

〈一般研究課題〉 幼少期における知育発達、造形感覚、感性の向上を促す
ためのグラフィックデザインと絵本に関する考察と研究
助成研究者 愛知県立芸術大学 今尾 泰三



幼少期における知育発達、造形感覚、感性の向上を促す ためのグラフィックデザインと絵本に関する考察と研究

今尾 泰三
(愛知県立芸術大学)

The role of graphic design and picture books in infants' intellectual and emotional development

Taizo Imao
(Aichi Prefectural University of Fine Arts and Music)

Abstract :

The amount of time allocated to arts education has been on a decrease in Japanese primary education. This is a worrisome trend because one's emotional and cultural development is affected by the sensibility to design that he acquires in his infancy and childhood.

We aimed in this study to analyze picture books and graphic design that cultivate design sensibility by actually producing them.

The analysis has yielded a number of insights into the role that graphic design and picture books play in infants' intellectual and emotional development. These insights will hopefully contribute to the betterment of human welfare.

はじめに

近年、ゆとり教育の反動か日本の子供たちの学力は世界に於ける順位の低下が見られるという。現在の経済効率優先の社会にあって児童の創造力、想像力、造形力等の育成は将来にわたって本人のみならず日本や世界の未来にとってもますます重要になってくる。経済や科学、産業等全ての活動の根源は一人の人間が持つ個の力である。これらの力が全ての人間の諸活動に大きく影響を及ぼ

すと考える。今後ますます発展して行くと予想される世界中の異なる文化との交流の中で、単にビジネス上のやり取りだけではなく、人と人とのコミュニケーションの中でこれらの芸術の力はその人間の個の力として効力を発揮するだろう。芸術や文化の役割は、お互いの文化を知りお互いを尊重し合い理解を深め敬意をもって相手とコミュニケーションする大きな支えとなると考えられる。そのために造形力、想像力、創造力を一人一人が持つ事が大変重要なことと考える。幼少期に培った能力は大人になっても大きな影響力がある。

また、現在おびただしい数の様々な出版物、絵本、玩具、遊具が存在しているが、子を持つ親にとってどのようなものを子供に与えるのが難しい状態にある。本研究で取り上げる絵本や玩具に限らず、日々私たちは多くの溢れんばかりのモノに囲まれ生活している。その溢れる物から自分に合った自分にとって有益な物を選びとることが誰にとっても次第に困難な状況になっている。

この研究を通してそのような状況を少しでも改善し、よりよい生活を営めるようなヒントを探し出す事が、生活環境の向上に資する研究になるのではないかと考えた。

本研究により幼少期の子供にとっての造形力を育む絵本やグラフィックデザインの可能性を探り、実際の作品の制作を通じた考察と研究を行う事で、より現実味のある研究を行いたい。

調査分析 1

本研究は本学大学院、博士前期課程今尾研究室に所属する大学院2年生A氏、B氏の二名に協力を仰ぎ行った。この二名の大学院生は、ともに絵本やそれにまつわるグラフィックデザインの研究を行っており、共同研究者として助力を惜しまず協力してくれた。また本年度より私の研究室に所属している大学院1年のC氏にも研究に協力して貰った。

まず、本研究を進めるにあたって我々は子供をとりまく環境と社会との関係、幼少期に与えられる絵本についての研究や考察、具体的な絵本についての意見交換、議論を重ね、また各自の幼少期を通して経験した様々な事柄に関するブレインストーミング、及びマインドマップによる答えや問題点のありかを探り、その中から本研究のテーマに該当するキーワードや制作物のアイデアを挙げそれについてのラフスケッチ、プロトタイプを制作した。その結果、数多くの興味深い様々な提案がなされた。

各自のアイデアが様々な社会環境や子供を取り巻く世界、グラフィックデザインや絵本に於ける造形世界の座標軸の中のどこに位置づけされるか等も検討され審議された。

その中には平面のみならず立体による玩具や遊具のアイデアや多機能端末機による動画や音、立体的画面による展開の可能性も検討された。また結末や表現の異なる同一テーマによる、三種類の絵本の制作等の斬新で実験的なアイデアも検討もされた。

それらのアイデアに基づき、再度3人で検討、討議を重ねアイデアの絞り込みを行い研究を進めた。最終的には一人1案から2案の具体的な作品に絞り、更にその作品を各段階でブラッシュアップ(完成度をあげる)して行き、以下に述べる作品に仕上げた。

実作品制作

A氏、1.「ぷりん」、2.「ごしごしぴかぴか」

1. 「ぷりん」: シンプルなキャラクターとストーリーを設定し、子供達が喜ぶ人気のお菓子をキャ



「せかいいちおおいケーキ」より抜粋



左：大きくなったケーキが縦位置の見開き画面で大きく広がる仕掛けになっている

筆者、「ぼよん」：単純な一つの形から「ぼよん」という言葉に導かれて抽象的な形がどんどん変化して行く。膨れ上がり、ついには爆発しその飛び散る破片からまた造形の変化が始まり、最後に縮んで行き最終的には元の形に戻るといもの。始まりと終わりが繋がっておりエンドレスにループする仕掛けになっている。この絵本のコンセプトはシンプルな不定形を主役とし、その形が変化する事によって読み手は様々な想像力を働かせる。その形は連想によって様々な物に置き換えられる形でもあり、読み手の自由な想像力をかきたてる事を念頭に置いて制作した。

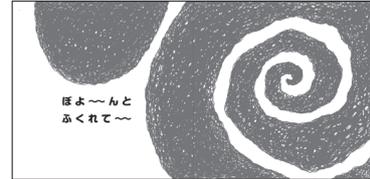
当初、この作品は白黒で制作する予定であったが、終盤で主役となる形を赤色(C=0%、M=94%、Y=45%、K=0%)に変更した。理由は、左ページに登場する文字も黒色であり、形が画面上に面積を増やして行き画面いっぱいになるとかなりの圧迫感を感じ、幼い子供にとっては不安感が増大するのではないかと危惧したからである。赤でもむしろピンクに近い色彩を選択する事によって、全体として優しい印象になり女子にも受け入れられやすい色彩になった。本を包む箱も考えた。箱は保護のため、また窓を作る事によって本体を取り出したとき、これから何が起こるか判らないわくわくする期待感を膨らませる為に制作した。



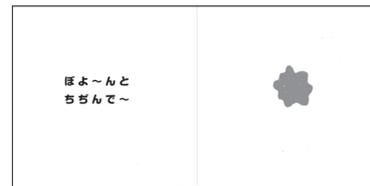
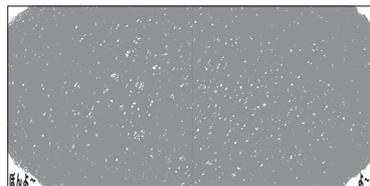
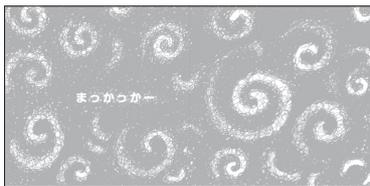
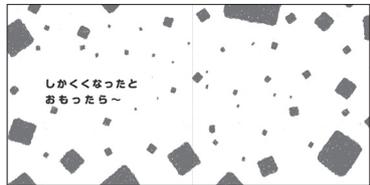
絵本「ぼよん」より抜粋、左：箱カバー付き、中央：本体、右：(左)白黒バージョン、(右)赤バージョン



左、中央：本体中身、 右：読み聞かせの様子



全38ページより部分抜粋



実際の制作にあたっては多くの困難があり、一冊と言えども、第三者に見せられるクオリティを持つ絵本を作り上げる事は容易な事ではないと改めて実感した。実質制作されたものは4冊のオリジナルの絵本であったが、それらについても様々な再考、再検討の余地はあり、完成度をより高めて行く事が必要である。改良、改善を重ねる事で確実に良い作品になって行く事も自作の作品、協力者の作品を通して実感する。

作品を作る過程に於いて、多くの可能性あるアイデアは提案されたが、いざ本番用に作る段になると、ラフスケッチから実際に絵本を制作して行く中で様々な選択の岐路に立たされる。色、形、紙質、厚さ、ページ割、文字、判型、等でありそれらの集積が製本過程を通して直接絵本の完成度に関わってくる為、常に計画性と決断力が要求される。また、正解があるわけではなく、ようやく完成に至ったとしてもそれが本当に当初目論んだ効果があるのかどうか等々を一つずつ検証していく必要があり、かなりストイックな制作姿勢が要求される。

調査分析2(絵本の研究)

実作品制作と並行して、実際に入手出来る絵本等からその本についての背景、成り立ち、魅力、工夫、コンセプト、等を分析した。絵本の始まりは壁画や図説や巻物まで遡る事が出来るが、その始まりに関してはどこからを絵本と定義付けるかで諸説ある。およそ子供を対象とした絵と物語で出来ているのが絵本ととらえれば、19世紀中頃に遡ると言われる説がある。わずかおよそ200年程の歴史の中に驚くほど多彩な表現や名作、可能性や魅力的な作品が内外に存在する。今後も多くの魅力ある絵本が発表されるだろう。絵本の将来には限りない可能性が秘められていると思う。入手困難な名作絵本も多くあり、現在入手出来る本も膨大な量である。全ての絵本に目を通し、熟読する事は時間的にも困難であるが、数多くの絵本の中から本研究に関する一部の本を入手し調査、分析、研究を行った。

1844年ドイツのハインリッヒホフマンの「もじゃもじゃペーター」は、悪いことはいけない、悪いことをすると大変な目に遭うという教訓が含まれているが、全体から感じるのは不可思議な超現実的ニュアンスである。世界の名作の中でもこれらの要素はよく見受けられる。ルイス・キャロルの「不思議の国のアリス」も同様に抽象的超現実感が物語り全体をとおして漂っており、物語が醸し出す不思議な世界に入り込んで行くようである。

「FIRSTLOOK」はグラフィックデザイナーの駒形克己の作品である。子供が生まれてはじめてみせる本として考えられたこの本は視覚的なアイデアも秀逸であり、グラフィックデザインとしても十分に大人の鑑賞にたえられる見応えある本である。エリック・カールの「はらぺこあおむし」は時代を超えた名作である。この本がロングセラーである理由の一つにどのようにでも読み聞かせが出来る事があげられるのではないだろうか？エリック・カールの作品には他の作品に於いてもどこかゆったりした余裕を感じる。つまりどのようにも感情を変えて読み聞かせすることが出来るところが読者側に自由をゆだねられ、おおらかな気持ちをあたえるのではないかと考える。

グラフィック的な要素が大きいレオ・レオニの「あおくんときいろちゃん」も様々な想像力を膨らませる余地を持った作品である。長新太の「わんわんにゃーにゃー」「ぶあー」は一見、起承転結のない絵本のように思えるかもしれない。しかし絶妙なニュアンスの中で劇的な展開がある。デザイナーの和田誠が装幀デザインを担当しておりグラフィックデザインとしても美しい。その他、ポーター「ピーターラビットのお話」、フィオナ・ランド「ぶれいぶっく」、三浦太郎「くつついた」、やなせたかし「チリンのすず」「やさしいライオン」「あんぱんまん」、村上康成「くじらのパース」「おにぎりくん」、柳原良平「ゆめ にこにこ」、荒井良二「そのつもり」など、数え上げればきりが無い程、多くの絵本から多くの示唆を受けた。

また調査の中で「2011ポローニャ国際絵本原画展」(かわら美術館：愛知県高浜市)の展覧会に調査に行った。イタリアのポローニャで行われる絵本展であるが、驚いたことは、まだ絵本になっていない原画作品も取り上げられ入選していることであった。日本でも多くの作家が参加している。一種、絵本作家の登竜門的な人気のある展覧会である。現地では多くの絵本の出版社が参加し、新人発掘にあたり賑わいを見せているという。その展覧会で感じられるのは当然ながら国によって美意識が変わる事であった。国際展である特徴として、日本ではあまり受け入れられにくい趣向を持

つ絵柄、スタイルの作品が受け入れられているということであった。お国柄とでもいうのであろうか？まだまだ絵本の表現には未知の可能性があり、制作者として柔らかな感性で物事をとらえる事が必要だと感じた。

調査分析3（絵本作家への取材）

絵本作家である村上康成氏への取材

村上氏は1955生まれの日本を代表する絵本作家であり、数多くの絵本を世に送り出し、またポローニャ国際絵本賞の受賞をはじめ多くの賞を受賞している作家である。また国内に二つの氏の美術館をもち(村上康成美術館、伊豆、石垣島)、ネイチャーリストとしても活動している。

村上氏の絵本作品への敬意と共感もあり本研究のテーマについて多忙な中、インタビューをお願いした。その中で得た内容は筆者に多くの貴重なサゼスションや指摘等を得る事が出来、本研究のテーマに関して大きな収穫を得た。長時間に渡るインタビューの中からこのテーマに関連する事柄を抜粋し考察する。

我々は多くの自然から届けられる様々な物事を通して、その人が経験する種々の事柄から人生を生きて行く基礎体力を養っていくのではないかと。そこから何かを理解したり、発見したりする事で応用力がつく。自然を含めた様々なものからの影響で人間は表現したいというエネルギーが生まれてくるのではないかと。というものだった。絵本等から得られるものだけでなく、直接自然と向き合う事や様々な経験をする事がとても重要であるとの意見であった。

また、村上氏の作り出す絵はとてもシンプルであり老若男女に受け入れられる要素があるが、ここで言う「シンプル」は単に無駄なものをそぎ落とすというだけの省略化や単純化という意味ではなく、観察による「凝縮」化であるかも知れない。という発言があった。この凝縮＝シンプルという事はなかなか一般には理解されていないのかもしれない。それは造形作家の強力な観察眼、観察力が生み出すものなのである。そこに一見、簡単、単純、に見える「絵」や「言葉」の中に多くの想いや情報が隠されている。シンプルである事は少ない事ではなく、凝縮である事を考えて行くとシンプルである事こそがとても難しい事でもあり、重要なキーワードでもあるように思う。これはグラフィックデザインや他の領域の造形についても言える事であり、また造形のみならずその他の領域にとっても生かせる有益な事なのかもしれない。

実施調査分析1(保育園における読み聞かせについて)

北名古屋市「風と光こどもの国」において読み聞かせを行った。

完成した絵本を実際に子供たちの前で読み聞かせる事になった。弥勒寺保育園は北名古屋市弥勒寺にある保育園と児童施設と子育て支援センターを併せ持った児童施設である。我々の急な申し出を快く引き受けて頂き、園長先生と保育士の橋本氏との事前打ち合わせの後、読み聞かせを行った。



読み聴かせの様子



C氏の作品「なんのかたち？」について

過去に大学の授業に於いて絵本制作の課題を行った際に、Cは大変興味ある作品を制作していた。その作品は本研究のテーマに沿ったものだった。作品は「なんのかたち？」というタイトルで、不定形の輪郭を持つ形がページを追って様々なものに変化するというシンプルなコンセプトを持った絵本であるが、色と形による純粋な造形を持つ美しく楽しくユニークな絵本となっており、タイトル以外の文章は一切無い。従って、読み手や読み聞かせをする側に自由度の高い表現の仕方(話し方)や解釈を与えている。また、色と形によるグラフィックデザインとしての魅力も大きい。かねてより、この絵本を是非、この研究の参考として生かしてもらいたいと思っており、読み聞かせに参加してもらった。



「なんのかたち？」より抜粋

読み聞かせの結果は、どの作品も好感を持って受け入れて頂いた。その中で特に印象に残ったのは子供たちの真剣な眼差しである。食い入るように絵本の画面を見つめるその眼差しは、興味、好奇心、を持った真剣な表情であった。どの子供の目も新しい物、未知な物に対する好奇心の輝きに満ちており、その目線に圧倒されるような威圧されるような力を感じた。読み聞かせが始まると、はじめは人見知りだった子供もすぐに絵本の中身、世界に入ってきてくれ歓声を上げたり読み聞かせられる音に反応して叫んだり、大声を上げたり立って近づいてきたり、手を上げ指で指し示したり子供が興奮している様子が実感としてはっきり判るものであった。

それは筆者の「ぼよん」に限らず、AやCの作品も同様であり、Aの「ぶりん」は子供たちの大好きな食べ物であるせいか、近寄り大きな声で反応し、ひときわ子供たちの興味を誘ったようだ。Cの「なんのかたち？」も子供達は大きな興味を示し、読み聴かせるCの話す「これは何でしょうか？」の問いに大きな声を上げて答えていた。

また、読み聞かせ後の参加した母親達の意見や感想は好評であった。やはり大人の目から見て、オリジナルの絵本というのは書店で販売されている商品とは違いインパクトが強く、これらの本が手で作られている事にも驚きの声があった。Cの作品は参加した母親から色彩の美しさに驚きの感想もあった。また、アイデアのユニークさ等にも高い評価があった。

園の先生方からの評判もよく大変温かく歓迎してもらった。

これらの事を通して、もっと何度もいろいろな所で読み聞かせを行い、テーマに関する実証や検証を行い、感想や情報を入手する必要がある事を痛感した。

実施調査分析2(保育士さんのアンケートから)

保育士さんからのアンケートも頂く事が出来、そこには貴重な多くの示唆があった。どの質問項目にも真摯に答えて頂いた。現場で常に子供達と接している分、リアルで説得力のある意見を多く聞くことが出来た。これらの回答からもある程度、子供達が要求している絵本や玩具の姿や様々な問題点が見えてくる。その中でも特に注目したのは以下の回答である。

1. 子供達は体をたくさん動かせる遊びが好きである。
2. 五感に訴えてくる絵本、繰り返しがある絵本、明るい色彩、はっきりした絵の本が好き。簡単ですぐにわかるもの。
短い言葉の絵本。音の繰り返し。身近な動物や生活を題材にしたもの。
3. 子供たちは探す絵本が好きだ。「ウオーリーを探せ」等
4. ブロック遊び(レゴ)等の考えながら自由に組んだりしていく組み立ておもちゃや、木の玩具が好きである。
5. 子供にとって一番重要なのは親の愛情。親から愛されているという気持ち。周りの理解。安心出来る環境作り。
心の安定。認められる事。
6. 親は就学を意識した知育遊び等を望んでおり、保育士さん達は社会性や様々な心身の発達をのばしたり援助したりしたいと望んでいる。
7. 保育士としての一番の喜びは、子供の日々の成長が間近で見られる事。子供の笑顔。
8. 親の考え方が保育士まかせになっている傾向が多くなってきている。

その他の研究

近年、多機能端末機(ipad等)の使用が教育の場面で盛んに取り入れられ効果を上げているというニュースや情報をよく耳にする。ipadなどの多機能端末機が世に出て瞬く間に使用者が増えている。電子書籍は以前より存在したがipadの登場でその普及は更に加速している。アイデア次第で様々な可能性を持つこれらの機器は、今後はより多くの試みが教育の現場でも研究されるであろう

う。これらのインタラクティブな機能を持つ多機能端末機の可能性と存在意義は、その機能でなければ出来ない事を如何に行うかであるように思う。これらの機器は未知の分野を開拓する可能性に満ちている。

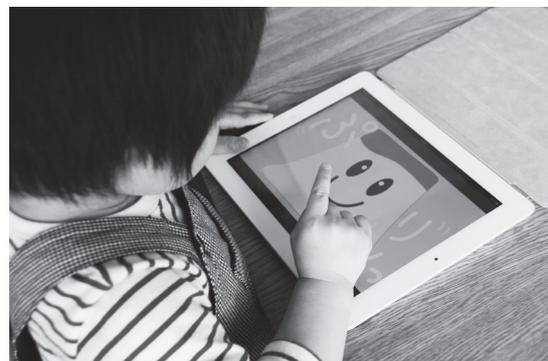
しかし、ここで筆者が問題に思うのは電子書籍は本であるのか？の問いである。筆者の意見としては電子書籍は電子書籍であり、多機能端末は多機能端末であり、本は本である。それぞれ別物であると考え。まず、優れた絵本や書籍には優秀な装幀家、あるいは優れたデザイナーが存在する事も多く、本の内容を良く理解し吟味し装幀されている。見返してから本文に至るまで一枚一枚の紙の質感、触感、種類、厚み、紙やインクのおい、また紙がもつ味わい、重さ、紙をめくるという行為、また経年による物質の劣化がもたらす雰囲気や情感等、それらが相まってそこに書かれている内容と相乗効果でその本の世界を作り出している。筆者も何冊か実際に市販された本の装幀デザインを担当した経験があるが、一般に考えられている以上にそこには多くの工夫、エネルギー、造形力等が注ぎ込まれている。装幀一つをとっても本の中身を装う重要な欠くべからざる本にとって大事な要素なのである。

このことは現代の音楽配信と同様であり、今や音楽とグラフィックデザインは別物になりつつあるが、過去にはレコードジャケットのヴィジュアルを眺めその世界観を味わいながらその音楽を聴く楽しみがあった。CDジャケットも小さいサイズながらその世界に浸る事は可能だった。しかし現在はそのような二次元の紙媒体である視覚的デザイン(グラフィックデザイン)と音との関係を味わう世界は次第に過去のものになりつつある。

本が持つ多くのアナログな情報である重さや温もりや格調などは、アナログな物にしかない世界だろう。この事が時代とともにどうなっていくのかはとても興味深い事である。

A氏の「プリン」をipadに取り込んでみた。幼児は躊躇や違和感無く指をタブレット上で動かしページをめくっていた。しかし、筆者も使ってみたが実際に本をめくりながら読むのとは明らかに違う感覚が実感出来る。極端に言えばコンテンツは同じであってもiPad用に絵本の内容を作り替える必要(再編集する必要)すらあるのではないかと感じた。これは絵本に限らず小説や文学また他のコンテンツにおいても少なからずあてはまるのでは無いだろうか。一時期、小説家がワープロで文章を書くのと原稿用紙に万年筆で書くのとでは内容が微妙に変わってくる。と発言していた事を思い出す。人間とはそれほど微妙な差異にも敏感に反応し微妙な差異が判別出来るのである。その判別能力は鍛えていなければ発揮出来なくなる。

アフリカのサバンナに暮らす住民の視力が異常に発達しているように、都市で暮らす人々もその能力を使わなければ退化するであろう事が容易に理解出来る。我々もコンピュータの操作能力は上がったかもしれないが、漢字を書く等の身体的能力は日に日に衰えてきてきていると感じる。



考察と結論1

読み聞かせの重要性について。

本研究によって、絵本はその本単体でのみ独立した存在ではない事を感じた。読み手、聞き手、双方向のコミュニケーションが重要であり、その本を読む時の温度(寒さや暑さ)、心地よさ、風、外界の音、親の膝の上で聞く、机の上で、一人で、誰に読んでもらうか、等を含めた環境や心理状態、がとても重要である事が解った。ゆっくり読む、早く読む等のスピード、抑揚、強弱、姿勢なども大きく影響する。保育園等の施設で聞く等の場所性、リラックスしているか等の心理状態、よむ回数、時間の共有、等でまったく違ったものになる。幼児にとって読み聞かせの重要性は切っても切り離せない。どのような声の大きさでどのような抑揚を持って話すのかによっても、その物語、その世界は変化する。

4冊のオリジナルの絵本が完成に至った事はひとつの成果だった。また本研究によって多くの知見を得た。これらの研究を通して以下のことが解った。

1. 子供たちは、どの絵本にも興味を持ちオリジナルの絵本に強く興味を抱いてくれた。
2. 読み聞かせの重要性を強く感じた。誰が、どのように、どんな気持ちを持って読むかがそれを聞く子供にとって、とても強い影響を与えることになると感じた。
3. また絵本作家村上氏のインタビューを通して子供たちが創造力を育むのは、けして絵本や玩具等の子供向けアイテムのみではなく、実際に本物に触れる、聞く、感じる、味わうなどの実体験や五感を通じて外の世界と触れ合うことが重要である。という意見は強く印象に残った。筆者の今後の制作や研究にも影響を与えられる。
4. 子供にとって最も大切なものは本物と触れあい、心からの愛情を持って対面してくれる親や周りの人間の存在である。そういった人から与えられる愛情に見守られ、安心して様々なアイテムに触れ合うことにより子供たちの感性や創造力は膨らんで行くのではないかと感じた。ただ本に書かれた内容だけが影響するのではない事が解った。
5. 世の中に様々な種類の絵本や遊具、玩具等のアイテムが存在するのはとても贅沢なことで、それらが手に入らない国や地域は世界に多くある。我々はその豊富な情報やアイテムから何が子供にとって有益で価値があるかどうかを判断するのはその個人(親)が持つ力なのだろう。それが村上氏の言う基礎体力なのだろう。様々な経験や物事に対する考え方が本を選ぶ時に大きく影響し、その絵本にではなく、その本を選ぶ人間側にその本が良い本であるか? そうではないのかを見抜く力が要求される。良い本にするかどうかは読む側に掛かっているという考えは説得力を持つ。

絵本は人と人(親と子)との関わりの中介に位置するコミュニケーションツールなのかもしれない。このふれあうコミュニケーションこそが幼少期の子供にとって創造力を育むエッセンスのように思う。

今回の研究によって得たいろいろな知見の中でまだ完全なものには程遠いのもかもしれないし、これらの条件を満たしたからといって必ずしも良いものが出来るかどうかは別で、それほど簡単なも

のではないと思うが、筆者なりの「想像力、造形感覚を育み感性の向上を促す絵本」の条件について述べてみたい。

1. シンプルである事。
2. 造形的に優れている事。(絵が魅力的である事。)
3. 絵や話にリズム感(音楽的要素)がある事。
4. 発想(アイデア)が優れている事。
5. いろいろな読み方、解釈が自由である事。解釈に余地や余裕がある事。
6. 読み手(子供)の事を真剣に考えているかが伝わる事。子供の視点や目線で作られているかどうか。
7. ぬくもり、情感、雰囲気があるかどうか。数値化、言語化出来ない領域が最も重要。
8. 一つの場面から幾通りもの場面やシーンを想像出来るもの。(書いていないシーンを想像出来るもの)
9. 色、形、顔またエピソードや物語が読み手にとって身近で親しみやすく魅力的かどうか。
10. 絵本を渡すだけでなく、一緒に読む事。(より良い環境の中で)
11. リアルである事。(空想の物語でも真実味がある事。)

これらのよい絵本に関する条件はそのままかなりの部分が、よいグラフィックデザインの条件にも当てはまるかもしれない。

この豊富な飽食の情報過多な海の中で溺れずに栄養価のある有用なアイテムのみを摂取していくことは困難なことである。しかし、親は自分の感性を研ぎ澄ませ、取捨選択できる能力(基礎体力)を身に付けることで有益なアイテムを発見し子供に与えることが出来るのかもしれない。

日本は恵まれた国と見られて久しい。しかし、年間3万人もの自殺者が14年間も続く自殺大国である。この状況は紛争や戦争のある状態と比較しても過酷である。それだけこの国が内包している「生きにくさ」は深刻で切実なものなのである。

子供に何を与えればよいか、このことが既に戦いなのかもしれない。

よく、子を持つ親が良い本を選ぶ事が出来ず書店や出版社が選んだ良いと言われる本を毎月、配本するというシステムがあるが、これは一見便利に見えて、実は親が子供に与える本を選ぶという努力を放棄して他者にゆだねている姿なのかもしれない。

良いと言われる本をただ多く与えればよいというものでもないだろう。足るを知る。という事である。

これらは受け手だけの問題ではなく、送り手側(作家、出版社、編集者)にも言える事だと考える。村上氏言うところの絵本にまつわる誰もが頑張ら(努力し)なければならない。

情報は重要だとしても、情報の洪水は害であり混乱を招く災いにもなりうる。過ぎたるは及ばざるがごとしである。

子供の受験一つをとってみてもその事に多くの親は膨大なエネルギーと時間と労力と費用を費や

している。その大きなプレッシャー、重圧、圧力は子供にのしかからないはずは無い。そもそも子供に有用なアイテムを届けるために親に与えられた時間も余裕も無いのでは無かろうか？

裕福であるかどうかに関わらず、絵本一つ、おもちゃ一つを選ぶことも親にとってその子供にとって真剣勝負なのである。夥しい量の絵本の中から一冊の絵本を子供に選ぶのは困難極まる仕事であるかもしれない。しかし、その本が良い本かどうかに関わらずそれをどう与え、どう生かして行くかによってその本は生きも死にもするだろう。

子供に受ける、人気がある本と大人が子供に対して良いと思う本にはギャップや落差がある事もあるが、子供に人気があって長い間ロングセラーになる本は、よく読んで見ると造形的にも物語的にも優れているものである事が多い。子供はその小さな体と頭と感性で、鋭く本物かどうかを見極めている可能性がある。

もう一つ考えるのが質を落とさずに営利目的ではなく作られた絵本という発想である。

例えば非営利団体が作る絵本や玩具、遊具等。世にある絵本は資本主義社会の中にある出版社が制作している以上、利益を上げなければ出版することもままならず、やはり営利を目的に作られる結果になるであろう。出版業界の不況といわれて久しい返本率の高い出版状況の中で果たして真に子供の為だけを真剣に考えて制作される絵本はあるのだろうか？このことについても更に研究調査が必要であるが、まず普通に考えればなかなか難しい事だろう。では、営利を離れて絵本創作が可能な団体があるとすれば、我々がいま行っているような大学機関での研究も多くの潜在的可能性を秘めていると思う。しかし、内容を含めて、質を落とさないことが前提で重要である。研究の為の研究に陥り他者に伝わらないものになっては意味が無い。

おわりに

研究を進めて行く過程で本研究のテーマは大き過ぎたのかもしれない。テーマの大きさ、幅広さに対してもっと多くの時間、スタッフが必要と感じた。しかしながら、研究を進めて行く過程で多くの知見を得る事ができた。それは筆者にとって大きな収穫であり豊かな経験の蓄積になった。今後とも本研究を引き続き行って行きたいと考えている。

反省点としてひとつひとつの段階で時間が掛かりすぎた。しかし、良いものを作るには丁寧に慎重に時間を十分にかけるべきであるとも考える。改良、改善を重ねる事が重要である。長期的視野をもって観察、調査を行う。様々な地域、学年、男女比、いろいろな世代で長期間調査を行う必要がある。短期的に答えを出すのは難しい。

謝辞

この研究に関わって下さった方々に心より感謝致します。

私の研究室に所属する伊藤知紗さん、林幸奈さん、富田世奈さんには忙しい中、本研究に多大な時間と労力を割いて頂きました。村上康成さんにはご多忙中、貴重なアドバイスやご意見を頂きました。弥勒寺保育園の園長先生、橋本様をはじめ保育士の皆さんには大変お世話になりました。その他多くの皆様にご協力頂き誠にありがとうございました。

参考文献

- * 「絵本の辞典」朝倉出版 2011
- * 「絵本論」瀬田貞二 著 福音館書店 1995
- * 「児童文学論」瀬田貞二 著 福音館書店 2009
- * 「ザ・マインドマップ」トニー・ブザン著 ダイアモンド社 2005