。キツネとオオカミが主人公であることは言うまでもないが、作品によってその関わり方や登場の様子が異なる。この10冊のうちどこかのどれかの言動が、自分のこととして子どもの心に響くかもしれない。まさしく、絵本の中に、子どものからだどこころの全部が入り込むような感覚に陥るような可能性を期待したい。

絵本は、子どもの成長にとって欠くことのできない環境の一つである。しかしながら、絵本は人生の指南書ではない。生きた喜びであり、生きた体験として子どもたち

の心に深く刻まれるのだ。子どもが絵本から大人が思う意図とは異なった影響を受けたり、感じたりすることも起こりうる。よく、子どもは感受性が豊かだといわれる。確かに、真っ白い心に様々な要素が吸収されるスピードは、大人のそれよりも速いように見受けられる。それは子どもは、意識してアンテナを張っているというよりも、心を開いているオープンな状態にあるからだとも考えられる。だからこそ、魅力ある絵本を通じて自分や相手の心の変化に気が付き、自分の様々な心情を表現したり、ともだちの思いを受けとめたりできる豊かな心の成長が期待できるのである。

ここまで、当シリーズの持つ生き生きとして惜めない動物たちの心の変化から、子どもたちの人間関係の構築に対して、わずかではあるがその手掛かりを得ることができた。だが、本当に読者の子どもたちが絵本の動物たちの世界に入り込み、またその気持ちの揺れ動く様を自分自身の体験として感じ入ることができるかという点については、子ども一人一人の興味関心や個性といった面を踏まえたくて再検討する必要がある。その点については、今後の研究の課題としたい。

## 資料

「ともだちや」,	内田麟太郎作	降矢なな絵, 偕成社, 1998.1
「ともだちくるかな」,	内田麟太郎作	降矢なな絵, 偕成社, 1999.2
「あしたもともだち」,	内田麟太郎作	降矢なな絵, 偕成社, 2000.10
「ごめんねともだち」,	内田麟太郎作	降矢なな絵, 偕成社, 2001.3
「ともだちひきとりや」,	内田麟太郎作	降矢なな絵, 偕成社, 2002.2
「ありがとうともだち」,	内田麟太郎作	降矢なな絵, 偕成社, 2003.6
「あいつもともだち」,	内田麟太郎作	降矢なな絵, 偕成社, 2004.10
「きになるともだち」,	内田麟太郎作	降矢なな絵, 偕成社, 2008.10
「ともだちごっこ」,	内田麟太郎作	降矢なな絵, 偕成社, 2010.3
「よろしくともだち」,	内田麟太郎作	降矢なな絵, 偕成社, 2012.5

## 引用文献

絵本スクール(2007), クレヨンハウス

矢野智司(2006), 「意味が躍動する生とは何か 遊ぶ子どもの人間学」世織書房

近藤みえ子・山本理絵(2013), 集団での絵本の読み聞かせを通しての自閉症スペクトラム幼児の発達支援—共同注意・情動の共有に着目しての実践の分析より—, 保育学研究, 第51巻第3号

今田由香(2009), トミー・ウンゲラーが取り組む“両義性”という主題—『すてきな三にんぐみ』、『ゼラルダと人喰い鬼』、『あたらしいともだち』の分析研究—, 絵本学, 11, pp55-66

平尾良治(2007), 「社会力」を育てる絵本(その1) —内田麟太郎の絵本に学ぶ—, 滋賀文化短期大学研究紀要, 17, 13-18

幼稚園教育要領(2008), 文部科学省

矢野智司(2002), 動物絵本をめぐる冒険 動物—人間学のレッスン, 勁草書房

## 参考文献

久保田健一郎(2012), 絵本と子どもの人間形成論—他者との邂逅の不可能性と可能性, 大阪大学教育学年報 17, 89-100

小嶋かおり絵本にみられる対人葛藤と心の理論による物語理解(2011), 新潟青陵大学短期大学部研究報告, 第41号, pp163-173

保育内容「人間関係」(2009), 森上史朗・小林紀子・渡辺英則編, ミネルヴァ書房

川野哲也(2008), 幼児の心理的葛藤と絵本の可能性, 道徳と教育, 52(326), 69-78

石崎理恵(1995), 絵本から見た子どもの世界—絵本研究の動向, 金沢大学 大学教育開放センター紀要 15, 27-36

偕成社ホームページ, <http://www.kaiseisha.co.jp/>