

卒業論文

『現代児童文学作家岡田淳作品の魅力を探る

―「こそあどの森の物語」シリーズとその挿絵を中心に―』

早稲田大学教育学部国語国文学科 1

1E17E138-2 家合美景

目次

はじめに

第1章 岡田淳について

- 1 岡田淳とは
- 2 執筆活動
- 3 岡田淳研究史

第2章 「こそあどの森の物語」シリーズについて

- 1 「こそあどの森の物語」シリーズとは
- 2 「こそあどの森の物語」シリーズのこれまでの評価
- 3 「こそあどの森の物語」シリーズの私の評価
- 1 シリーズとして繋がりがあある
- 2 絵と物語の関係
- 3 子どもだましではない
- 4 差別はなく必要な区別だけがある
- 5 スピード感と展開の派手さのばらつき、準備巻の存在
- 6 教訓的でなく、主体的に考えたいなる作り
- 7 登場人物が一面的でなく、人間味がある
- 8 内部物語や芸の内容が作りこまれている
- 9 セリフと展開の関係性

第3章 絵と物語の関係

- 1 挿絵研究の現在

2 岡田淳の挿絵

3 『こそあどの森の物語』シリーズの挿絵

資料編 インタビュー内容

おわりに

参考・引用文献

はじめに

岡田淳さんは、現在も活躍する人気児童文学作家である。もともと小学校の図工教師であった岡田さんの作品は、小学校から異世界に飛ぶエブリデイ・マジックの手法の身近なファンタジーが多く、ふしぎでどこかあたたかいその世界観にひきつけられる読者は多い。岡田さんの友人で子どもの本専門店「メリーゴーランド」店主の増田喜昭は、雑誌のエッセイでこう語る。

子どもたちは、学校を舞台にした物語が好きだ。日頃あまり本を読まない子どもたちまで、岡田淳の描く学校の中のもうひとつの世界にはひきつけられる。そこでの不思議な出来事は、彼らの日常をより刺激的で楽しいものにしてしまう力があるからだ。(1)

まさにその通りである。もちろん私もその一人で、小学生の頃から愛読し、学校でこの階段がもう一つの世界に繋がっていたら：などと空想していたものだが、大学生になった今でもなお、岡田淳さんの作品はおもしろい。林美千代も「いま、現代の子ども達に好きな本をあげてもらったら、岡田淳の本は必ず数冊挙がってくるだろう。岡田淳の本には、子どもも大人もおもしろいと思う何かがある。」(2)と述べているように、児童文学ながら大人が読んでもおもしろい岡田作品はやはり評価も高く、日本児童文学者協会賞、野間児童文芸賞など、数々の賞を受賞している。

本論では、まだ研究が多くはない岡田淳という作家とその作品について整理するとともに、数ある岡田作品の中でも一九九四年から二〇一七年にかけて発表された「こそあどの森の物語」シリーズ全十二巻を対象にして、その特徴を調べていく。そうすることで、岡田作品、特に「こ

そあどの森の物語」シリーズが持つあたたかくて他にはない魅力を作る要因は何であるかを明らかにしたい。

また本稿を書くにあたって、大変ありがたいことに岡田さん本人にお話を伺った。お忙しい中で、一介の大学生のためにもろく興味深い内容をたくさんお話してくださった岡田さんは、とても気さくであたかく、ユーモアまで持ち合わせたすごいお方であった。この経験は私の一生の宝である。改めて厚く感謝申し上げたい。そして、以下ではその時お聞きした内容を含めて論じていくこととする。

第1章 岡田淳について

1 岡田淳とは

はじめにでも述べた通り、岡田淳さん（以下誠に失礼ながら敬称略）とは、現在も最前線で活躍する現代児童文学作家の一人である。

一九四七年兵庫県に生まれ、神戸大学教育学部美術科を卒業。卒業後は図工教師として三十八年間小学校の図工教師を務めた。

処女出版は『星泥棒』（一九六六）。こちらは本人曰く「パンフレットのようなマンガ集」「言葉のないひとこまマンガを連ねてストーリー性を持たせるという、画期的な手法（！）の作品」（3）であり、一九歳の時の作品であるが、学生の自費出版ながら三版まで出版され千三百部が世に出た。その後、地元の地方紙である神戸新聞や、タウン誌「月刊 神戸っ子」にマンガを描いた。後者は中断しながらも三十九年間続き、連載中の作品から『プロフェッサーPの研究室』『ふたたびプロフェッサーPの研究室』（17出版）がつくられた。

小学校の図工教師になって二年ほど経った一九七一年から、私家版

で言葉のないマンガ集を数冊出版する（『個人的ピラミッドへの挑戦』『マリオネット』『木』『竜をやっつけるべき騎士―迷路』『おうむ』）。また、一九七五年に友人の浦川良治との合作で文研出版より『忘れものの森』を「ねべりよん」名義で出版。その後、図工の授業のために書いた物語を近所の児童書専門店「ひつじ書房」の平松二三代が偕成社に持ち込み、それが作家デビュー作『ムンジャクンジュは毛虫じゃない』（一九七九、偕成社）として出版された。その後、一九八一年に『放課後の時間割』で第十四回日本児童文学者協会新人賞を受賞し、日本児童文学者協会に入会。その後も『雨やどりはすべり台の下で』で第三十一回サンケイ児童出版文化賞、『二分間の冒険』でうつのみや子ども賞、『学校ウサギをつかまえろ』で第二十七回日本児童文学者協会賞、『扉のむこうの物語』で第十八回赤い鳥文学賞、『びりっかすの神さま』と『星モグラサンジの伝説』で第十五回山本有三記念路傍の石幼少年文学賞、『こそあどの森の物語』シリーズ一・二・三巻で野間児童文芸賞、「こそあどの森の物語」シリーズ六巻『はじまりの樹の神話』でうつのみや子ども賞、『願いのかなうまがり角』で産経児童出版フジテレビ賞と、数々の賞を受賞している他、『ネコとクラリネットふき』で産経児童出版文化賞推薦、「こそあどの森の物語」シリーズ一・二・三巻で国際アンデルセン賞IBBYオナーリストに選出されるなど、多くの功績を残している。

また、一九九一年光村図書の中学校教科書に『雨やどりはすべり台の下で』から「スカイハイツ・オーケストラ」が収録され、以後いくつかの教科書に作品が収録される。

なお、以上をまとめるにあたって、岡田淳「年譜&エッセイ ぼくをつくるもの」（４）、絵本ナビ「（著者詳細情報）岡田淳（おかだじゅ

ん」(5)を参考にした。

2 執筆活動

岡田淳の作品リストは部分的にしか存在しなかったため、岡田淳「年譜&エッセイ ぼくをつくるもの」(6)、「岡田淳単行本リスト」(7)と、ウェブサイトのAmazon.co.jp「岡田淳」(8)、絵本ナビ「岡田淳(著者詳細情報)」(9)、偕成社・児童書出版社「岡田淳」(10)、株式会社理論社「〃岡田淳〃の検索結果」(11)を参照し、作品リストを制作した。

○作品リスト

一九六六年 言葉のないマンガ集『星泥棒』(私家版)

一九七一年 マンガ集『個人的ピラミッドへの挑戦』(私家版)

一九七二年 マンガ集『マリオネット』(私家版)

一九七四年 『にげだしたおばけやしき』(GIIシュパング作、塩谷太

郎訳、岡田淳絵、文研出版)

マンガ集『木』(私家版)

一九七五年 『忘れものの森』(浦川良治との合作(ねべりよん名

義)、BL出版)

一九七六年 マンガ集『竜をやっつけるべき騎士―迷路』(私家版)

一九七七年 『いねむりジーゼルカー』(堀内純子文、岡田淳絵、講談社)

一九七八年 『あるくのがきらいな王さまのはなし』(松野正子文、岡

田淳絵、PHP研究所)

マンガ集『おうむ』（私家版）

一九七九年 『ムンジャクンジュは毛虫じゃない』（偕成社）

一九八〇年 『放課後の時間割』（偕成社）

一九八一年 『ようこそ、おまけの時間に』（偕成社）

一九八二年 「ねがいの木」（『日本児童文学』一月号、日本児童文学者協会）

一九八三年 「ぼやごちゃけなよ」（『絵本とおはなし』九月号、偕成社）

『雨やどりはすべり台の下で』（伊勢英子絵、偕成社）

『リクエストは星の話』（偕成社）

一九八四年 「人類やり直し装置」（『日本児童文学』一月号、日本児童文学者協会）

一九八五年 「五つめのおはようーとーはじめてのおはよう」（『びわの実学校』一三三号、びわの実学校編集室）

『二分間の冒険』（太田大八絵、偕成社）

一九八六年 『学校ウサギをつかまえろ』（偕成社）

一九八七年 『扉のむこうの物語』（理論社）

一九八八年 『びりっかすの神さま』（偕成社）

『いちばん すごい まほうつかい』（高見八重子絵、ひかりのくに）

一九八九年 『ポアンアンのおい』（偕成社）

『ぼくが立たされたわけ』（宮本忠夫絵、佼成出版社）

一九九〇年 『星モグラ サンジの伝説』（理論社）

一九九一年 「イモムシは……」（『現代童話V』今江祥智・山下明生

編、福武文庫）

一九九二年 「なんの話」(『新潮現代童話館2』今江祥智・灰谷健次郎
編、新潮文庫)

『手にえがかれた物語』(偕成社)

『ドラゴン』(ウエイン・アンダースン作・絵、岡田淳

訳)

『もうひとりのぼくも、ぼく』(教育画劇)

一九九四年 『ふしぎな木の実の料理法―こそあどの森の物語1―』

(理論社)

一九九五年 『まよなかの魔女の秘密―こそあどの森の物語2―』(理

論社)

『森の中の海賊船―こそあどの森の物語3―』(理論社)

一九九六年 『ネコとクラリネットふき』(クレヨンハウス)

一九九七年 『選ばなかった冒険―光の石の伝説―』(偕成社)

一九九八年 『ふしぎの時間割』(偕成社)

『ユメミザクラの木の下で―こそあどの森の物語4―』

(理論社)

一九九九年 『ミュージカルスパイス―こそあどの森の物語5―』(理

論社)

二〇〇〇年 『プロフェッサーPの研究室』(17出版)

二〇〇一年 『はじまりの樹の神話―こそあどの森の物語6―』(理論

社)

二〇〇二年 『ふたたび プロフェッサーPの研究室』(17出版)

二〇〇三年 『竜退治の騎士になる方法』(偕成社)

二〇〇四年 『ドラゴンマシーン』(ヘレン・ウォード作、ウエイン・

アンダースン絵、岡田淳訳、BL出版)

二〇〇五年 『だれかののぞむもの―こそあどの森の物語7―』（理論社）

『騎士とドラゴン』（トミー・デ・パオラ作・絵、岡田淳訳、ほるぷ出版）

『扉のむこうの物語（新装版）』（理論社）

『12月通り25番地』（ヘレン・ウォード作、ウエイン・アンダースン絵、岡田淳訳、BL出版）

二〇〇六年 『ぬまばあさんのうた―こそあどの森の物語8―』（理論社）

二〇〇七年 『あかりの木の魔法―こそあどの森の物語9―』（理論社）

『まさか おさかな』（フェイ・ロビンソン作、ウエイン・アンダースン絵、岡田淳訳、BL出版）

二〇〇八年 『人類やり直し装置』（17出版）

『フングリコングリ・図工室のおはなし会』（偕成社）

二〇〇九年 『王子さまの耳はロバの耳』（はたこうしろう絵、フェリシモ出版）

『霧の森となぞの声―こそあどの森の物語10―』（理論社）

二〇一〇年 『ヤマダさんの庭』（BL出版）

二〇一一年 『カメレオンのレオン―つぎつぎとへんなこと―』（偕成社）

『シールの星』（偕成社）

二〇一二年 『願いのかなうまがり角』（偕成社）

『夜の小学校で』（偕成社）

『図工準備室の窓から―窓をあければ子どもたちがいた―』（偕成社）

二〇一三年 『魔女のシュークリーム』（BL出版）

『水の精とふしぎなカヌー―こそあどの森物語Ⅱ―』

『小学校の秘密の通路―カメレオンのレオン―』

二〇一四年 『そこから逃げだす魔法のことば』（田中六大イラスト、偕成社）

二〇一六年 『きかせたがりやの魔女』（はたこうしろう絵、偕成社）
『森の石と空飛ぶ船』（偕成社）

二〇一七年 『水の森の秘密―こそあどの森の物語Ⅲ―』（理論社）

二〇一八年 『アチチの小鬼』（田中六大絵、偕成社）

二〇一九年 『図書館からの冒険』（偕成社）

3 岡田淳研究史

岡田は現在も活躍中の作家であり、その研究は少ない。そのため、ここでは研究者によって分析がなされている論文以外に、エッセイの類いや、岡田自身による文章（主にインタビュー）も見ていき、現状の把握の一助にしたいと思う。

まずは、論文やエッセイ等他者による文章を見ていく。小池淑子、米田久美江「複眼書評『竜退治の騎士になる方法』（12）では、小池は『竜退治の騎士になる方法』の特徴を中心に、「岡田淳は、子どもたちに愛読者の多い作家である。その理由として、日常から、想像の世界に飛ぶ楽しさからだろう。」「そんな異世界もありそうだと、うなずける。子どもたちの共感を呼んでいる。」「ユーモアのある語り口から誠

実な〈世界〉をしめしてくれている。」と、岡田作品の魅力を述べる。また米田は、岡田を「束の間の異世界探検を通じて現実世界を捉え直すことに巧み」だと評価し、『竜退治の騎士になる方法』における「竜」や「竜退治の騎士」とは何を意味するかを論じる。また、岡田のファンタジー世界では「人の気持ちを考えて行動することの大事さをさりげなく織り込むことで、どの作品の中でも心地よいリアリティが生みだされて」おり、『竜退治の騎士になる方法』は短編であるため、「ファンタジーという異世界での体験が現実世界の理解を援け、生きる道筋を示してくれていることを、とりわけ端的に示した仕上がりになっている」と分析する。

河野孝之は「岡田淳作品への断想・3つーウルトラQ、増幅イメージ、造本」(13)において、『ムンジャクンジュは毛虫じゃない』『ようこそ、おまけの時間に』『びりつかすの神さま』に共通する、物語が進む中で主人公が仲間を増やしていくような「増幅するイメージの過程の面白さ」を述べ、集団志向を良く思わない藤田のぼるやきどのりこ(後述)の批判を踏まえたうえで「〈集団〉あるいは「じつはみんなが」になってからのことでなくその過程に何かがあるのではないだろうか。」「もつと増幅するイメージのバリエーションを見せてほしい」と岡田作品を肯定している。また、岡田がほとんどの作品において、自身で絵も手掛けていることに関して「岡田淳自身が絵を添えた作品群に大きく特色がある」とし、「単に挿絵を添えるということではなく、媒体としての作品、作品としての本を自身の文章と絵を併せて考慮している。」と評価している。中には「文と絵のアンサンブル」を意識した作品も見られるとし、その点で『星モグラサンジの伝説』は「ひとつの到

達点に達している」と、岡田の絵についての考察を行っている。

旭爪あかね「児童文学の森へ(二)」確かな自分がかまえる、自分だけのものでない幸せ―『二分間の冒険』『扉のむこうの物語』他―(14)は、『二分間の冒険』『扉のむこうの物語』の二作品を中心に、社会状況と絡めて作品の主張の分析を行い、岡田作品を「現実にはたいする批判と抵抗の精神が脈打っています。が、楽しんで書いている雰囲気も漂い、先輩世代の一心不乱な情熱とは少し違った道草気分が感じられます」と評価している。「道草気分」の部分については『きせたがりやの魔女』を挙げて、「ナンセンスの系譜につながるような」作品であり、『二分間の冒険』や『扉のむこうの物語』で読み取れる「子どもたちが力を合わせて困難を乗り越え、そのなかで手にする一体感」だけでなく「自分だけの世界を持つことの意味も語られている」と述べている。

相原法則「文学の怖さを知る人岡田淳さん」(15)、増田喜昭「小四男子のたましい」(16)はエッセイである。

相原は岡田の最初二作の担当編集者であり、岡田について「生来の謙虚さに加えて、こつこつと内外の児童文学を勉強し、みずからの作品構想を慎重に組み立てていくタイプの作家」「乱作せず、礼儀ただしき有徳の若い人」と性格や書き方の特徴を包括的に褒めている。

岡田の友人である増田は、岡田の型にはまらない「おもしろい」人柄をエピソードを交えて語りつつ、岡田作品が人気を集める理由を、子どもは学校を舞台にした物語が好きであり、岡田の描く学校の中のもうひとつの世界は、学校生活を送る子どもの日常をより刺激的で楽しいものにするからだと述べている。

また、「一九八七年度二賞発表―第二十七回日本児童文学者協会協会賞『学校ウサギをつかまえる』岡田淳、『街かどの夏休み』木暮正夫、第二十回日本児童文学者協会新人賞『ぼくのお姉さん』丘修三」(17)の選考評をみると、さわやかさや、ただウサギをつかまえるだけの話であるのになぜか面白い独特の世界観が評価されていることが読み取れる。

ここからは批判的な視点を持つものを見ていく。井上乃武「『物語批判』もしくは「主体の変容」への序章―岡田淳『はじまりの樹の神話』の問題―」(18)では、主に「こそあどの森の物語」シリーズ六巻『はじまりの樹の神話』におけるテキスト内テキストの関係性を分析し、「テキスト内存在が、テキストを批判・改変することによって、自らの主体性を獲得(回復)しようとする試み」、つまり「物語批判」やこの作品に秘められた主張について述べている。そして、『はじまりの樹の神話』は「『物語批判』の一翼を担っていることは確かである」が、「予定調和的」であり、これが含まれる「こそあどの森の物語」シリーズに対して「主体がこちら側に、そしてファンタジー世界がむこう側にある、という「安全」な構図は、登場人物を、単なるファンタジー世界の観客にしてしまう」と批判的な評価を下した一方で、「ステレオタイプな主体性から登場人物を、そして読者を解放し、変容させる」として『扉のむこうの物語』や『選ばなかった冒険』を評価している。

そして、その後井上は「テキスト内存在によるテキスト創造は可能か?―岡田淳『扉のむこうの物語』における「物語批判」の問題」(19)において、その『扉のむこうの物語』での物語批判や物語世界の構

造分析を行っている。『扉のむこうの物語』でいう「物語批判」とは「物語」の「ひとり歩き」であると述べ、「物語批判」の過程を具体的なシーンとともに説明している。簡単にまとめると、主人公行也が「ねむれぬえんそう」の設定を思い出した時点から「物語」が「ひとり歩き」を始めるがこの時点ではまだ「物語のルールに従った結果生じた、無意識的・偶然的なものでしかない」。それが「残されたことば」の章で行也が、物語の展開を左右する「ひらがな五十音表」を操作するのをやめ、「ぼくたちはぼくたちの力でしあわせになれるんだ。ならなきゃいけないんだ」と宣言したところで「世界内在的な人物が、「物語のルール」の存在を自覚し、意識的にそこからの逸脱を企てる、という形の「物語批判」が始まった」。また行也とともに行動する千恵が「いったりきたりの国」というアイデアを思いついたことは「物語の論理」に対して、純粋な物語内存在が行ったはじめての反逆になる」。しかし結末は「物語の根本にあるルールへの回帰を示している」、というような内容であり、したがって「『扉のむこうの物語』は、「物語批判」を全面的に展開させながら、最後の最後で「物語の論理」に屈してしまっている」と評価を下している。

他の記事に比べて指摘されている箇所も細かく鋭い指摘がなされているが、物語全体を通して行也と千恵は基本友好的であるにもかかわらず、千恵が思いついた「いったりきたりの国」の発想は行也の考える物語の完結を阻止するものだったとして「『扉のむこうの物語』は、行也と千恵の間の対立と否定の物語である」と述べるなど、極端な部分もいくつか見られる。

きどのりこ「――岡田淳『扉のむこうの物語』について――へ落ち込み

椅子」とはただの面白い装置である」(20)では、岡田作品には、「ひとつの夢を現実を導入することによって」「少しばかり澱んでいる子どもたちの現実に波紋をよびおこす。」そして最終的には夢は現実に飲み込まれ、現実の澱みは消えている、というパターンがあるとする。そのパターンを「夢による現実の復権」と名付け、岡田の作る夢は「いつも意表を突いた独創のきらめきに溢れ視覚に鮮やか」だと評価する一方で、『ムンジャクンジュは毛虫じゃない』『ようこそ、おまけの時間に』『学校ウサギをつかまえろ』『雨やどりはすべり台の下で』に見られる「〈全員〉志向」を、「ファンタジーの性質を逆に規定してしまう」「〈全員〉を志向する物語では、かならず〈個〉がネグレクトされる」と否定的に見ている。しかし、『扉のむこうの物語』はそれまでの作品とは違って「〈全員〉の思想は消え、ここでは行也とママの〈個〉の関係がクローズアップされている」、「「現実の復権」にあまり捉われず、確固とした夢としてのもうひとつの世界を創ってみようと、作者は意図したと思う。」としているが、その結果、つじつまが合い過ぎて予定調和を感じる、〈個〉の掘り下げが弱い作品になったと述べる。

林美千代「―『手にえがかれた物語』(一九九二年、偕成社)、『もうひとりのぼくも、ぼく』(一九九二年、教育画劇)―赤い実のなる木の下で、ふたりは出会う」(21)において林は、岡田作品は「話をしたがっている語り手がいたり、物語を聞いたり創ったりしたがっている登場人物がいて物語が始まる」「枠物語」が多いと分析し、岡田を、身のまわりにあるものすべてが持つ歴史を物語と捉えるような「物語という方法を意識してきた作家である」と述べる。しかし、『手にえがかれた物語』では物語の仕組みを「きっちりとするあまり、異世界のリアリ

テイや世界観と言う大きな物語をなおざりにしたのではないだろうか」と述べ、物語の広がり小ささを指摘している。『もうひとりのぼくも、ぼく』についても「自己というものが深められることはない」と否定的な意見を述べる。そしてこれら二作品を、似通った構造を持つ「母親や先生が見守っているSTマークつきの安全な物語といえる」とし、似た構造の二作品を全く違った雰囲気仕上げる腕を評価しつつも、個の問題に踏み込み、登場人物に冒険をさせてみてほしいと論を閉じる。

その個の問題について、林はその後「岡田淳作品のおもしろさを考える―〈こそあどの森〉の謎解き―」（22）において、「こそあどの森の物語」シリーズ―三巻からも論じている。「こそあどの森の物語」シリーズは先の論文で挙げた二作品と形態は異なれど「〈みんな〉で力を合わせる思想は健在である」。しかし、「〈みんな〉に至る過程で、各個人がどのように反応するか、個々人の個性がおそらく、生かされていることをとりあえず評価したい」とまず肯定的な意見を述べた後、外部につながる負の要素を持たない、閉じられたファンタジー世界であることを批判している。

この論文ではその他に、学校ファンタジーが多い岡田作品の親しみやすさや世界観を評価する声を挙げ、一方で「学校にとらわれることの制約」があるとして、「わかりやすい世界だが、ファンタジー（幻想）の広がり望めない」とやはり否定的な考えを述べる。また、「こそあどの森の物語」シリーズの次々に現れる謎を紐解いていく展開からは、「こうした緻密な表現世界は、自身の手になるイラストとあいまって、独特の世界だ。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ある。〈殺し〉のない推理小説なのである。」と岡田作品全体の長所を述べる。

藤田のぼるは、「八〇年代体験記・覚え書」(23)において、岡田を「八十年代の作家」であるが、展開よりも場面のリアリティに重きを置いた作品が目立つ「小説化」の時代に「割合オーソドックスなファンタジーを、言えば物語を書き続けてきた、むしろ特異な存在」だとする。そして、『ようこそ、おまけの時間に』『学校ウサギをつかまえろ』『雨やどりはすべり台の下で』を「「じつはみんなが」の発見で物語を閉じるにちょうど見合う程度の状況がそこで呈示され、したがってこれはこれでけっこう完成度を保って」いると述べた後、『学校ウサギをつかまえろ』で組み込まれていた「じつは、ぼくが」というモチーフを作品全体のテーマに広げたのが『扉のむこうの物語』だという。この作品では主人公行也の設定が「今までになくていい」だとし、その結果効果的になる、作品内の分類所で行也が「けなげで、明るくて、やさしい少年」と分類されかけるシーンを「大臣たちの言葉は、行也のそうした心理的自己管理の構造のごまかしに対する自己啓発と解釈」している。しかし、それについて問題のたて方が鋭すぎるとし、全体について「この異世界の中で、行也の内奥を照射するきわめてラディカルな問題が提起されているながら、結局は自分がこれまでに住んでいた世界のモラルでその構図を裁くことで終わってしまったのである。」と否定的な意見を述べる。しかし一方で、「従来の作品が持っていたある種の均衡をこわしてまで、この『扉のむこうの物語』で一步先に進もうとしている」「主人公行也の設定に見られるように、その中味は確かに八十年代的と言っている内実を備えている」と評価し、行也の学校での振る舞いについて「いじめ時代に生きる子どもたちの典型とも言えるものであり、さほど「社会的」モチーフから出発したとは思えないこの作家がこ

うした課題に切りこんでいることに、僕は久しぶりに「作家的誠実」などという言葉を使ってみたかったりするのである」と岡田という作家を評価している。

また、藤田は「・87子どもの本の動向——新しい“物語”への胎動——」(24)の中でも『扉のむこうの物語』について言及しており、『雨やどりはすべり台の下で』が、子どもたちの状況とファンタジー空間の両方の世界を感じられる身軽さを持った作品であるのに対して、『扉のむこうの物語』は、「いわゆる本格ファンタジーを指向したものの」で、「現実世界とファンタジー世界とをつなぐ道具仕立てというし、かけのアクセントが実に多彩」だと評価する。しかし一方で、ピエロ(形を変えた行也自身)との闘いに厚みが足りていないと先の論文と同様の批判をしている。さらに藤田は「『扉のむこうの物語』に一票！」(25)でも『扉のむこうの物語』についてこれら二つの論文で述べてきた内容を短めに論じた上で、「今という時代の子どもたちのありようを、一歩も二歩も踏み込んで描いたそのことに、僕は深い共感をこめて“一票”を投じたい」と述べた。

また、藤田は「小論 岡田淳の時間割」(26)では、『ムンジャクンジュは毛虫じゃない』を算数的要素から、『雨やどりはすべり台の下で』を音楽的要素から、というように、主に四つ(前出の二作品に加えて『扉のむこうの物語』と『図工準備室の窓から——窓をあければ子どもたちがいた——』)の作品の良さを、同じく四つの科目の観点から述べている。

松本聡美「——『学校ウサギをつかまえろ』(一九八六年、偕成社)——
へウサギはつかまり、ぼくたちは仲間になった」が……」(27)で

は、おもに『学校ウサギをつかまえろ』について述べられ、その余韻を引きずる終わり方が考察されている。皆で協力して逃げ出したウサギをつかまえるこの物語の最後には「帰れば、この世界はうそになる、という悲しい予感」が漂い、その感覚を松本は「終わると、現実の世界から切り取られ、別の世界へ行ってしまう」「〃祭のあくる日〃」に例え、「『学校ウサギをつかまえろ』は、リアリズムの手法を使って、仲間になれたという〃幻想〃、すなわち〃祭〃を描いたファンタジー作品だと、私は思っている。そこには、変わりたくても変わりきれない〈自己〉と、寄り添いたくても寄り添いきれない〈仲間〉が描かれた。」と分析し、最後にドラマ性に乏しい点と、登場人物に独特の個性がなく、読後に人物像が残らない点を気になる点として挙げている。

以上のように、岡田に関する先行研究は、取り上げられている作品も評価・批判する点もさまざまではつきがある。そのためまとめるのが難しいが、割合多くの論文で論じられているのは、作品では『扉のむこうの物語』、評価されている点は小学校からふしぎな異世界に飛ぶ構成や独特の世界観、批判点は個の掘り下げの弱さや予定調和のストーリーであるろう。それぞれ詳しく書くと、まず評価されている点については、子どもたちにとって身近な場所である学校からファンタジーが繰り広げられることで、たとえ書かれているのが違う世界での出来事であっても親しみを持ちながら読むことができることが挙げられる。また押しつけがましくないかつわくわくさせる表現や自身のイラストから生まれる独特の世界観も魅力的だとされる。一方の批判点については、特に初期作品から『二分間の冒険』を経て『扉のむこうの物語』に至る変化とともに述べられていることが多い。『雨やどりはすべり台の下』『ようこ

そ、おまけの時間に』などの作品は、主人公を含むみんなの関係が変化する集団志向の物語であるのに対し、『扉のむこうの物語』は行也とママという個がクローズアップされた作品だと分析され、その変化を好ましく捉える向きは多い。しかし、『扉のむこうの物語』における個の掘り下げが不十分であると批判され、予定調和的だという声もある。

次に岡田自身による文章や対談について述べる。それらで共通して話されているのは、現在の「児童文学作家岡田淳」を作っているのはマンガ・演劇・小学校の図工の先生という三要素であるということ、また、作品を書くときに伝えたいテーマは特に考えず、おもしろそうなものを書いているということである。

岡田は児童文学を書く前はマンガを描いており、それによって培われた思いつきによって独自のファンタジーを作っていると自身を分析している。特に『こそあどの森の物語』シリーズはスケッチブックに絵を描くことから始まり、その中で設定を決め、物語を展開していく「マンガ感覚の仕事」だと述べる（28）。また、『ネコとクラリネットふき』は、スケッチブックにカラーインクで色を置いて遊んでいるうちに、巨大なネコの絵ができ、それをおもしろいと思ったところからできた「漫画の方法論で考え出されたもの」だという（29）。

演劇は高校時代に部活動で行っており、演劇クラブのコンクールで本戦優勝するほど打ち込んでいたそう、演劇の場面の展開の仕方が自身の児童文学に影響を与えていると捉えている。

たとえばさっき出た『ふしぎの時間割』の《夢みる力》という短編の冒頭のシーン。六年生が自習している教室。見たこともないど

こかのおばあさんが、つかつかとはいってくる。力のこもった声でいう。「自習は中止よ」

このはじまり方など、ぼくには演劇の幕開き直後の展開のように感じられるんです。(30)

これほど劇的でない部分でも「自分では演劇的な感覚で書いている」ことがあるという。しかし、演劇部の経験についてはそれ以上に「仲間との出会いとやりとり」、「つくりあげていく喜びの実感」が大きく、物語と芝居に共通する「はじめは薄っぺらなのが、だんだん厚味を増して立ちあがってくる」感覚を体験したことに意味があると述べている(31)。

小学校の図工の先生になったことも現在のような児童文学作家であることに大きく影響しているとし、その理由を二つ挙げている。ひとつは「最初の作品を書いたきっかけが図工の授業であつたということ」、もうひとつは、「図工の先生と子どもたちの距離が、僕にはちょうどよかったということ」である。一つ目にある最初の作品とは『ムンジャクンジュは毛虫じゃない』で、この作品はもとも図工の時間に子どもに話から想像して絵を描いてもらおうと岡田が考えた物語であり、のちに原稿用紙に書いたものが本になったという経緯がある。二つ目の距離というのは学級担任よりも遠い、『《今、ここ》でのいい関係』を築けばよい関係を指す。図工の先生は子どもが気にかかっている、大事にしていることに干渉せず、「日常から切り離された《もうひとつの世界》をつくりあげること」(32)が仕事であるため、距離のある位置におり、教師をしながら創作ができたのである。

同じ岡田自身による文章となると似通った内容が多いため、以下にはそれぞれの資料（太字）における特徴的な部分を記載しておく。

岡田淳「シリーズ・作家が語る『こそあどの森の物語』シリーズの岡田

淳さん（談）――1――」（33）

「もしもぼくの作品が独自であるとすれば、その大きな部分に《設定のしかた》ということがあると思う」

岡田淳「シリーズ・作家が語る『こそあどの森の物語』シリーズの岡田

淳さん（談）――2――」（34）

作品の登場人物は、モデルというほどではないが、実在する学校で出会った子どもや先生をよくヒントにする。けれど一番よく使うのは自分自身であり、例えば『学校ウサギをつかまえろ』は実際にあった出来事をアレンジして書いており、作中の「ぼく」は岡田自身である。また、学校を舞台にした話が多いのは、学校が一番よく知っている場所だからであり、「まだまだ未開拓の分野があって、学校というのは汲めども尽きぬ泉のようなところ」だと語る。さらに、自身のファンタジーについてきかれた際は、「ひとつひとつのことについて、こうしたらおもしろくなるんじゃないか、こんなふうにすれば楽しいぞ、ということとは考えます。でも、自分の仕事を全体的にながめてあれこれと考える、ということとはしていません。」と自身のスタンスを述べる。

当時四巻を執筆中であった『こそあどの森の物語』シリーズについては「書いて行くうちに、キャラクターの彫りがだんだん深くなってくようにできればなあと思っている」と述べている。

「記念講演 物語と子どもたち——自作を語る（特集 第三十六回全国子どもの本と児童文化講座山梨大会報告）」（35）

みんなで力を合わせる話が多いとよく言われ、たしかにそうであるが合わせ方が時期によって変わってきていることがわかったと述べる。また、『二分間の冒険』や『竜退治の騎士になる方法』の構造や設定についての考えを述べる中で、小学校・子ども時代は「文化を学び、体を鍛え、本を読み、遊び、いろいろなことをしながら人間関係を学び「やっていけるぞ」と思える、「やっていこう」と思う場所ではないか」と主張している。

岡田淳「基調講演「物語と子どもたち」（36）」

作品を書くときに大抵の場合理由はなく、「こんなことがあったらおもしろそう」という気持ちで書いているが、「シールの星」（『リクエストは星の話』偕成社）と『竜退治の騎士になる方法』の二作品は「言いたいことがあって書いた作品」だと述べる。ただし、「「おもしろいんちやうか」で始まった作品も、自分が納得できる着地点に落ち着く。読書は読み手の自由で、どんな読み方もできる。」「作者が何を言いたいのかではなく、読者が何を読みたいのか」という。また、ここでされている井戸の話は私も実際に伺ったので、詳しくは資料編「読者の感じ方について」で記す。

「対談 岡田淳×二宮由紀子 ぼくたちの児童文学」（37）」

創作は絵から始まる、言葉から始まる（『カメレオンのレオン』）、論理（「○○がこうなったら面白い」）から始まる、と様々なパターンがある。しかし、「プロットで思いついて、一つの場面を絵に」すると、「そ

これからまた世界が広がっていく」ように、文章で書いていても絵の役割は大きいそうである。

また、ストーリーは最後まで決めてから書いて、書いていくうちに変化していくと述べ、演劇的に考えるため、それぞれの登場人物がいつどうしているかを自分の中ではつきりさせておきたいからと、長編では物語の構想を表にしているという。

また作品を作る中で教訓的なことは考えて書いておらず、「僕は、こういう意図があって書くということはないねん。」「ムンジャクンジュ」にしても、何かを言いたかったわけではなくて、面白い世界、面白い絵になる場面を描いた。そんな思いで、ずっと今までできてると思うねん。」と述べる。

さらに、読者に対して「大人」「子ども」を意識することはなく、「子どもの本を書いてるけど、子どもにだけ何か言いたいことがあるのか」というと、そういうことでもない」といい、「いろんな意味にとれるものを、みんなが自分の言い方で言うことが大事なんじゃないかなって思ってる」と述べている。

そして、読者を勇気づけようとして書かれたわけではないであろう、ドリトル先生の台所のシーンを何度も思い出すという自身の経験から、「誰かが、こういうことが楽しいだろう、こういうことが面白いよ」と思って、一生懸命考えて書いたものっていうのは、別の誰かをそういう意味で勇気づけることがある、支えることがあるってパターンを、僕は信じたいと思う」という内容で対談が締められている。

以上より、岡田は大抵の場合、初めから何か意図をもって書くというよりも、とにかく面白いものを書きたい、という思いで作品を執筆し

ているようである。ただ書いていく際には物語の構想を表にするなど緻密に、熱意を持って取り組んでおり、教訓的なことや直接的な励ましではなくおもしろいものをとという姿勢の奥には、一生懸命考えて書いたものは意図しない形で読者を勇気づけることがあるという考えがあるのだろう。

第2章 「こそあどの森の物語」シリーズについて

1 「こそあどの森の物語」シリーズとは

「こそあどの森の物語」シリーズは、理論社から一九九四年から二〇一七年の間に刊行された児童書のシリーズであり、全十二巻からなる。

岡田が文章と絵の両方を務めており、内容は、どこにあるかはわからない「こそあどの森」という森の中に住む人々の、暮らしの中で起きる出来事を描いたファンタジーである。主人公スキッパーをはじめ、スキッパーと同じ家に住むが旅に出てよく家を空ける博物学者のバーバさん、にぎやかで頻繁に自身の名前を変えてしまうほど気分屋のふたごの女の子、穏やかな性格で作家のトワイエさん、もてなし好きの夫婦のポットさんとトマトさん、しっかり者のようで子どもっぽさも持ち合わせるスミレさんと物静かで大工のギーコさんの姉弟、郵便屋のドーモさんなど、個性的だが身近にいそうなキャラクターたちが繰り広げる物語は、巻によつては魔法や精霊が登場するなどファンタジーらしい、現実では起こり得ないことが起きるが、常にどこか近しくあたたかみがある。

岡田自身は本シリーズを、スケッチブックに絵を描くことから始まり、その中で設定を決め、物語を展開していく「マンガ感覚の仕事」で作り上げたと述べている（38）。そのためか、登場人物たちの家な

ど、所々で独特かつ緻密な設定が見受けられる。

2 「こそあどの森の物語」シリーズのこれまでの評価

「こそあどの森の物語」シリーズについての先行研究は非常に少なく、研究者による論文は一〇三巻について林美千代「岡田淳作品のおもしろさを考える―へこそあどの森への謎解き―」（39）、六巻について井上乃武「物語批判」もしくは「主体の変容」への序章―岡田淳『はじまりの樹の神話』の問題―」（40）、の中で触れられている程度に留まる。第1章の3で書いたことと重なるが、内容を付け加えたい。

林は、「へみんな」で力を合わせる」話だが、そこに至るまでのそれぞれの個性がおもしろいと評価している。しかし、閉じられたファンタジー世界であることを批判し、例えば『ムーミン・シリーズ』がそのあたかさで支持されながらも「自然の脅威、人間の不安など、現代に連なる負の要素を持っている」ように、ただ善意に溢れた素敵な世界であるだけではなく、「へ悪意」や「へ風刺」の居場所」を作り、世界に広がりを持たせるべきだと述べる。

井上は六巻の、ハシバミの兄カラスがリュウの姿から人間に戻る点を、リュウがそのまま生きていけない世界というのは「ファンタジー世界でありながら、ファンタジーそのものを拒絶してしまう要素をどこかに秘めて」おり、その結果「ファンタジーは「現実」に回収されてしまう」とする。そのようなファンタジーにおいて、主人公がファンタジー世界を体験するような安全な構図を批判している。しかし一方で評価している点もいくつか見られ、はっきりと評価されている点に緻密さがある。井上は、六巻における物語の構図を整理した後、問題となり得る点を三つ挙げるが、それらの点について「岡田は周到に手を打っており、

その点で『はじまりの樹の神話』は「完璧」なテキストだといえることができる」としている。

このように両者は、扱う巻数も違えば評価の内容も全く異なり、傾向を掴むことは難しいが、視点の違いがおもしろい。私の評価は次章で述べるが、〈みんな〉に至るまでの個性やファンタジー世界の構図など、私は考えていなかったような部分も多く新鮮である。ぜひとも今後このシリーズに関する論文が増え、新しい意見をさらに得られるようになってほしいものである。

第3章 「こそあどの森の物語」シリーズの私の評価

1 シリーズとして繋がりがある

二巻以降を読んでいると、それよりも前の巻で少しだけ登場したキャラクターやエピソードなどが再登場し、巻を越えて繋がりを感じられる部分が多々ある。列举すると、

- ・一巻で旅の笛吹きナルホドとマサカがいた洞窟をスキッパーが訪れる。
(二巻 p 48)
- ・一巻で登場したナルホドとマサカが再登場する (三巻 p 9)
- ・蜜酒の蜜が、二巻で眠り葉に使ったアマヨモギの蜜だった。(四巻 p 190)
- ・一巻で郵便配達のだーモさんが歌っていたこそあどの森の歌がこそあどの森の住民に歌われる。(五巻 p 108)
- ・二巻でトメイトウの魔法で生みだされたホテルギツネがトワイエさんと会話する。(五巻 p 170)

・ホタルギツネが再び登場。五巻でトワイエさんが話したことを実践していた。(六巻p29)

・スキッパーがホタルギツネに会いたいと願い、ホタルギツネの姿をしたフーに出会う。(七巻p104)

・八巻で登場した水の精のために「ユラの入江」という呼び方を使う。

(九巻p111)

・イツカとドコカは、八巻でスキッパーが手に入れた深紅水晶を目当てにやってきた。(九巻p136)

・十巻で足にけがをしたトワイエさんはガラスびんの家でお世話になっている状態。(十一巻p8)

・トワイエさんが五巻でホタルギツネにしたトリオトコの話をする。(十巻p10～17)

・八巻でほとんど名前だけ出てきたアサヒの泉に、同じく八巻の別の箇所で見れたような水の精が登場する。ただし十一巻の水の精は八巻のものとは性質が一部異なる。(十一巻p41～42)

・二巻で魔法をかけられたホタルギツネがアサヒの泉の近くを通っていたことがわかる。(十一巻p44)

・十一巻でスキッパーとふたごが川をのぼった時に使った方法で水の出口へ近づく。(十二巻p146)

と、ほとんどの巻で以前の話との繋がりが見られる。こういった繋がりがあることで、それぞれの物語に繋がりが生まれることはもちろん、読者は「こそあどの森の物語」の世界で以前起きた出来事を詳しく説明されずとも知っていることになり、それを経験した登場人物たちに近い気持ちで読むことができる。つまり、巻同士の繋がりがあことで、物

語に一体感を生み、かつ、読者に親しみを持たせることができている。

2 絵と物語の関係

前述のとおり、岡田が文章と絵の両方を担当しているため、絵と物語の関係が非常に深い。言い換えれば、物語において絵の持つ役割が大きく、主に四つの役割がある。それは、文章を補い説明する役割、感動を増幅する役割、飽きさせずわかりやすく見せる役割、読み手を楽しませる表現方法の一つとしての役割、の四つである。これらについては第3章の3で詳しく述べることにする。

3 子どもだましではない

巻によって魔法や不思議な現象が出てくるが、登場人物たちはそういった現実世界で起こり得ない出来事を、すんなり受け入れるのではなく、私たちと同じように起こり得ないはずだと考える思考の仕方をする。だから例えば、五巻で海賊フラフラの芸をトワイエさんが催眠術ではないかと分析したり（p29）、九巻でホテルが四十二年に一度集まる理由を、六年に一度多く生まれるホテルと七年に一度多く生まれるホテルがあり、繁殖しやすくするために集まるのではないかと分析したり（p198）と不思議な事象を物語の中だからと割り切るのではなく、できる限り現実でも起こり得るような説明をしようとする。これによって、ファンタジーでありながらも物語がリアリティを持っており、現実世界に生きる読者がこの物語を身近に感じられる。また、個人的な話だが私は中学生の頃、子どもだましの方法で危機から逃れるヤングアダルト向け小説を読んで、作者は中高生を馬鹿にしていると憤慨した経験がある。その点「こそあどの森の物語」シリーズは、子どもだましではない現実

的な説明がなされているため、物語が身近に感じられるとともに、大人の読者が読んでも馬鹿にされているという感覚が無く、大人も抵抗感なく読むことができる。

また、あまり子ども向けとは思えないような箇所もある。例えば、二巻の以下のような場面である。トマトさんは一年のうち三日間だけ、意識が無い間に魔女トメイトウに変身する。その魔法によってフクロウの姿にされた夫のポットさんは、スキッパーやふたごとともに菓草の汁を使ってトメイトウを脅し元の姿に戻る方法を探ろうとする。しかし、スキッパーが菓草の汁をふりかけ魔女トメイトウを消そうとするとポットさんはやめてくれと主張し、後でスキッパーが理由を尋ねると「魔女じゃなくなれば、トメイトウはトメイトウじゃなくなるだろ。そうなれば、トマトさんもトマトさんじゃなくなるような気がするんだ。」と言う。ここ、このセリフである。さらに今晚もひとりでトメイトウの相手をすることに「こわくない？」ときくとポットさんは「楽しませてもらうよ」と答えるのだ。このように、子どもには難しいのではないかと思えるような複雑な感情がさらっと描かれていたり、九巻で大人である怪獣学者のイツカの思惑を読者が知った状態でスキッパーとイツカのやり取りがあり、イツカという大人目線でやりとりを見る（自然とイツカの心情を考える）作りになっていたりする（p 173～175）。

実際、岡田自身も二宮由紀子との対談で「「読者」に対して、「大人」とか「子ども」とかを意識されることはありますか。」という質問に対して意識しないと答えている（41）。そういった意識の結果、子どもだましの説明では終わらない、単純な子ども目線だけでない作品になっているのであろう。

4 差別ではなく必要な区別だけがある

こそあどの森に住むキャラクターの中で、スキッパーとふたごだけが子どもであるとは全員大人である。子どもたちはそれぞれ、スキッパーは同居人のバーバさんが家を空けている間は一人で、ふたごは常に二人だけで暮らしているという、現実世界ではめったにない子どもだけの暮らし方をしているが、「こそあどの森の物語」シリーズの登場人物たちは誰一人としてそれに言及せず、おかしいとは思っていない様子である。また、食事会を開く際や何か話し合いをするときは当然のように子どもたちも招かれ（四巻の、ユメミザクラの木の下でのピクニックのように大人だけのイベントもたまにはあるが）、そこでの扱いも特に大人と子どもで変わらない。例を挙げると、二巻でポットさんが行方不明になった時の話し合い（p 32 ～ 45）でふたごが自由に発言したり、ポットさんを探す範囲の役割分担で子どもも特別な考慮をされることなく大人と同じ役割が与えられたりといった具合である。これは普段の会話でも基本的には同じである。（八巻の最後、ぬまばあさんに出会った話を信じてもらえないシーンは例外的に子ども扱いされる（p 182 ～ 190）が、ここで信じてもらえない件は十二巻で取り上げられ、スマレさんによって反省される。）

一方で、子ども扱いされる場面もある。例えば、六巻で夜の森は危ないかつ、戦いの場所になるからと、ハシバミが帰る夜の集まりに子どもたちは参加できないと言われるシーン（p 250）などである。戦いの場所が危険なのはもちろんのことだが、夜の森については他の場面でも入ってはいけないと言われており、暗く迷いやすいが、子どもは夜の森の危険性が十分にわかっていないので入ってはいけないとされているのであろう。このように、こそあどの森の子どもたちは、本当に必要な部

分でだけ子ども扱いされている。

また、他の例で、登場人物たちの外見というのものもある。こそあどの森に住むキャラクターは絵が、ふたごのほかはみんな耳が大きく少しとがっている。中でもポットさんはそれに加えて顔の形が人間というよりは動物に近く、絵だけ見ると明らかに異質である。また、六巻で登場するハシバミはさらに耳が長く、目は大きく、鼻と口が繋がっており、より動物的な顔立ちだが、文章中でポットさんやハシバミに対して外見が動物的だという描写は一切なく、ポットさんに関しては、トマトさんにキスする時にいすよじのぼらなければいけない、という表現で小さいこと、ハシバミに関しては「黒く、はつきりとした、まっすぐにみつめる目」(p47)というようなことしかいわず表記も当然のように「女の子」である。このように、外見の違いは絵ではわかるものの、文章では細かく書かれずスキッパーを中心とする登場人物たちは特に気にしていない様子で、外見での不要な差別はなされていない。

5 スピード感・展開の派手さのばらつき

シリーズを通して読んでいて、最も巻によってばらつきがあると感じたのがスピード感と展開の派手さである。「こそあどの森の物語」シリーズは全体的に展開が早く読みやすい印象を受けるが、巻によって展開が遅いと感じるものがある。いくつかの巻で展開が遅いと感じる理由は、ストーリーに重点が置かれている物語において、ストーリーが展開の読める地点より先になかなか進まないからではないかと考える。具体的にいうと、二巻は行方不明になったポットさんが実は魔法によってフクロウ(スキッパーにつかまる)になっており、元に戻るためにスキッパーやふたごとともに奮闘するという、ストーリーが大きな魅力となってい

る物語である。しかし、フクロウが実はポットさんであることを示す伏線が多数敷かれているにもかかわらず、物語内で子どもたちがそれに気づくのはp99という、物語が半分くらいまで進んでからである。伏線は、フクロウが人間のような行動をしたりポットをつついたり、わかりやすいものである。読者は先に気づいて、大きな進展のないp99までの間はじらされるような形になり、展開が遅いと感じる。一方で、展開が多い六巻などは最後まで飽きずに読め、また展開というよりもそれぞれのシーンを楽しませるような作りの五巻は、展開が派手でなくとも飽きを感じない。七巻も最初が同じようなパターンが続きストーリーに大きな進展はないが、それぞれのシーンに個性があり飽きずに読める。つまり、それぞれのシーンよりも全体のストーリーが重視され、かつ展開が少なく先読みできてしまう物語は、展開が遅いと感じるのである。

6 教訓的でなく、主体的に考えたいとする作り

読んでみると、考えさせられる部分が多々ある。しかしそれが一つの大きなテーマとしてあるのではなく、一つの巻の中にも複数あり、考えるべきテーマが固定されていない。例えば、三巻のフラフラの過去の中で政治権力者プルトーネに悪者扱いされ危うい立場に立たされる様子が描かれ、権力や悪について考えさせられた後、同じ過去の中で今度はお金を払いはするものの意思に関係なく人を操り使う勝手さや、フラフラが自分にだけ術が使用できない残酷さなど、フラフラの記録の中に非常に多くの要素が散りばめられている。(p43～78) このように、考えさせられるような内容がよい意味で軽めに扱われているからこそ、押しつけがましさを教訓性がなく、読者はそれぞれの気になることについて自ら素直に考えることができる。

7 登場人物が一面的でなく、人間味がある

登場人物の性格が一面的でなく、巻によって印象が変わる。例えばふたごは最初はうるさく身勝手な印象だが、二巻のトメイトウとの対決シーンで賢く勇敢な一面を見せたり（p 152～161）、スキッパーがふたごのヨットに乗せてもらう時には技術が備わっており頼もしく、それでいて威張らなかつたり（八巻 p 85～86）と、性格の良い印象も受ける。また、物静かで厳しい印象のスマレさんは、四巻のユメミザクラの力でウサギとして遊んで以来、子どもらしい一面を見せるようになる。これらはそれぞれの登場人物に新しい要素が出てくるものだが、同じ性格のまま印象が変わることもある。トマトさんははじめから最後までおせっかいで心配性な性格で、一巻や三巻の海賊船に乗り込むのを拒む場面（p 168～169）ではそれらが面倒な、嫌な人のような印象を与えているが、五巻でハシバミの世話を焼く時（p 86～89 など）には同じ性格が頼もしく優しい印象に変わる。これらのように、登場人物の印象が固定されておらず、さらに良い面だけではなくマイナス面まで持ち合わせていることで、現実世界の人々と同じだと感じられる。また同時に、人は一面的なものではなく、さまざまな面を持っていると気づき、今まで嫌だと思っていた人も、実は好きになれるような一面を持っているのではないかと読者、特に人生経験の少ない子どもの読者に考えさせることのできる作りになっている。

岡田に実際に話を伺うと、その場面場面で描きたいことがいろんな面を書かせる、と語る。私は本章の4で、八巻で子どもたちはぬまばあさんに出会った話を信じてもらえないが、後にスマレさんに反省されることを挙げ、大人と子どもの平等さを感じたが、岡田はそういった流れを

描こうとしたというよりも、大人が子どもの話を信じないというところを描きたかったそうだ。大人も一面的ではないので、時には大人らしくない子どもの分別みたいなものが前に出ることもあり、子ども扱いする時もしない時もある。そういったマイナス面まで描かれているからこそ、こそあどの森に住む人々にリアリティを感じるのである。

8 内部物語や芸の内容が作りこまれている

物語の内部で別の物語や芸（劇の要素を持つ）がいくつか登場し、それらが非常に魅力的である。例えば三巻の海賊フラフラの話やフラフラが行うショー（p.43～78）、四巻のユメミザクラの伝説（p.154～158）、九巻のイツカのこれまでの話（p.85～108）と彼の師匠であるベントさんとやっていたショー（p.94～96）やイツカ自身の見せるショー（p.154～158）などである。特にユメミザクラの伝説は人によって知っている結末が異なり、どちらが幸せか考えてしまうような内容になっており、また芸の方はどれもユーモアがあり世界観に引き込まれるようなもので、あくまで物語の一部分ではあるが、内部物語も芸も非常に構成が練られている。岡田自身も内部物語は物語に厚みが増し、好きだと語っており、内部物語を書く際はやはり飽きさせないようにという意識があるそうである。岡田の意図が見事に生きた考え抜かれた内部物語は、物語全体の魅力を大幅に高めている。

9 セリフと展開の関係性

前述の、「2 絵と物語の関係」の二つ目で感動を増幅させる絵の役割について述べたが、感動を増幅する要素は絵だけではない。物語が盛り上がる瞬間の、決めセリフも特徴的である。特に印象的なのは、三巻で

フラフラの宝が現れる直前のフラフラが乗り移ったスキップの「いまこそわたしの宝をみせてあげよう！」(p199)や、十二巻で、以前子どもたちの話を信じ切れなかったことを反省したスミレさんが、最後の役目を子どもたちに任せつつ大人たちに向かって言うセリフ「さあ、いまからあたしがする話を、あなたたちは信じられるかしら」(p202)である。どちらもそこまでのストーリーがある中、満を持して発されるため、劇的かつ重みがあり、読んでいてはっとさせられる。岡田自身、複数のインタビューで演劇をやっていた経験が作品に影響していると語っているが、それはこういった部分ではないか。

第3章 絵と物語の関係

1 挿絵研究の現在

中川素子が「複眼のイラストレーション」(42)において「子どもを空想世界、体感世界へ解放させる起点になりうるのは、言葉より絵の方が多いのではないかと私は考えています。」と述べるように、本を読む子どもにとって挿絵の持つ役割は大人にとってのそれよりも大きく、したがって児童文学において挿絵は一つの重要な要素である。そもそも挿絵とは、『子どもの本と読書の事典』(43)において、箕田源二郎が「書籍・雑誌・新聞などの本文中に挿入された絵で、本文の内容を絵にあらわして、本文の理解をたすけ、興趣をまし、ページ全体を美的に構成していくうえで重要な役割をもつもの」と述べるように、絵で文章を説明するだけでなく、物語に深みを与え、新たな価値を付加するものである。

現在挿絵研究の世界で主に問題にされていることとしては、文章と絵の組み合わせがある。前出の「複眼のイラストレーション」(44)において中川が、ルイス・キャロル作『不思議の国のアリス』は様々な挿絵

画家によって描かれているが、描き方の違いによって物語の印象が変わるという例を挙げ、「イラストレーションは、物語に対してありとあらゆる解釈と創造の可能性をもつてい」と述べる。このように、文章と絵の組み合わせは物語全体の印象を決定する大きな要素であり、であるからこの二者が合っていないということは挿絵の役割が大きい児童文学にとって重大な問題になる。

つまり、文章に合う絵をその都度選んでいくべきだと思えるのは自然な流れである。しかたしんは「異化」と「同化」と——劇画イラストとリアリズム作品——（45）において、挿絵を劇画系と非劇画系（童画系）とに分け、劇画系の絵が登場した今、作品内容によって、物語の流れを断ち切り読者を立ち止まらせる劇画系の挿絵と、物語に引き込み情感を深めさせる非劇画系の挿絵のどちらがよいかを選ぶ必要があると述べる。

ただし、この劇画系の絵、漫画的な絵というのは賛否が分かれている。しかたも劇画系の絵を「硬くて画然としたその描写の線は登場人物のキャラクターをその内部に限定してしまう」、「劇画系イラストの導入はまだまだ実験段階ではないか」等述べており、あまり好意的には思っていない様子がうかがえる。また、清水達郎は「児童文学の挿絵の現在」（46）でこの頃気になるものとして、「『漫画もどき』の描法」を挙げている。

私の気になる「漫画もどき」の描法とは、漫画のそれとは似て非なるもので、例えば、村井香葉の描く『まぬけなとらねこにゃん』（上崎美恵子文）や『ジュン10歳ちょっと初恋』（沢井いづみ文）
Ⅱ いずれもポプラ社Ⅱの類いのものです。表紙や挿絵を小間割りに

して漫画タッチ”のキャラクターを登場させてはいるものの、未熟なデフォルメが甘さの目立つストーリーとも釣りあわず、漫画の世界へ移せば端にも棒にもかからない部類と思われる出来栄です。これが、テレビゲームに目を奪われ、活字離れの著しい子供たちの関心を、読書に向け直そうとする工夫の一つであろうことは、およそ察しがつくものの、作品としての完成度がいかにも低いと言わねばなりません。

このように辛辣な意見も存在するが、逆にこういった意見を批判する人もいる。細江幸世は「ステキなくらみ——子どもの本をめぐるイラストレーション」(47)において、漫画的(細江いわく「アニメのキャラクター的な」)イラストについて特に批判的ではなく、「表紙から奥付まで明確なコンセプトを通してあれば、どんなイラストレーションをつけても、その存在はゆるがないと思ってい」るため、単にマンガ風のイラストを批判するのは間違いで、テキストとイラストが合っていないのであれば、その本自体のコンセプトが揺らいでいるという本全体の問題であると述べている。

さらに、付けられた挿絵が文章に合っていたとしてもまだ問題があるかもしれない。上笙一郎は「挿絵Ⅱイラストレーションの思想——対話のかたちで」(48)において、絵の思想に関わる問題として「人物像の描き方と観方Ⅱ読み手の〈立場〉がある」という。挿絵が読み手の持つ文化の違いによって異なる見え方をする例や、挿絵画家の意図を疑ってしまう例を挙げ、挿絵の描き手と読み手の間で考えの相違が起き得ることを説明している。

上は他にも同じの論文の中で、近年の挿絵の問題として、個性のある

挿絵表現が乏しくなり、平均的な描き方をする人が増えたことを挙げ、その原因は絵を描く能力の不足に加え、本文が個性的ではなく、文章に書かれていないけれど読み取れる内容にまで意識して描く必要が無いという本文の書き手の問題もあるのではないかと述べる。

以上のように挿絵研究の世界では様々な問題が提示されているが、細江が前出の（49）で「私が子どもだった二十年前に比べると、はるかにイラストレーションは多様になり、デザイン的にも、キレイな本が多くなったように感じます。」と述べるように、その変化から賛否両論を巻き起こしつつも、児童文学の挿絵は時代の変化に合わせて着々と進化しているのである。

2 岡田淳の挿絵

直前の第3章1で挙げた問題のように、文章と挿絵が適していない場合があるということを考えると、岡田の文章と絵の両方を自身で担当できるという特徴は大きな強みの一つであるといえる。「『漫画もどき』の描法」に苦言を呈した清水も前出の論文（50）において自分で挿絵も描く作家について、「作家の描く絵が一定のレベルに達し、作品と響きあうとすれば、これを上回る好条件はありません」とそのような作り方を評価している。また細江も前出の論文（51）で、文章と挿絵の両方を作る作家の一人として岡田を挙げており、そのような作家の場合「テキストとイラストのほど良いバランスをまるごと楽しむ——本」そのものの在り方に敏感にならざるをえません」と述べる。ただ、岡田自身は両方を自分で作ることのメリットを間違わない、失敗しないことだと述べた一方で、デメリットとして1+1≠2にしかないことを挙げる。

絵を他の人に描いてもらえば時には自分の想像以上のものが出来上がり、1+1=3になることがある。自分で絵が描けても時には他の画家に頼んでいるのは、そういった化学反応を期待してのことらしい。しかし私は、岡田の挿絵は1+1が単に2になる以上のものを持っていると感じる。

岡田の挿絵で私がまず感嘆するのは、作品によって画風が異なる点である。『ムンジャクンジュは毛虫じゃない』『びりっかすの神さま』『選ば

なかった冒険―光の石の伝説―』などは人物がどちらかというと写實的に描かれており、特に『選ばなかった冒険―

光の石の伝説―』の表紙(図1)は使う色を茶色や黄色などの同系色で統一し、陰影も濃く描かれており、緊張感の

ある物語に合った硬めの印象を与える。

一方で、『人類やりなおし装置』『こそあどの森の物語』シリーズ(図2「こそあどの森の物語」シリーズ一巻『ふしぎな木の実の料理法』表紙)などは人物が人によっては三等身くらいにデフォ

ルメされた漫画的な絵が使われており、柔らかい印象である。このように岡田は挿絵を描くにあたって画風を使い分けており、その使い分け方もさすが絶妙である。写實的な絵の中でも色使いや陰影によってそれぞれの物語に合った印象にする技術は見事であるが、私が特に評価したいのは「こそあどの森の物語」シリーズに漫画的な絵が使われていることである。スケッチから生まれた作品なので、「こそあどの森の物語」シリ

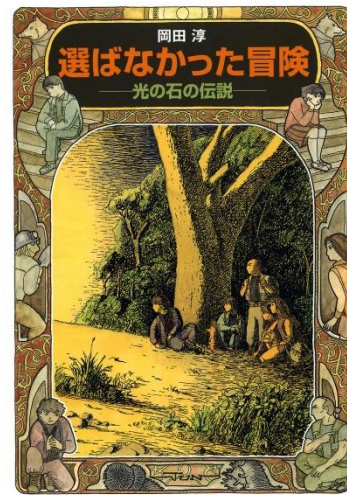


図 1

41

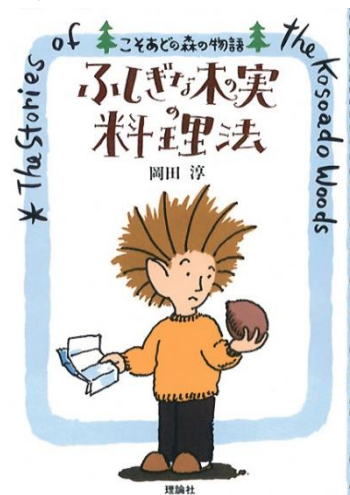


図 2

ーズにこの絵が付いていることを評価するのは結果論ではあるが、写実的な挿絵が合うことが想像できるような、緊張感のある現実世界からの冒険ものとは異なり、完全な異世界ものであればどちらの絵を付けることも可能であろう。しかし「こそあどの森の物語」シリーズに写実的な絵が付いてしまうと、その硬さからどこか遠い国の名作ファンタジーシリーズのような、余計な親しみづらさが生まれてしまい、このシリーズの長所であるあたたかさが軽減されてしまうだろう。そういった意味で、このシリーズに子どもが親しみやすい漫画的なイラストが付けられていることを特に評価したのである。

この画風の違いについてご本人に伺ったところ、この話はこういう画風でいこう、というのが最初からあり、登場人物たちは挿絵で描かれているような姿で初めから自身の頭の中で動いているそうである。おもしろいのが、頭の中で動いている姿を描いていると、例えば「こそあどの森の物語」シリーズのスマレさんは、物語が進んでさまざまな面が見え、魅力的な人物に見えてくるにつれて、絵まで自然と美人になってきたという。作者の頭の中の世界そのものが挿絵として映し出されているように見ていて楽しい。

ちなみに、ここでは写実的な絵と漫画的な絵の二つに大きく分けたが、写実的な絵の中でも陰影の有無などで印象が大きく異なる。また、一つの作品の中に、写実的な絵と漫画的な絵の両方が登場するもの（『森の石と空飛ぶ船』など）もあり、厳密に分類するのは難しい。しかしこの自由さも、文章と絵を一人で描く岡田ならではの長所ではないか。

また、それぞれの場面の描き方にも工夫がある。例えば林は、「『手にかかれた物語』（一九九二年、偕成社）、『もうひとりのぼくも、ぼく』（一九九二年、教育画劇）―赤い実のなる木の下で、ふたりは出会う―

(52)において、『もうひとりのぼくも、ぼく』の挿絵について以下の
ように述べる。

物語は、かずととカズトの話が交互に進む。読者は二つの世界を
行き来しながら、物語の行く末に期待をかける。話と話の間には、
小さなカット絵が入り、身分けの場面はその下から文が始まる。要
所所所に入る挿し絵はとてもすてきだ。小さくなったかずとの絵は
下から見上げるような視線で描かれており、黒っぽいタッチで、ヤ
マモモの自然や暗い穴にいるおぼとかずとの感じがよくでてい
る。
家や学校にいるカズトに対しては、上から見下げる俯瞰図のような
視線が多く、ふたりが描き分けられている。挿し絵やレイアウトの
仕掛けのおもしろさは、作者と画家がいっしょならではの強みであ
ろう。

また、松本聡美「『学校ウサギをつかまえろ』(一九八六年、偕成社)
―ヘウサギはつかまりあぼくたちは仲間になった―が……」(53)も絵
の中での視線について、

絵によるにちゃんの登場は、印象的であった。下から見上げる
にちゃんの姿(P63)は、本文を説明する絵である以上に、作
品の中でのにちゃんの役割を、みごとに象徴している。感覚を表
現する絵に、やっぱり作者の演出を感じてしまう。堂々とそびえる
ように描かれたにちゃんは、登場人物たちよりぐんと「上」に位
置するものとして、読み手に印象づけられる。それゆえ、ぽつりぽ
つりと話すにちゃんのことばは、登場人物たちとはまるで違う次

元からのもののように感じられる。

と述べているように、挿絵の工夫が物語に深みを持たせている。これについても、特に多様な工夫がされていると考えている「こそあどの森の物語」シリーズを通して次で述べる。

3 『こそあどの森の物語』シリーズの挿絵

「こそあどの森の物語」シリーズはスケッチから生まれたというだけあって挿絵が多く、ページをめくっていて非常に楽しい。林も「岡田淳作品のおもしろさを考える―へこそあどの森の謎解き―」（54）の中で、「森には、ウニマル、湯わかしの家、びんの家など個性あふれる住まいがあつて、家の形や部屋内部の作者自筆のイラストは、見ているだけで楽しい。（こうした小道具の楽しさも岡田作品の特徴だろう。）」とその絵を褒めている。

第3章2の絵と物語の関係の部分でも述べたように、岡田はこのシリーズで文章と絵の両方を担当しているため、絵と物語の関係が非常に深い。言い換えれば、物語において絵の持つ役割が大きく、主に四つの役割がある。

一つは、文章を補い説明する役割である。例えば、一巻ではそれぞれの登場人物の家の絵が描かれており、特にふたごの家は、絵の中に「らせんかいだんのおどりばにへやがあるというかんじ」と文中にはない説明が書かれている（p111）。また、六巻でギーコさんの剣の作り方（p195）や昔の楽器ドンタ・ツタンダ・コロングの作り方（p230）も詳細は絵の中で書かれており、文章中での説明は簡単に抑えられてい

る。このように絵の中に詳細な説明を書くことによって、文章中のスピード感を保ったまま、細かいイメージまでわかりやすく伝えることが可能となっている。また、これには少し異なるもので、一巻でスキッパーが文章中では前向きなことを言っておきながら、挿絵では釈然としない表情を浮かべており、自分に言い聞かせているニュアンスだとわかるような場面もある（p 127）。

二つ目は、感動を増幅する役割である。例えば、九巻の、明かりの木とそれを見る登場人物たちのカラー絵（p 201）や、十一巻の滝の上にのぼった後に広がる湖のカラー絵（p 164、165）などである。特に後者は、上に登ってきた場面↓湖の景色の絵（「わあ！」「へえ！」「こんな……！」とだけ文章が入る。）↓文章で景色の説明、という順序になっており、読者ものぼりきった後の景色を見た感動を、登場人物たちと同じタイミングで味わうことができる。このように、印象的な場面を絵で描くことによって、文章での説明だけでは得られない、視覚的な感動を与えることができている。また、終わりが絵になっている巻も多く、例えば一巻ではポアポアの実のジャム入りのお茶をみんなで幸せそうに飲む2ページ分の絵で物語が締められている。ほかに四巻、七巻、八巻、十巻、十一巻（十一巻は一ページ、八巻は文章が六行で残り一ページは絵、ほかは2ページの絵）と五つの巻が絵（一ページ全体に描かれているよりも小さい絵は除く）で物語が終わっている。これによって文章の終わりと物語自体の終わりととの間に絵が一段階挟まれているような形になり、余韻を味わいやすくなる。

三つ目は、飽きさせずわかりやすく見せる役割である。一つ目として挙げた例なども、説明を文章中と絵の中に分担することによって、この役割を担っているともいえるが、ほかに顕著なもので、七巻のバーバさ

んからの手紙を読むスキッパーのシーンがある。このシーンでは、いつもは手書きで短いバーバさんからの手紙が、ほとんどが印刷された文字で十五ページ続き、その手紙の下に毎ページ、手紙を読むスキッパーが表情を変えていく様子が描かれている。これによって、手紙という差出人の一人語りであり、その時点の物語には全く進展がない場面であっても、その時点を生きる読み手のスキッパーの心情の変化を想像しながら読み進めることができ、飽きずに楽しんで読める。また単純に、毎ページに絵が付いていることで、文章だけが続いているよりもとっつきやすく、わかりやすい印象を受ける。

四つ目は、読み手を楽しませる表現方法の一つとしての役割である。例えば、十巻のトマトさんが大声で叫ぶシーンで、トマトさんが叫ぶ絵とともにトマトさんの発した言葉だけ大きい文字で書かれたり（p 87, 89, 105）、同じく十巻の、霧の中の会話が霧の絵の中に文頭が揃えられず揺れ動くように文章が配置されたり（p 89, 97, p 106, 107）といったものがある。また、四巻で他の子どもたちと遊んでいるスキッパーが目をつぶって、もう一度目をあけると一人になっているシーンでは、子どもたちと遊んでいるシーンでは三人で丸太に座っていた（p 83）のが、スキッパーが目をあけようとするのとともにページをめくると一人で同じ場所に座るスキッパーの絵がある（p 88）、というようにページと連動したような絵もある。これらのような工夫によって、読者はその場面の様子が想像しやすくなるとともに、普段とは趣が異なるそれらのページを視覚的にも楽しんで読むことができる。

このように多くの工夫があるが、こういった絵の工夫は特に何かを参考にしたわけではなく、書き進めていく中でだんだんと自身で見つけていったのだという。ここで挙げたほかにも私が好きな工夫の一つに、途中

から作者紹介の上に小さな絵が描かれているというのがある。それは例えば十一巻であれば、物語内ではほとんどふたごの空想上の存在とされ、スキッパーだけは最後に声が聞こえた気がしたが姿は見えなかった小さなお姫さまとわかい漁師のセバスチャンが船に乗っている場面が描かれている。それはスキッパーが彼らが存在するのかもしれないと希望を持ったのを後押しするかのようで、物語と繋がるものになっている。これも自身で考えた工夫であり、「僕も出版社の人も遊びができてるってこと」と笑いながら語っていた。そこからは、読者を楽しませようという気持ちはもちろんのこと、ご自身も創意工夫を楽しみながら書かれていることが見て取れた。

また、挿絵の工夫でいうと私が話を聞いた中で最も驚いたのは、整合性の話である。二十年以上も同じシリーズをやっていたら、挿絵にも何かしら変化があるかと思ひ見比べてみたがこれといった変化が見つからず、ご本人に話を伺ったところ、なんと一巻からすべての絵のコピーを取って、再び登場する時に以前との整合性をとっているというのである。挿絵の多い十二巻もあるシリーズでこの繊細さは驚くべきものであり、作品制作にかける岡田の熱意の深さを改めて思い知った。また中には途中で気づいて付け足していくこともあるそうだ。例えばガラスびんの家は、横になった大きなガラスびんにつたの葉がおおっている、という設定だが、途中で内側から植物が覆っているのが見えるのは少し気持ちが悪いと思い、七巻から板が貼られているようにしたという。こちらも非常に細かい気配りで、岡田の想像力の底知れなさがうかがえる。

ただ、ご本人に挿絵について伺っていると、現実問題出版社との兼ね合いという面も大きいようだ。「こそあどの森の物語」シリーズで挿絵が入っているページの割合を調べてみると、一巻では四分の一以下であっ

たのが十二巻では半分近くになっており、もちろん巻によってばらつきはあるが大まかに見てだんだんと増加していることがわかった。これには何か意図があるのかと思いきや、挿絵の量は子どもの読む力が落ちてきているので読みやすいものを、という出版社の意向なのだという。カラー絵も、印刷の関係も考慮して入れるそうで、一巻の時点ではウニマルの中の様子を描きたいという気持ちだけであまりこだわりが無かったのが、読者が「どうしてここがカラー？」となるのは嫌で、三巻あたりからどこでカラー絵を使うか考えるようになり、その三巻では海賊船を外から見たシーンにしたいと伝えたそうだ。

「こそあどの森の物語」シリーズを読んでいると、あたたかい物語であると同時に非常に緻密に作りこまれていると感じる。それは文章による部分もちろん大きいですが、挿絵も非常に大きな役割を果たしている。さまざまな工夫が込められた挿絵は、私たち読者をますます物語に引き込み、新たな楽しみを与えてくれるのである。

資料編 インタビュー内容

本稿を書くにあたって岡田に聞いた話はとても興味深い内容が多く、本稿のうちに残さないのは非常に惜しいため、資料編として書き記しておきたい。太字が岡田の話した内容、通常の字が私の感想である。

○物語の作り方について

「こそあどの森の物語」シリーズのように、**長編**を書く際は、物語を引っ張っていくための**原動力**として、最初に1つのイメージ（スケッチや風景）がある。例えば、『扉のむこうの物語』ではひらがな五十音表が最初

にあり、そこから物語を逆算していく。物語内では最後に裏返す「ふたりはしあわせになる」という言葉を最初に考え、どんな使う文字を決めていき、最後に残った「き」「や」「ゆ」の文字から主人公「行也」の名前を決定した。読者からよくこれほど上手くいくなと感想をいただくが、物語は逆から考える、だから回収される。

また「こそあどの森の物語」シリーズでは、カップややかんなど、物語の大筋に関係なくとも、この家ではこういうものを使うと先に決めてしまった。そうすることでキャラクターや家の雰囲気が決まる。また、細部を作ることでリアリティが出る。学校で生徒に話した話でこういうものがある。校門の横のポストの前で時々変な感じがする。まるで、足で風船をぐーっと押しているような、と思って足元をよく見たら「10センチ浮き上がっていた、と。もちろん作り話だが、子どもたちは信じて驚く。それは「校門の横のポスト」や「風船をぐーっと押す感覚」は知っているから、浮いたことまで本当のように感じてしまうのである。部分部分を作ることがリアリティに繋がる。だから一巻は、登場人物全員の家の絵を描いていて、一冊すべてが登場人物紹介でできているイメージ。また、こそあどの森の地理も、「ゴミ置き場にあるようなものに妖精が住んでいる」という発想から、川や島があって、ヨットに乗ってここに行くからこうでないと、と積み上げていった。

岡田の書く物語は、読んでいて非常に緻密に考え抜かれていると感じていたので、作り方について尋ねた。インタビュー記事や講演会から「こそあどの森の物語」シリーズはスケッチから生まれたことや、最新作『図書館からの冒険』では風景の写真やイギリスで見たボート小屋からイメージを広げていったことは知っていたが、作品についてさらに詳しい話

が聞けて感激である。物語の大筋に関係ないところまで詰めて考えられているからこそ、凝った仕掛けがありつつもリアリティを持ち、世界観に没入して読み進められる作品ができるのである。

○読者の感じ方について

小学生が読んでもわからないだろう、けれど大人になったら奥の意味が、深く読み取れる、そういうものを書きたいと思っている。物語のポイントを水流に例えると、それを読む人の経験、感じ方は井戸である。物語にはいくつもの水流があり、読者は自分が掘った井戸の深さで本を読む。だから同じ本を読んでも感じ取れることは人それぞれで、多くの経験を経て井戸が深くなると以前読んだ時とは違ったことまで読み取れるようになる。そして時には作者が考えていた以上のことを読者が感じ取ることもある。ちょうどスポーツ選手の頑張る姿を見て感動する人がいるように、一生懸命書くと、内容だけでなく別のことも一緒に書いてしまうことがあるのだ。どの井戸の深さを持つ人でも楽しめるものを書きたい。

第3章の3で述べたように、子ども向けとは思えないような箇所があるのは本人も意識して書かいているようである。実際私も初めて読んだ小学生の頃は何とも思わなかった箇所が、今読み直すと印象的な場面になっており、この思惑は見事に成功している。

また少し話がそれるが、この話から岡田の例えの上手さをふつふつと感じた。このわかりやすく伝えようとする意志や技量が、作品のわかりやすさにも通じているのであろう。

○三巻で海賊船に乗るのを渋るトマトさんについて

みんなで一緒にやることのすてきさというのは演劇を通じて知っているけれど、リアリティを出すためにみんながみんなまったく同じ方向を向かないようにした。だから例えば、三巻の海賊船に乗り込むシーンで他のみんながためらいなく乗船する中で、トマトさんが乗るのを渋る。全員が進んで乗るとは考えにくいから。

また、渋る役をトマトさんがしているのは、女の人とは生（なま）に生きている感じがするから。女の人とは男の人よりも敏感で苦労しているのではと思う。そのようなトマトさんが我慢していることをトメイトウになって出す、というところから発想し、二巻の物語を考えた。女の人ってこういうことがあってもいいんじゃないの、と。

この場面から『選ばなかった冒険―光の石の伝説―』のヒロインあかりの保守的な姿勢を連想し、二人の考え方が似ていると感じていたのでそれについて尋ねた。3章の4で述べたように、差別はないが実際にある差まで無くすことはせず、あくまで客観的な視点で描かれているようである。差別ではなく差を描く、ここからも岡田作品のリアリティが生まれており、物語の発想のもとにもなっているのである。

○登場人物の性格について

登場人物の性格は最初からすべて決まっているのではなく、物語が進んでいくうちに決まる。例えば「こそあどの森の物語」シリーズの三巻で、ギーコさんが森の中に船を見つけた話を疑うナルホドとマサカに対してポットさんが「ギーコさんは、うそはつきません」と言っておきながらギーコさんに「でも、ほんとかい？」と尋ねる場面（p121～122）。それまで大人っぽくしっかした印象が強かったポットさんのお茶目な

部分が見られるが、僕自身もここを書いて、こういう性格なんだとわかる。七巻で相手の望むものに形を変えるフーに出会った時フーは何になるか、十一巻の穴の中で心地よい音に囲まれてどんな空想をするか、そういった場面を書き進めるにつれてその人の内面を探していき、その時々で想像して決めていく。スマレさんにいい場面が多いのも元から決めていたわけではなくたまたまで、四巻で厳しい印象だったのが子どもっぽい一面を見せるなど、魅力が表れていくうちに絵も勝手に美人になっていった。

「こそあどの森の物語」シリーズにおいてスマレさんやトワイエさんは活躍する場面が多いと感じていたので、そういった登場人物の設定について尋ねた。岡田さん本人も書きながら登場人物の性格を知っていくとは驚きだが、それほど頭の中で彼らが鮮明に存在し、行動しているということであろう。登場人物の中身を方向付けていく場面として挙げられた部分は、実際に読んでいて全く無理が無いけれど新しい一面が垣間見えることもあり、こそあどの森でそれぞれの登場人物が生きているというリアリティを感じた。

おわりに

岡田の作品は年齢を問わず多くの読者に愛されている。それは岡田が細部にこだわり一生懸命に作品を作った結果である。岡田が大事にするのは、多くの場合作品を通して何らかのメッセージを伝えることではなく、おもしろさである。漫画・演劇・小学校の図工教師という過去の経験を活かした独特の世界観を、表を作りコピーをとって驚くほど緻密に物語を見つめることで実現するリアリティで支える。そして、特に「こ

そあどの森の物語」シリーズで見られるような多くの工夫が詰まった、安定感のある挿絵で色付けすることで、物語はさらに輝きを増す。こうして作り出された岡田作品は独自の魅力を持ち、直接的に読者を励ましてはしないがいつもどこかあたたかく、私を含めた多くの人を勇気づけているのである。

参考・引用文献

- (1) 増田喜昭「エッセイ岡田さんへ 小四男子のたましい」(『飛ぶ教室…児童文学の冒険』三四号、光村図書出版、二〇一三) p 3 6
- (2) 林美千代「岡田淳作品のおもしろさを考える―〈こそあどの森〉の謎解き―」(『日本児童文学』四二巻五〇六号、日本文学協会の謎解き、一九九六) p 3 1
- (3) 岡田淳「年譜&エッセイ ぼくをつくるもの」(『飛ぶ教室…児童文学の冒険』三四号、光村図書出版、二〇一三) p 6 0
- (4) (3) に同じ p 5 8 ～ 6 9
- (5) 絵本ナビ「(著者詳細情報) 岡田淳 (おかだじゅん)」

<https://www.ehonnavi.net/author.asp?n=1771>

(2020.08.18 閲覧)

(6) (3) に同じ p 5 8 ～ 6 9

(7) 「岡田淳単行本リスト」(『日本児童文学』三九巻四六七号、日本

児童文学者協会、一九九三) p 2 2

(8) Amazon.co.jp 「岡田淳」 <https://www.amazon.co.jp/岡田淳/s?k=%E5%B2%A1%E7%94%B0%E6%B7%B3> (2020.08.18 閲覧)

(9) 絵本ナビ「岡田淳著者詳細情報」

<https://www.ehonnavi.net/author.asp?n=1771>

(2020.08.31 閲覧)

(10) 偕成社・児童書出版社「岡田淳」

<https://www.kaiseisha.co.jp/authors/13639> (2020.08.18 閲覧)

(11) 株式会社理論社「“岡田淳”の検索結果」

<https://www.rironsha.com/?s=岡田淳> (2020.08.18 閲覧)

(12) 小池淑子、米田久美江「複眼書評『竜退治の騎士になる方

法』(『子どもの本棚』三三卷七号、日本子どもの本研究会、二〇〇四) p 34～36

(13) 河野孝之「岡田 淳作品への断想・三つーウルトラQ、増幅イメージ、造本ー」(『日本児童文学』三九卷四六七号、日本児童文学者協会、一九九三) p 14～22

(14) 旭爪あかね「児童文学の森へ(二) 確かな自分がつかまえる、自分だけのものでない幸せー『二分間の冒険』『扉のむこうの物語』他ー」(『子どものしあわせ…母と教師を結ぶ雑誌』七九二号、福音館書店、二〇一七) p 44～47

(15) 相原法則「文学の怖さを知る人岡田淳さん」(『日本児童文学』三九卷四六七号、日本児童文学者協会、一九九三) p 36～37

(16) (1) に同じ p 36～38

(17) 「一九八七年度二賞発表ー第二十七回日本児童文学者協会協会賞『学校ウサギをつかまえろ』岡田淳、『街かどの夏休み』木暮正夫、第二十回日本児童文学者協会新人賞『ぼくのお姉さん』丘修三」(『日本児童文学』三三卷三九一号、日本児童文学者協会、一九八七) p 69～71

(18) 井上乃武「『物語批判』もしくは「主体の変容」への序章ー岡田淳『はじまりの樹の神話』の問題ー」(『論樹』一九号、論樹の会、二〇〇五) p 75～85

(19) 井上乃武「テキスト内存在によるテキスト創造は可能か?ー岡田淳『扉のむこうの物語』における「物語批判」の問題」(『日本近代文学』七六号、日本近代文学会、二〇〇七) p 199～212

(20) きどのりこ「ー岡田淳『扉のむこうの物語』についてー〈落ち込み椅子〉とはただの面白い装置である」(『日本児童文学』三十五卷四

- 一一号、日本児童文学者協会、一九八九） p 25 31
- （21）林美千代「『手にえがかれた物語』（一九九二年、偕成社）、『もうひとりのぼくも、ぼく』（一九九二年、教育画劇）―赤い実のなる木の下で、ふたりは出会う」（『日本児童文学』三九卷四六七号、日本児童文学者協会、一九九三） p 30 35
- （22）林美千代「岡田淳作品のおもしろさを考える―〈こそあどの森〉の謎解き―」（『日本児童文学』四二卷五〇六号、日本文学者協会、一九九六） p 30 34
- （23）藤田のぼる「八〇年代体験記・覚え書」（藤田のぼる『児童文学に今を問う 以文選書三十三』（教育出版センター、一九九〇） p 189 230、初出は「季刊児童文学批評」再刊三号（児童文学批評の会、一九八八年）、同再刊四号（児童文学批評の会、一九八八）
- （24）藤田のぼる「・∞子どもの本の動向―新しい“物語”への胎動―」（『子どもと読書』一九九号、親子読書地域文庫全国連絡会、一九八八） p 19 24
- （25）藤田のぼる『扉のむこうの物語』に一票！（『日本児童文学』三五卷四一一号、日本児童文学者協会、一九八九） p 18 24
- （26）藤田のぼる「小論 岡田淳の時間割」（『飛ぶ教室…児童文学の冒険』第三四号、光村図書出版、二〇一三） p 42 48
- （27）松本聡美「『学校ウサギをつかまえろ』（一九八六年、偕成社）―ヘウサギはつかまり、ぼくたちは仲間になった―が……」（『日本児童文学』三九卷四六七号、日本児童文学者協会、一九九三） p 24 29
- （28）岡田淳「シリーズ・作家が語る『こそあどの森の物語』シリーズの岡田淳さん（談）―1―」（『日本児童文学』四四卷五一八号、日本児童文学者協会、一九九八） p 60 66

- (29)「物語と子どもたち——自作を語る(特集 第三十六回全国子どもの本と児童文化講座山梨大会報告)」(『子どもの本棚』三三巻、日本子どもの本研究会、二〇〇四) p 22ゝ26
- (30) (28) に同じ p 64
- (31) (28) に同じ p 64ゝ65
- (32) (28) に同じ p 65ゝ66
- (33) (28) に同じ p 62
- (34) 岡田淳「シリーズ・作家が語る『こそあどの森の物語』シリーズの岡田淳さん(談)——2——」(『日本児童文学』四十五巻五一九号、日本児童文学者協会、一九九九) p 80ゝ86
- (35) (29) に同じ p 22ゝ26
- (36) 岡田淳「基調講演「物語と子どもたち」」(『児童図書館研究会全国学習会 広島学習会報告』 p 2
- (37) 岡田淳、二宮由紀子「対談 岡田淳×二宮由紀子 ぼくたちの児童文学(特集 岡田淳は、何でできている?)」(『飛ぶ教室』児童文学の冒険』第三四号、二〇一三、光村図書出版) p. 26ゝ33
- (38) (28) に同じ p 62
- (39) (22) に同じ p 30ゝ34
- (40) (18) に同じ p 75ゝ85
- (41) (37) に同じ p 31
- (42) 中川素子「複眼のイラストレーション」(『日本児童文学』四一巻四九二号、日本児童文学者協会、一九九五) p 27
- (43)『子どもの本と読書の事典』(日本子どもの本研究会、一九八三) p 99
- (44) (42) に同じ p 28

(45) しかたしん「「異化」と「同化」と——劇画イラストとリアリズム作品——」(『日本児童文学』三十二巻三八三号、日本児童文学者協会、一九八六) p 25 ～ 28

(46) 清水達郎「児童文学の挿絵の現在」(『日本児童文学』三十二巻三八三号、日本児童文学者協会、一九八六) p 22

(47) 細江幸世「ステキなくらみ——子どもの本をめぐるイラストレーション」(『日本児童文学』四一卷四九二号、日本児童文学者協会、一九九五) p 37 ～ 38

(48) 上笙一郎「挿絵Ⅱイラストレーションの思想——対話のかたちで」(『日本児童文学』四一卷四九二号、日本児童文学者協会、一九九五) p 20 ～ 22

(59) (47) に同じ p 37

(50) (46) に同じ p 22

(51) (47) に同じ p 36

(52) (21) に同じ p 34

(53) (27) に同じ p 28

(54) (22) に同じ p 32

(図1) 偕成社「選ばなかった冒険」 [https://s3-ap-northeast-](https://s3-ap-northeast-1.amazonaws.com/kss-data001/book_images/9784036526703.jpg)

[1.amazonaws.com/kss-data001/book_images/9784036526703.jpg](https://s3-ap-northeast-1.amazonaws.com/kss-data001/book_images/9784036526703.jpg)

(2021.1.13 閲覧)

(図2) 株式会社理論社「ふしぎな木の実の料理法」

[https://www.rironsha.com/wp-content/uploads/2017/07/978-4-652-](https://www.rironsha.com/wp-content/uploads/2017/07/978-4-652-00611-5.jpg)

[00611-5.jpg](https://www.rironsha.com/wp-content/uploads/2017/07/978-4-652-00611-5.jpg) (2021.1.13 閲覧)

総文字数

②	①
8	3
0	2
0	字
字	×
×	2
5	5
0	行
ペ	∥
ー	8
ジ	0
∥	0
4	字
0	
0	
0	
0	
字	