

図書館職員学び直し講座 第5講座

「岡田淳作品が多くの子どもたちを引きつける理由を考える」

伊東 由美子

## 1 はじめに

私が勤務する小学校図書館で、子どもたちに好きな本や作家についてのアンケートを行った。すると好みが多岐にわたることが分かった。一方、特に中高学年を中心に多くの子どもたちから支持されている作品があることにも気付いた。それが岡田淳の作品だった。そこで、岡田淳の経歴や作品の特徴から、そのように彼の作品が支持される理由を考えてみたい。

## 2 岡田淳について

岡田淳の経歴を見ると、図工の教師として小学校に勤務するかたわら創作を行ってきたとある。子どもたちが抱えている問題を子どもたちに非常に近い場所で見ながら物語を生み出してきた彼の経歴は、幅広い層の子どもたちが彼の作品に引きつけられる要因の一つではないだろうか。また、多くの作品の挿絵が岡田淳自身によるものである。そのため、物語の世界が更に魅力的に再現され、読者を引きつけるのに大きな役割を果たしているのだろう。

## 3 作品にみられる特徴

次に岡田淳の作品に見られる特徴を挙げ、そこから子どもたちを引きつける理由を私なりに考えてみたい。

### ① 日常の世界と非日常の世界が交わる物語

岡田淳の作品の特徴の一つめとして、多くが“日常の世界と非日常の世界が交わる物語”であることを挙げたい。例を挙げると「こそあどの森シリーズ」の『ユメミザクラの木の下で』(理論社、1998)や同シリーズ『はじまりの樹の神話』(理論社、2001)、『二分間の冒険』(偕成社、1985)、『選ばなかつた冒険』(偕成社、1997)、『扉の向こうの物語』(理論社、2005)、『びりっかすの神さま』(偕成社、1988)、『竜退治の騎士になる方法』(偕成社、2003)などがある。それらの中で『二分間の冒険』や『選ばなかつた冒険』、『扉の向こうの物語』は主人公が日常の世界から非日常の世界に行って帰ってくる物語であり、『ユメミザ克拉の木の下で』や『はじまりの樹の神話』、『びりっかすの神さま』、『竜退治の騎士になる方法』は日常の中に非日常が入り込んでいて、またもとの日常に戻るという形式である。形式こそ違え、これらはどれも日常の世界と非日常の世界を「行って帰る」物語である。この「行って帰る」という形式の物語を瀬田貞二は「行きて帰りし物語」と呼び、その特性を次のように述べている。

しょっちゅう体を動かして、行って帰ることをくり返している小さい子どもたちにとって、その発達しようとする頭脳や感情の働きに即した、いちばん受け入れやすい形のお話し

つまり、岡田淳の多くの作品が「行って帰る」形式をとることで、子どもたちの感情に働きかけ、受けいれられる大きな要因となっているのだろう。

また、『こそあどの森シリーズ』は「こそあどの森」という架空空間での物語である。一方『びりっかすの神さま』や『竜退治の騎士になる方法』、『二分間の冒険』などは、読者にとって非常に身近な学校から物語が始まる。そのことが、架空物語を好む子どもから物語に友情や正義といった社会的価値観を求めるようになった子どもたちまで、幅広い層に受け入れられているのだろう。

う。

## ② 「謎解き」で進行していく物語

2つめの特徴として、「なぜ?」「どうやって?」を追求していく「謎とき」の物語の多さを挙げたい。「こそあどの森シリーズ」の第1作目『不思議な木の実の料理法』(理論社、1994)では、こそあどの森の住人スキッパーが手元に届いたなぞの木の実の料理法を探すために、こそあどの森の住人たちを訪ね歩く。また同シリーズ第3作目『森の中の海賊船』(理論社、1998)では、不思議な笛ふきナルホドとマサカの正体は? 海賊フラフラの宝は本当にあるのか?などの謎を、フラフラの伝説を読み解いていくことで明らかにしていく。同じく第6作目『はじまりの樹の神話』(理論社、2001)はサブストーリーとなる神話の謎解きが、神話の時代から突然こそあどの森にやって来た女の子を元の世界に戻すのに無くてはならないものになっている。『二分間の冒険』(前出)では、非日常の世界に迷い込んだ主人公が日常の世界に戻る方法が、謎かけの答えを探すことであり、またその非日常の世界に現れた竜との戦いは謎かけの戦いである。

この「なぞ(なぞなぞ)」について柳田國男は次の様に述べている。

一度は何だらうと思ひ、それを考へ始めてわかつてくるといふことは、子供を大人にする一つの閑門であつたものと思はれる。

また、林美千代は岡田淳の作品の中の謎解きについて、次のように述べている。

岡田淳の作品が最後まで読者を飽きさせずに楽しく読めるのは、この謎の組み立て方による。〈殺し〉のない推理小説だ

つまり、「謎解き」の物語で、子どもは登場人物と共に謎解きというスリルを楽しみ、謎を解くことで成長していく登場人物に自分自身を重ね合わせ、大人になっていく一つの閑門を乗り越える喜びを発見するのではないか。確かに、「こそあどの森シリーズ」の序盤で、自分の殻にこもり、他人と交わりたがらなかつたスキッパーが、森の住人の知恵を借り、謎解きをしていくことで、自分の殻を破り、第6作目の『はじまりの樹の神話』では、神話の時代から現代に迷い込んできた女の子の命を助け、元の世界に戻すために自ら立ち上がるまでに成長している。

## ③ 竜退治の物語と竜を退治する意味

3つめの特徴として「竜退治」を挙げたい。『竜退治の騎士になる方法』(前出)『はじまりの樹の神話』(前出)『二分間の冒険』(前出)の中で竜退治が描かれているのであるが、ここに登場する竜は、昔話や様々な竜退治の物語に出てくる竜とは異なっている。どう異なっているかというと、岡田淳の物語に登場する竜は、物体としての竜として描かれているのではなく、人間の様々な心の“象徴”として描かれている。ではそれぞれの竜がどんな心の象徴として描かれているのか。『竜退治の騎士になる方法』では「その場に居合わせた登場人物ふたりの心の“とげとげ”したところ、“よそよそしいところ”」である。『はじまりの樹の神話』では「いつときの気持ちに負けてしまったその心の弱さ」である。また『二分間の冒険』では「地位や命に固執する気持ち」である。だから、どの竜も退治されることにより、死ぬのではなく、「元の姿に戻る」か「消えて

いなくなる」のである。

では、竜を退治することはどんな意味を持っているのだろうか。箕野聰子は非日常を異界と呼び、その異界について、次のように述べている。

異界は、そこに旅する者の内面から立ち上がってくる。そして、異界での出来事は現実をうつし、異界でのそれに向かうことが現実に向かう力を与えることが多い。

つまり子どもたちは、これら竜退治の物語に自分の現実を写しながら読み進み、物語の主人公と共に現実に対する方法を模索し、立ち向かう力を得ているのではないだろうか。

#### 4 まとめ

以上に述べてきたことをふまえ、岡田淳の作品が子どもたちを引きつける理由をまとめてみると、

- ① 岡田淳は教師として子どもたちの身近に身を置き、子どもたちの抱える様々な問題と日々接している中で生み出している。それ故、作品の中で描く子どもや彼らの抱える問題が読者から親しみや現実感を持って受け入れられる。
- ② 「日常と非日常を行って帰る」物語が子どもの心を捉え、「謎解き」をしていくことで大人に近づく喜びを見いだす。また「竜退治」の物語の中に自分の現実を写し出し、主人公と共に竜退治の冒険をすることで、それと向かい合う力を得ているのだろう。
- ③ 岡田淳の物語が架空空間を舞台にした物だけでなく、学校といった子どもにとって非常に身近な場から始まる物も多い。それ故、物語に求めるものが異なる幅広い層の子どもたちに支持される。
- ④ これらの物語の多くが岡田淳自身の挿絵により、更に魅力的に再現されている。

などが考えられる。更に彼の作品を読み解いてくことで、彼の作品が子どもを引きつける別の理由に辿り着くかもしれないが、以上を今回私が考えた岡田淳の作品が子どもたちを引きつける理由としてまとめにしたい。

#### 参考文献

- 瀬田 貞二 『幼い子の文学』(中公新書 1980年)
- 林 美千代 「岡田淳作品のおもしろさを考えるー〈こそあどの森〉の謎解きー」  
『日本児童文学』(506号、1996年2月)
- 箕野 聰子 「岡田淳『竜退治の騎士になる方法』考—今を生きる子ども達—」  
『神戸海星女子学院大学研究紀要』(No. 45、2006年3月)
- 柳田 國男 『定本 柳田 國男集 第21巻』(筑摩書房 昭和37年12月)