

伝承物語の読み聞かせの意義

Significance of reading lore stories

篠原京子

SHINOHARA Kyoko

1 はじめに

伝承物語は、文学や公教育のない時代から長い間、民衆によって語り伝えられてきた。そこには、次の世代に語り伝えたい魅力や教育的価値があったからである。

語り聞かせや読み聞かせという大人から子どもへの言葉（音声言語）による直接的な物語の伝達は、知的な学習効果の他にも、子どもの心の安定、生きることへの前向きな姿勢の形成等多くの効果をもつ。本研究では、領域「言葉」における伝承物語の読み聞かせの意義について考察し、ドイツの「グリム童話」、日本の「吉四六話」を教材にした授業報告を行う。

民衆によって長い間語り伝えられた伝承物語の価値と魅力を分析し、今後の幼児教育に生かしたい。

2 「言葉」の力

日本昔話や「グリム童話」等の原作は、絵本やアニメ、紙芝居、劇、映画等の多様な形態に加工して楽しまれている。そのことがこれらの作品の普及に役立っている一面は否めない。常葉大学保育学部の学生1～4年生への、「グリム童話で知っている作品は何か」というアンケート（2016年6月、常葉大学学生、渡邊早紀による卒論のための調査）によると、知名度が50%を越えたのは、「赤ずきん」「白雪姫」「灰かぶり」「ヘンゼルとグレーテル」「おおかみと七ひきのこやぎ」「ラプンツェル」「ブレーメンの町の楽隊」の7作品で、絵本やアニメの作品になっているものが上位を占めた。また、同アンケートによれば、作品を知った理由として「ディズニーの映画で見た」という回答が多かった。

このようにイメージを既成の映像として提供した作品は、気軽に楽しめる、広く親しまれるという利点があるが、その反面、言葉の軽視につながる、固定した映像の供給が一人一人のイメージ化を妨げる、知恵や教訓が削除される（または定着しにくい）等の弊害がある。このことについて久我山幼稚園（東京都）の教育カウンセラー畠山範子（2009）は次のように述べている。

今の日本では、保育の現場で絵本を読んでいると、絵本の絵のみに反応して、保育者の読んでいる言葉を聞かず、話の内容とはかけ離れた脈絡のない言葉を、次々に発する子どもが見られる。また落ち着いて絵本を読んでいる場にいられない子どももいる。この子どもたちの多くは、テレビやゲームなどの映像のシャワーを浴びすぎていて、自分で想像をすることの楽しさを体験できないでいる。また、イメージは全部、映像が表現してくれるので、その必要もなく育ってきた子どもたち

である場合が多いと考えられる。

この子どもたちは物語、言葉をじっくり聞いて理解することができない。そのため、今の保育の現場での大きな課題は、言葉のリズムを楽しんだり、その言葉から想像することの楽しさを実感していく機会を多く作っていくことである。(p.123)

保育現場からのこの報告は幼児教育における今後の「言葉」の指導に大きな示唆を与えている。子どもへの安易な親切心から既成の映像を与えることは、結果として子どもの言語の学習を妨げることになる。また、知恵や教訓等の伝承物語の命ともいえる部分を映像で伝達することは難しく、それらは言葉を通して定着することを考えたとき、伝承物語の最も適した与え方は語り聞かせ・読み聞かせであるということが分かる。

3 伝承物語の読み聞かせの効果

3-1 安心感

読み聞かせを聞いているときの子どもの安心感について、畠山範子(2009)による次のような報告がある。

子どもたちは大好きな保育者に心を込めた声で物語を読んでもらい、その世界を共有できることは本当に心地よく、その物語が心に届く体験である。そしてその時間は、安心して空想の世界に思いをはせ、描き、そこで遊ぶことのできる空間と言える。そのとき、子どもたちは耳からの保育者の言葉を聞いているだけではない。その表情、目の動き、姿勢、声の調子などから保育者がどのくらいこの物語を楽しみ、大切に思い、みんなと共有したいと思っているか等、瞬時に感じ取り、その上でその楽しみ方を体に取り込んでいく。(p.124)

幼児に直接語り聞かせや読み聞かせをしてくれるのは、ほとんどの場合、親や祖父母、保育者、教員等、幼児の周囲にいる大人である。これらのいつも自分を保護してくれる大人が、落ち着いた語り口や音声、穏やかな表情で物語を語ってくれる(読んでくれる)時、子どもは安心した幸せな時間を体験することができる。その物語の中で、悪者と対決するスリリングな場面や、時には主人公が命の危機に見舞われる恐ろしい場面も体験するが、それを聞いている今の自分自身は安心できる大人とともに平和なひとときを過ごしている、そのギャップが子どもにいつそう今の自分の幸福感を感じさせるのである。

3-2 言葉の獲得及び論理的思考力の向上

子どもは年齢や環境に応じて言葉を獲得し、それを道具として論理的思考力の向上を図っている。このことについて、北海道教育大学・長谷川祥子(2015)は以下のように述べている。

3歳から5歳という発達段階

(1) 「一次的事物ば期」

幼児から小学生、中学生に言葉を教える場合、その言葉の発達過程を理解しておくこと、効果的な指導ができると考えている。

幼児や小学生、中学生と年齢に応じて論理的思考は発達し、その発達で3歳、9歳、12歳は重

要な節目と考えることができる。ピアジェは言語と論理との発達について「言語の発達と論理の発達には密接な関係がある。（中略）これは論理体系と言語体系との間に相互依存の関係があることを示すものである。」^(注2)と述べている。この考えによれば、言語の習得過程を分析することは、同時に論理の形成過程を理解することになる。

幼児教育の期間とは「一次的ことば期」^(注3)と言い換えることができ、言葉を教える役割が家庭教育から学校教育に次第に移行していく重要な時期ととらえることができる。

(2) 思考力の基礎は話し言葉

幼児期の言葉の発達段階を観察すると、家族の者が数え切れないほど繰り返して幼児に話しかける。幼児はその言葉を聞いて、1歳前後で喃語を脱し、意味ある言葉を話し始める。母親が幼児に対し働きかけるとき、常に言葉を投げかけ、その行動の意味を音声で表して教える。子どもは母親の話す言葉を次第に模倣していくようになっていく。（中略）

3歳を過ぎた頃から日常生活における基本的な会話を話し、聞く力も備わってくる。自己を客観的に認識する出発点ともいえ、自分の意思をとらえ、言語化し、それを正確に相手に伝えようとする活動が3歳前後から始まる。家族の者は幼児語を使わず、正確な大人の言葉を使って会話の場を多くする努力が、この発達を大いに助ける。家庭生活を中心に基本的な生活語彙を習得していく。

事実や体験よりも先に、言葉を使って話したり聞いたりできるということは、互いに理解し合える社会という枠組みの中で、思考を働かせていることである。家族の者が数少ない言葉を繰り返し話しかけるといふ行動が、初歩的な論理的思考の学習を行っていることになる。（p.11）

注2、ジャン・ピアジェ、波多野完治訳「言語と論理」『現代心理学』68頁・福村出版（166頁）1981年3月

注3、岡本夏木「子どもからの問いかけ」『ことばの発達』7～30頁・岩波新書（206頁）1985年1月

また、埼玉大名誉教授の市毛勝雄（2015）は、「言葉の獲得」について次のように述べている。〈2015年7月 日本言語技術教育学会神田支部定例学習会講話を篠原が要約〉

- ①母親から言葉を聞く。
- ②母親が子どもとたくさん言葉を交わす。
- ③父親が社会的な言葉を子どもにたくさん教える。
- ④父親と母親が、子どもの前で社会的な話題でたくさん会話を交わし、それを聞かせる。
- ⑤（④）の会話に子どもも加わって、社会的な言葉を耳から聞き、一緒に話す。
- ⑥保育園・幼稚園・学校で言葉をたくさん聞き、少しずつ社会生活の範囲を広げていく。
- ⑦読み聞かせを聞かせる。（「グリム童話」などの知恵と勇気を教える話がよい。）

以上のことから、子どもは身近な者の音声言語を繰り返し聞くことで語彙の獲得数を増やしていくことが分かる。また、言葉の発達のプロセスの中で、日常的に接することの少ない語彙についても、読み聞かせによって多くの言語体験をさせることが可能になる。伝承物語の無駄のない簡潔な語りによる話の展開や繰り返しの多い構成は、子どもの言葉の獲得及び論理的思考力の向上に効果的である。

3-3 自我の確立を助ける

幼児期は、自我の確立にとっても重要な時期である。ブルーノ・ベッテルハイム（1978）は子どもの

自我の確立と昔話の関係について以下のように述べている。

昔話の主人公（つまり子ども）は、広い世の中に出ていくことによるのみ、自分自身というものを見つけられる。それとともに〈いつまでもしあわせにくらす〉相手も見つかって、もう、別れ別れになることへの恐れはなくなる。昔話はいつも未来に目を向けている。そして、子どもたちが、だれかに守られたいという幼稚な望みを捨て、もっと独立した満足した存在になれるように、導いていく。しかも、そこで使われるのは、子どもたちが意識的にも無意識的にも理解できることばである。

現代の子どもたちは、広がりを持った家庭や、よく調和のとれた共同生活に保護されて育っていない。したがって昔話の価値は、それが語られ始めた昔よりも現代の方がずっと大きくなっている。なぜなら昔話は、ひとりぼっちで世の中に出て行かなければならなくなって、はじめこそ最後にどうなるか見当もつかなかったが、心の奥の確信に従って正しい道を進んでいき、とうとう自分のあるべき位置を見出す人間のイメージを、聞く人に描かせてくれる。それは現代の子どもたちにぜひ必要なイメージなのだ。（p.29）

子どもは親や保育者の保護の下、安心して昔話を楽しみつつ、「守られる存在」から「独立した」存在になるため心の準備を着々と進めていることになる。昔話は、語られ始めた当時よりも現代においてより必要とされていると、ブルーノ・ベッテルハイムは指摘しているが、様々なメディアや娯楽の発達によって昔話を聞く機会は昔より減っているのが現状である。

3-4 幼児理解

読み聞かせをしながら、または読み聞かせの後に子どもの様子を観察することが重要である。筆者の読み聞かせの体験によれば、子どもはその物語の世界に入り込んでいるとき、読み手の方をじっと注視する。ざわざわした動きや私語がなくなり、読み手の声が静かに響き渡る。このような状況になると、取り上げた作品が対象の聞き手に適していたことを実感する。

また、途中で、主人公の行動をそっと真似る子どもも出てくる。主人公と自分を一体化させて聞いていることが分かる。これらの様子をよく観察し、評価することが次の作品選びへのステップとなる。読み終えた後も、子どもの様子や表情を注意深く観察することで満足度を図ることができる。また、特に気に入った作品は、その後何度も読み聞かせを求めてくる。これも大切な評価である。読み聞かせる側が、読み聞かせたい作品と子どもが聞きたい作品は必ずしも一致しない。子どもの反応を重視すべきである。なぜなら、読み聞かせの効果は「聞く楽しさ」の中で最大限に発揮されるからである。

3-5 人生の知恵や教訓を学ぶ

市毛勝雄（1983）は、伝承物語における知恵や教訓について以下のように述べている。

伝承物語とは「伝説・神話のように時代や特定の固有名詞を持ったものを語るのではなく、民衆によって伝承された物語」（高橋健二訳『グリム童話全集・1「グリム童話集について」』小学館一九七六）という定義が穏当であろう。

日本にも『今昔物語集』（一二世紀）その他の説話があり、アラビアには『アラビアン・ナイト』（一二世紀）があった。またトルコには『ホジャ物語』（一四世紀）〈東洋文庫38に訳あり〉があり、

スペインには『ラサリーリョ・デ・トルメスの生涯』（一五世紀）〈岩波文庫に訳あり〉が、ドイツには『ティル・オイレンシュピーゲルの愉快ないたずら』（一六世紀）〈法政大学出版局一九八二年第四刷の訳あり〉がある。日本では「彦市話」（熊本）・「大作話」（高知）・「吉四六話」（大分）などが有名である。（中略）『グリム童話』は子ども達に対して人生を語ることによって、大きな教訓を示す役割を認めることができるが、似たような伝承童話でも、明らかに大人を対象としたものも多い。（中略）これらの物語の本質は、恐らく民衆にとっての現実的な論理の教育、あるいは知恵を鍛える道場であって、近代教育以前の教科書の役目を果たしていたと思われる。（p p .88～89）

学校教育が無かった時代、伝承物語は民衆に人生の知恵や教訓、論理を学ばせる教科書の役割を果たしていたこと、またそれは子どものみならず大人にとっても学ぶべき意義があったという考察が興味深い。学校教育が普及した現代においても「生きる力」を養う教材として伝承物語は有効である。伝承物語の読み聞かせ教育の魅力は、「楽しく学べる」点であることを忘れてはならない。読み聞かせ後に、読み手の考える教訓を説教することは折角の伝承物語の価値を台無しにする。子どもが喜んで何度も聞く作品を繰り返し読み聞かせ、価値の取捨選択は子ども自らの判断に任せるのがよい。

4 伝承物語の優れた仕組み

4-1 簡潔な語り

伝承物語は、長い間音声言語によって語り伝えられてきた。そのため、全体が無駄のない簡潔な「語り」によって進められる。そのことについて市毛勝雄（1983）は次のように述べている。

伝承物語が聞き手に対して、登場人物のイメージを刺激するのは、前章に述べたように「会話」である。われわれは優れた伝承童話によって、人間を素材とした論理の法則を学ぶのである。

このような観点から見た場合、この『グリム童話』と前章に掲げた中国の正史である司馬遷の『史記』とが驚くほどよく似た文体であることは、われわれにいろいろなことを考えさせる。つまりそれは「説明」の文であり、内容をそのまま信じればよいわけである。『グリム童話』は描写をほとんど含まない文体によって、どんな幼い読者（正確には聞き手というべきだろう）にもすみずみまで理解できるのである。（p .82）

4-2 単純な登場人物設定

ブルーノ・ベッテルハイム（1978）は昔話における登場人物について次のように述べている。

昔話には、アンビバレント（両面価値的）な性質をもつ人物は登場しない。現実の人間のように、いいところも悪いところもある、というような性格は、出てこない。子どもは物事を単純に割り切るから、昔話もその通りになっている。ある人間は、いい人か、悪い人か、そのどちらかで、中間がない。弟はばかで兄さんはりこう、妹は気だてのいい働き者で、姉さんたちは心のねじれた怠け者だ。あるものは美しく、あるものは醜い。親の一人は善良そのもので、あとの一人は鬼のよう。昔話の中でこういう正反対の性質が並んでいるのは、教訓物語とは違って、正しい行いを強調するためではない。（中略）両極性の性格を並べるのは、それによって子どもが、両者の違いをたやすく理解できるようにするためなのである。これがもっと現実近く、生身の人間の特徴である複雑

さをそのまま描写していたら、子どもは一人一人の違いをなかなか理解できない。(p p .26 ~ 27)

また、ブルーノ・ベッテルハイム (1978) は、同書において次のように述べている。

昔話はこういう単純で直接的なイメージによって、子どもが、自分の複雑でアンビバレントな感情を分類するのを助けてくれる。(p .109)

昔話は、実際は複雑で一人の人物の中にある様々な人間性を、別個の登場人物として描くことによって、子どもにも分かりやすく示してくれる。さらに、善と悪という反対の人間性をもつ登場人物のそれぞれの行動とその結末を極端に示すことによって、子どもが自分はどうなりたいかを選択しやすくしているのである。

4-3 繰り返し

伝承物語には、よく似た内容の繰り返しが多い。

例えば「3びきのこぶた」(イギリスの民間伝承物語)では、1番上のこぶたは「わらの家」、2番目のこぶたは「木の家」、3番目のこぶたは「レンガの家」を作る。

「ねことねずみのともぐらし」(ドイツ『グリム童話』)では、猫が「名付け親を頼まれた」と嘘の口実で外出しハットをつまみ食いする。1回目につけたという名前は「皮なめ」、2回目は「半分たいらげ」、3回目は「すっかりたいらげ」である。

「金の毛が三本あるおに」(ドイツ『グリム童話』)では、「福の子」が王様の娘と結婚するために、鬼の頭の金の毛を取りに行く。その途中で3回相談を受ける。1回目は「ぶどう酒が出なくなったわけ」、2回目は「金のりんごのなる木が葉さえ出さないわけ」、3回目は「わたしもりが交代できないわけ」である。

一部分が異なる似たフレーズが繰り返し語られることで、聞き手は共通点と相違点を意識する。また大事な言葉をキーワードとして記憶する。次を予想する思考も働く。繰り返される説明がだんだん簡単になっていくのを聞くことで話の要約の技術を学ぶこともできる。これらの要素は論理的思考にとって重要な要素である。

4-4 空想の中の残酷性

昔話は残酷である、だから子どもに聞かせるのに適していない、という意見がある。一見子どもの気持ちを尊重したまっとうな意見のように思える。しかし、それが間違いであることはブルーノ・ベッテルハイム (1978) の次の記述から明らかである。

たいていの親は、子どもをいちばん苦しめる問題から、子どもの気をそらせてやる必要があると信じている。(中略) 子どもには物事の明るい面だけ見せておこう、というのである。

人間は、攻撃的になったり、利己的で自分勝手になったり、怒りや不安にかられて行動したりする。だが、たいていの人が、我々が生きていく上でいろいろ失敗するのは、自分自身のそういう性質が原因なのだということを子どもに教えない。人間の性は本来善なのだ、信じていてほしい。ところが子どもたちの方は、自分がいつもいつもよい子ではないし、たとえ現実にはよい子でも、できれば悪い子になりたいと思っていることをちゃんと知っている。これは親から聞かされること

と矛盾する。そこで子どもは、自分が自分式に悪魔であり、とんでもない出来損ないなのだと思うてしまう。（中略）

人間である以上、生きていく上で大小様々な困難にぶつかるのは避けられない、だがもし、そういう予期しなかった、理不尽なものも多い困難の一つ一つに尻込みせず、しっかりぶつかっていったら、障害は必ずのりこえられるし、いつかは勝利を収められるだろう—昔話はそういっているのだ。

現代の児童文学はたいてい、この、生きていく上での問題を避けて通る。（中略）〈子どもに害のない〉物語は、死についても、老いることについても、人間の限界や不死へのあこがれについても、一言もふれない。それに比べると昔話は、人間にとって基本的なこういう問題すべてを、直接、子どもに突きつける。（p p .24～25）

人間の中に潜む悪の感情、また人間が生きていく中で直面する困難等、避けては通れない負の世界について、「かわいい子ども」たちには知らせたくない、考えさせたくない、という大人の身勝手な配慮は、自我に目覚め、自分らしい生き方を探している子どもたちを苦しめることになる。それに対して、登場人物の多くが悪い心をもっていることを昔話で学んだ子どもは、それが誰の心の中にも潜む危険であることを知っているから、必要以上に自分を責めることがない。また、悪の感情に従って行動すればどのような結末になるかも昔話の空想の世界で体験済みであるため、悪を押さえて理性に従った行動を選択できるようになるのである。

実際の保育現場で「残酷な場面」と言われる部分の読み聞かせを行ったときの幼児の反応について、畠山範子（2009）による次のような報告がある。

それは楽しさや温かさ、わくわくする冒険心や頑張り、正義感、生きていくためのエネルギーに加えて、その中に人間が畏れているものや悪とされるものが恐ろしい形で描かれている。それは悪魔や魔女であったり、鬼や山姥であったりする。またその中には死や戦い、殺し、病気、生きたままオオカミがお腹を縫われる、鍋で煮られるシーン等、様々な残酷な表現も少なくない。

保育の現場で読み聞かせをしていると、子どもたちはその残酷な表現の中にその事柄自体の「痛い、苦しい、悲しい、辛い」等のリアルな感情やその情景を実感するものでなく、そのことの実事だけがずっと子どもの頭の中を通り過ぎているのが感じられる。（中略）よく保育の現場で見かけるこの昔話（篠原注：「3びきのこぶた」）の解釈として、「兄弟仲良くすることはいいことだ、また最後ごめんなさいと謝ったのでオオカミとも仲良く暮らしましょう」としているのは間違いである。こぶたやオオカミを殺すのはとても忍びないと考える保育者が筆者の周りでも多く見られる。（中略）読み聞かせをする保育者はその昔話の底流にある、その昔話の意図するところを確実に読み取っておくことが必要と考えられる。それには、原形に近い再話のものを読まれることをお勧めする。（中略）

怖い話や悲しい話も子どもたちは大好きな保育者に心を込めて読んでもらおうと、怖いけれども保育者が一緒なので安心しながら聞いていられる。また、悲しい話も自分に置き換えても大丈夫、何とかそれを乗り越えてみようとなげ無意識のうちに力がわいてきているように見える。はじめての読み聞かせで切迫したシーンではみんな真剣に引き込まれて聞いている姿が見られるが、話が展開して安心な場面になると、子どもたちの肩の力が抜け、ほっとした空気が流れる。何回も同じ本を読ん

でいると、先の見通しがもて物語そのものをじっくり楽しんでいる様子が見られる。(p.126)

これらの逞しく前向きな子どもたちの姿からは、「残酷な場面」を子どもに聞かせないように、という大人のお節介な配慮が不要であることが分かる。子どもたちは、自我を確立し独り立ちするために日々必死で戦っている。それに失敗すれば、社会に適応できない不幸な人生を余儀なくされるからである。空想の世界の怖さに怖じ気づいている余裕など無いほどに現実の世界で真剣に生きているのである。自分に力を与えてくれる昔話を、大好きな大人が穏やかな空間で読んでくれているという今の幸福感も、空想の世界の恐怖を克服する大きな力となっている。「幸福な現実」という中で体験する「空想の恐怖」、この疑似体験が、将来現実の世界で乗り越えるべき困難に出会ったときのハードルを下げる役目をし、困難に逃げずに立ち向かう勇気と自信を子どもたちに与える。

4-5 ハッピーエンドの結末

昔話は子どもに生きる力を与える。それは、様々な困難を知恵と勇気で乗り越えた後に、ハッピーエンドの結末が用意されているからである。このことについて、ブルーノ・ベッテルハイム(1978)は以下のように述べている。

現代の童話の多くは、悲しい結末になっている。だから、物語の中の恐ろしい出来事によって必要になった逃避と慰めが欠けたままになり、生きていく上でぶつかるさまざまな不運に対抗する力を、子どもに与えられない。子どもは、慰め、力づけてくれるような結末がなくては、物語を聞いたあと、生きる上での絶望から逃れるすべなどないのだと思ってしまう。

伝統的な昔話の中では、主人公はしあわせになり、悪者はその罪にふさわしい罰を受けて、正義が勝ってほしいという、子どもの深い要求がかなえられる。(P.195)

現代の悲劇的な童話の代表として「ごんぎつね」がある。2016年現在市販されている、全小学校教科書の4年生の教材となっている。いたずらの償いを誤解され、「兵十」に鉄砲で撃たれて死ぬ結末である。「ごんは死んでいない」と真剣に訴える児童もおり、悲劇的な結末は子どもに受け入れられないことを実感する。

5 読み聞かせの実践

5-1 グリム童話

2016年11月、常葉大学保育学部の1年生(80名)に対して、「国語」の授業で「グリム童話」の二つの作品の読み聞かせを実践した。読み聞かせの後、「作品から学べる知恵や教訓は何か」を発表させた。その結果を以下にまとめ、考察する。

5-1-1 「かえるの王様または鉄のハインリヒ」

「作品から学べる知恵や教訓」として学生からは次のような意見が出された。

- ・約束を守る
- ・恩を忘れない

- ・見た目で判断しない
- ・親の言うことは聞く
- ・先を考えて行動する

その後、「自分のベットに入ろうとするかえるを壁にたたきつけたお姫様についてどう思うか」と尋ねたところ、ほとんどの学生が「よくない」と答えた。これまで受けてきた道德教育の観点からの判断である。そこで、「たとえ約束したとしてもどうしても譲れない一線は死守する」「身を守るためには女性でも大胆な行動が必要である」という考え方を紹介したところ、納得した表情の学生が多かった。

また、「契約の厳しさ」（かえるに鞫を取ってきてもらうときの五つの条件）は王である父親の愛でもかなわないこと、それを教えた王の父としての偉さについて説明したところ、理解を示した学生が多かった。「契約の厳しさ」については、借金、保険、携帯の契約等、学生にも理解できることを具体例として示した。

5-1-2 「ヘンゼルとグレーテル」

「作品から学べる知恵や教訓」として学生からは次のような意見が出された。

- ・兄弟愛
- ・協力
- ・あきらめない
- ・甘い誘いに乗らない
- ・人のものを勝手に食べない
- ・小石を道しるべにする知恵
- ・指の代わりに骨を出す知恵
- ・「かまどに入れ」と言われて「入り方が分からない」と言って魔女をやっつける知恵
- ・かもに1人ずつ乗る知恵
- ・斧の音をカモフラージュする知恵

発表後、子捨てを希望していなかった父親が、一度目に母親に押し切られて賛成してしまったために二度目にはもう断ることができなかったことを、一文の簡潔な教訓として示している部分を探させた。学生は、「い」と言ったからには「ろ」と言わないわけにはいかない」という一文をすぐに見つけることができた。煙草や万引きへの誘いがこの状況と当てはまることを補足したところ、うなずく学生が多かった。

感想では、「初めは兄に助けられていた妹が、後半では兄の命を救い、兄をリードして家路をたどる姿に成長を感じた」「子どもの頃は気づかなかった学びがたくさんあることが分かった」等の意見があった。

二つの作品の読み聞かせの最後に、『グリム童話』は幼児教育における読み聞かせの作品として優れていることを伝えた。また、これらの学習は楽しみながら行われることが大切であるため、読み聞かせの後には、子どもたちに自由に発言させて反応を確かめることが大切であること、自分の価値観を押しつけて説教をしてはいけないことを指導した。

5-2 吉四六話

2016年10月、常葉大学保育学部の2年生(2名)に対して、「保育実践演習」の授業で『吉四六話』より二つの作品の読み聞かせを实践した。読み聞かせの後、「吉四六の賢いところはどこか」を発表させた。その結果を以下にまとめ、考察する。

5-2-1 「柿の木」

「吉四六の賢いところ」として学生からは次のような意見が出された。

- ・父親の「見ちょれ」の意味を知らずに知らぬふりをした
- ・賢い返事をして父親を安心させた
- ・柿をみんなで食べて責任を分散させた

この話の「キーワードは何か」と聞いたところ、「見ちょれ」だと答えることができた。「二つの意味があるが何か」と確認すると、「見ているだけ」「見張る」と分かり、そのズレをうまく利用して自分が利益を得た吉四六の賢さをまとめることができた。

5-2-2 「わたしもり」

「吉四六の賢いところ」として学生からは次のような意見が出された。

- ・初めは相手に従うふりをして安心させた
- ・自分の得意な川の上で主導権を握って武士と交渉した
- ・渡し賃を行きと帰りに分けた

学生の発表後、「この論理の巧みさは『渡し』という一貫して分割できない仕事を、値段に応じて分割して見せた着想にある」(市毛勝雄(1983) p.109)ことを確認した。また、「柿の木」では父親、「わたしもり」では武士が相手であることから、本来逆らうことができない立場の上の者に対して吉四六が論理で対抗していること、それが聞き手に共感と愛着を与えることを確認した。

『吉四六話』のような民衆の知恵の話は、登場人物の善悪を学ぶためのものではなく、学校教育のない時代の民衆の論理の教科書としての役割を果たしていたことを説明したところ、新しい視点に驚いたという感想が出た。

6 結論

幼児教育における伝承物語の読み聞かせは、人格形成、論理的思考力・表現力・理解力の向上、人生の困難を乗り越えて生きる自信と勇気の獲得、困難を乗り越えるための知恵や教訓の学び等、多くの効果をもっている。しかしながら、近年、もっと手軽に楽しむことのできるものとしてテレビ、映画、ゲーム、SNSなどが普及したことにより読書離れが進んでおり、伝承物語を聞く(読む)機会も減少しているのが現状である。また、子どもの世界を美しいイメージにしておきたい大人によって、残酷さが排除され平和的な明るい面だけを強調したものに作り替えられる傾向も見られる。これらのことによって、子どもが伝承物語から学ぶ機会が失われつつある。

これまで見てきた数々の点から、筆者は、伝承物語には、引きこもりや家庭内暴力、いじめ、虐待、ニー

ト、少子化等の現代社会における様々な課題のいくつかを解決する力があると考えている。今後、伝承物語のもつ力と価値を研究し、その成果を広く伝えることによって、この人類の宝が社会でもっと活用されるための努力をしていきたい。

7 今後の課題

- (1) 幼児の読み聞かせの教材として適切な伝承物語を選別し、より効果的な読み聞かせの方法を開発する。
- (2) 幼稚園、保育園、家庭において伝承物語の読み聞かせを実践し、成果と課題を検証する。

参考文献

- (1) 高橋健二訳（1976）『グリム童話全集』（全3巻）小学館
- (2) 河合隼雄（1977）『昔話の深層』福音館書店
- (3) ブルーノ・ベッテルハイム、波多野完治・乾侑美子訳（1978）『昔話の魔力』評論社
- (4) 岡本夏木（1982）『子どもとことば』岩波新書
- (5) 市毛勝雄（1983）『文学的文章で何を教えるか』明治図書
- (6) 畠山範子（2009）『改訂 保育内容「言葉」 言葉とふれあい、言葉で育つ』大越和孝・安見克夫・高梨圭子・野上秀子・齋藤二三子編著 東洋館出版社
- (7) 長谷川祥子（2015）「グリム童話の読み聞かせの実技に関する一考察」『幼児教育研究』第22号 日本幼児教育学会

