

# ファンタジー絵本をどう読むか

—小学校国語科教材との関連をふまえて—

山中 吾郎\*

## Reading Fantasy Picture Books

— As to Their Use for Teaching Material for Japanese Classes at Primary School —

Goro YAMANAKA

### 1. はじめに

絵本は従来から、児童文学の周辺分野であり、テキスト（文章）に挿絵を施した子ども向けの本であるというのが一般的な認識であった。しかし、その後の絵本研究の発展は目覚ましく、現在では「絵本は、絵（視覚表現）と詞（言語表現）という、異なる二つの要素が互いに調和結合した、本（書籍）という形態を持つ表現メディアである」という定義が絵本学の分野で共通に認識されている（香曾我部 2012）。また、1997年に設立された絵本学会は、その「設立趣旨」（絵本学会 1997）において、絵本学は「絵本というメディアを介して研究される新たな学問領域」とあり、「従来の絵本領域の枠組みを越えた、造形学、美学、美術史、哲学、記号学、論理学、教育学、言語学、心理学、文化人類学などの諸科学、また、デザイン、絵画、映画、演劇、文学、漫画その他様々な分野の専門家相互の協力による情報交換、共同研究が望まれ」と、分野横断的で学際的な方法論による研究を強調している。絵本を挿絵の多い子ども向けの本とする認識は、すでに時代錯誤であるといえよう。

一方で、絵本の中心的な読者が子どもたちであり、絵本と子どもの間には、それを与えたり読んであげたりするおとなが介在することから、絵本の教育的価値が注目されるのは昔も今も変わらない。1956年に編集された「幼稚園教育要領」<sup>1)</sup>には、「幼稚園教育内容」の「言葉」領域における「望ましい経験」に「絵本・紙しばい・劇・幻燈・映画などを楽しむ」として絵本が登場し、現行要領（2017年文部科学省告示）の「絵本や物語などに親しみ、言葉に対する感覚を豊かにし、先生や友達と心を通わせる」（「言葉」領域の「ねらい」）、「絵本や物語などに親しみ、興味をもって聞き、想像をする楽しさを味わう」（同「内容」）へと引き継がれている。また、最近では小学校国語科の授業でも絵本が取り上げられることが増えてきており、文学教育において絵本が果たす役

割に関する山元隆春の研究（山元 2011・2014 など）もある。

小学校国語科教科書に長い間採用され続けている定番教材の中には絵本を原典とする作品も多くあり<sup>2)</sup>、それらの教材は様々な観点から分析・解釈が行われ、授業実践報告も豊富である。しかし、それ以外の絵本は、教科書教材となった絵本ほどは深く作品研究がなされていない。谷本・灰島（2006）が、欧米に遅れをとっているという日本の絵本研究の現状に触れ、「わたしたちは、まず目の前にある作品をきちんと論じることから始めたい」と述べているように、絵本の作品論、すなわち1冊の絵本をどう読むかという研究には、まだ発展の余地があると言える。

そこで本稿では、製作背景や作家の経歴などを参照しながら絵本を読むのではなく、個別の作品そのものと向き合い、小学校国語科の教材研究の方法論と関連づけた分析・解釈を試みてみたい。それがつまり「1冊の絵本をどう読むか」という研究につながると考える。ただし絵本には様々なジャンルがあり、それらのすべてを小学校国語科教材と関連づけることは困難であるため、近年、教科書に多く採用される傾向にあるファンタジー作品<sup>3)</sup>を取り上げてみることにする。

## 2. 小学校国語科教材としてのファンタジー

### (1) ファンタジーをどう定義するか

前項でファンタジー作品を取り上げると述べたものの、ファンタジーと呼ばれる作品群の中にも作家による様々な作風が存在し、作品の構造や形式也多岐にわたる。そもそも、どのような作品をファンタジーと呼ぶか（呼ばないか）という明確な定義があるわけでもない。

たとえば『児童文学事典』（日本児童文学学会 1988）の「ファンタジー」の項（執筆担当は猪熊葉子）には次のような記述がある。

児童文学の領域でこのことばが用いられる場合、各国の伝承文学の中に見いだされる驚異の物語としての妖精物語その他と区別し、個人の作家によって書かれた、通常は超自然的なあるいは非現実的な要素を含む物語を指す。

つまりファンタジーは「超自然的なあるいは非現実的な要素を含む物語」であり、「妖精物語」とは区別されるという。そこで同書の「妖精物語」の項（執筆担当は猪熊葉子）を見てみると、「現実世界では起こり得ない驚異的でき事を遠い過去に起こったこととして語る原則的には伝承文学」であり、英語では「フェアリー・ストーリー」、フランス語では「コント・ド・フェ」と呼ばれたと説明されている。

ところが「メルヘン」の項（執筆担当は野村滋）では、ドイツ語の「Märchen（メルヒェン）」がフランス語では「conte des fée（妖精物語）」英語では「fairy tale（フェ

アリー・テール)」と訳されるとした上で、次のように述べられている。

メルヘンの一般に認められた定義はまだない。さしあたり、「不思議なことが主人公に望ましいように起こる空想的叙事文学」ということができよう。[中略]「メルヘン」と「ファンタジー」の境い目は曖昧である。

「妖精物語（コント・ド・フェ、フェアリー・ストーリー）」が「メルヘン」とほぼ同義だとすれば、どちらにも「一般に認められた定義はまだない」ということになる。「妖精物語＝メルヘン」とファンタジーは「区別される」のか、「境い目は曖昧である」のか。このような執筆担当者による見解の相違は、ファンタジーを定義するのが容易でないことを示している。

次に『国語教育辞典』（日本国語教育学会 2001）を見てみることにする。「ファンタジー」の項（執筆担当は萬屋秀雄）の冒頭は次のようになっている。

一般的には空想物語全体を指す用語として使われることが多いが、短い抒情的な空想物語のメルヘンに対応させて、小説的な骨組の長い空想物語をファンタジーと限定して使われる場合がある。

ファンタジーを「空想物語全体」を指す用語とし、「メルヘン」との類別の観点を主に作品の長さに求めている。そしてファンタジーを次の四つのタイプに分類している（引用者が要約）。

- ①現実世界と対置して次元の異なる非現実世界を構築するもの
- ②現実世界で不思議が起きるもの（エブリデイマジックとも呼ぶ）
- ③現実世界から完全に切断、独立した非現実世界の構築されたもの（ハイファンタジーとも呼ぶ）
- ④現実と非現実の同居している世界（民話（昔話、伝説など）、寓話、幼年童話など）

これら4タイプは、現実（起こり得る、普通のこと）と非現実（起こり得ない、不思議なこと）の二つの世界を区別した上で、両者の関係がファンタジーの作品においてどのように描かれているかという観点で分類されている。特に「エブリデイ・マジック」や「ハイ・ファンタジー」という用語は、児童文学研究においても絵本研究においても、ファンタジー作品について語るときにはよく使用される<sup>4)</sup>。

一方で、独自のファンタジー論を展開してファンタジーにおける現実と非現実との関係を整理したのが、文芸学者の西郷竹彦<sup>5)</sup>である。西郷（2000a）は、文芸における非現実とは現実には裏打ちされたものであるとして、ファンタジーを「現実と非現実のあわい

に成り立つ世界」と次のように定義している。

ファンタジーとは虚構としての文芸のなかの一つのジャンル（種類）であり、したがって、ファンタジーも勿論、虚構としての定義〈現実をふまえ、現実をこえる世界〉であることは言うまでもありません。[中略]〈現実をふまえ〉ながら、〈非現実〉によって〈現実をこえる〉ことで、虚構されたファンタジーの世界は、〈現実と非現実のあわいに成り立つ世界〉という相をとります。

「現実と非現実のあわいに成り立つ世界」というのは、すなわち「現実と非現実という矛盾を止揚統合する弁証法的な構造をもった世界」としてファンタジーをとらえることである（西郷 1991）。ファンタジー作品における現実世界と非現実世界を明確に区別するのではなく、現実であると同時に非現実であるという二重性をもった世界として読むというのが、西郷のファンタジー論の独自性であると言えよう。

さて、ここまで見てきたように、ファンタジーを定義づけることは容易ではない。非現実の（現実には起こり得ない、不思議な、超自然的な）世界が創出されるのがファンタジー作品ではあるのだが、それを「空想物語」と断言するのは大雑把に過ぎる。特に①ファンタジーと「メルヘン」の違い②ファンタジーにおける現実と非現実の関係については、諸説あるという状態である。それでもファンタジーと呼ばれる作品群が多く読者に愛され、国語科教科書にも採用され続けているのは、読んでおもしろいというだけではなく、人間の真実を表現する深い思想性と芸術性を持ち、文学教材としての教育的価値があるからに違いない。

## (2) ファンタジーは小学校国語科でどう授業されているか

小学校の国語科教科書にはファンタジー教材と呼ばれる作品が相当数採用されているが、その中には、誰もがファンタジーだと認識しているものもあれば、ファンタジーに分類するかどうか論者によって異なるものもある<sup>6)</sup>。それはファンタジーの定義の曖昧さによるものであろう。また、「メルヘン」に含まれることもある神話（「いなばの白うさぎ」「ヤマタノオロチ」など）や昔話（「かさこじぞう」「おむすびころりん」など）も教科書に掲載されているのだが、国語科教育の中では、それらを「メルヘン」と意識されてはいない。そこで、ここではファンタジー教材であると広く認知されていると思われるもののみを取り上げて、その教材がどのように授業されているかを見ていくことにする（以下、文中の「光」は光村図書、「東」は東京書籍、「教」は教育出版、「学」は学校図書の現行教科書を指す。また、教材文からの引用には〈 〉を付す）。

### 「注文の多い料理店」（宮沢賢治／東・学5年）

宮沢賢治は「雪わたり」（教5年）や「やまなし」（光6年）といった作品のほか、伝

記も教科書に掲載されており、小学校国語科では馴染み深い作家である。なかでも「注文の多い料理店」は1977年から採用されていて、子どもたちからの人気も高い。初読では次々と現れる扉のことばから展開される物語で読者を引きつけ、再読では〈山猫〉の意図と〈二人のしんし〉の反応を深く意味づけながら読むことができる、優れた教材であると言えよう。

倉田（2018）は、この教材を「典型的なファンタジー構造をもつ作品」であるとして、「本教材で身に付けさせたい資質・能力」の一つに「〈知識・技能〉ファンタジー構造の特徴を理解する」ということを挙げている。ここで言う「典型的なファンタジー構造」とは、「現実の世界から、非現実の不思議な世界へ。そしてまた最後は現実へ」という作品の構造を指す。現実から非現実へ、そして非現実から現実へと世界が移り変わる（と思われる）箇所には、どちらにも〈風がどうとふいてきて、草はザワザワ、木の葉はカサカサ、木はゴトンゴトンと鳴りました〉という描写があり、これをファンタジーの「入り口と出口の一文」として「明確に捉えさせる」ことが倉田実践の学習課題の一つとなっている。

たしかに作品の世界を「現実→非現実→現実」と整理し、風が吹くことで世界が切り替わるとする解釈はわかりやすく、この構造が当てはまるファンタジー作品は他にも見つけられる。

たとえば「つり橋わたれ」（長崎源之助／学3年）について赤木（2010）は、東京から来た〈トッコ〉が山の子どもたちと仲良くできず山びこに呼びかける場面を「現実の世界」、〈とつぜん、どつと風がふいて、木の葉をトッコにふきつけ〉た後に不思議な男の子が現れ、〈トッコ〉がつり橋を渡れてしまう場面を「非現実の世界」とし、〈また、どつと風がふくこと〉で男の子は姿を消すと分析している。その上で、ファンタジー作品では「現実から非現実」へ、あるいは逆に「非現実から現実」へ移り渡るにも、それなりの「定則・スイッチ」が用意されるのが通常であると述べ、この作品では〈どつと風が〉吹くことが二つの世界をつなぐ「定則」になっていると指摘する。同様の解釈は岩立（2020）による「つり橋わたれ」の実践報告にも見られ、「不思議な世界の入り口と出口」が分かる叙述を探させる」という学習課題は倉田実践と共通している。

さらに、高橋（2020）による「まいごのかぎ」（斎藤倫／光3年）の授業構想も同じパターンである。高橋は「現実と非現実の世界を結ぶ「入口」と「出口」があるという、ファンタジー作品特有の構造を理解する」ことを授業の目標として設定し、「もしも、お話に続きがあったとしたら、りいこは、また不思議なできごとに出合うかな？」という発問を提示している。落とし物の鍵を拾うことで非現実の世界に入った〈りいこ〉は四つの不思議な出来事に遭遇するが、鍵がなくなったことで現実の世界に戻ってくる。だから、もしもお話に続きがあったとしても、「不思議な世界から出てしまっていると考えれば、このあと五つ目の不思議なことには出合わない」という解釈である。

どうやらファンタジー作品の「現実→非現実→現実」という構造を理解し、非現実世

界への入口と出口を探すという授業の型が一定程度定着しているようである。しかし、非現実の世界を「出てしまった」人物が元の現実の世界の住人に戻るといった読みは妥当なのだろうか。入口と出口を「明確に捉えさせる」ことなど本当に可能なのだろうか。

ここで「注文の多い料理店」に話を戻そう。倉田実践では〈風がどうとふいて〉くることを非現実世界の入口・出口であるとしていた。しかし、物語の終末部で風がふいた後に〈山猫軒〉は消えたが、〈紙くずのようになった二人の顔〉は元に戻らなかった。これは非現実と現実が連続していることを示している。終末部の〈二人のしんし〉は冒頭部と同じ現実世界に戻ってきたわけではないのだ。非現実の世界をくぐる（現実+非現実）ことにより人物像に厚みを増した〈二人のしんし〉なのである。非現実の世界でとてつもなく恐ろしい体験をしたにも関わらず、尊大で見栄っぴりな態度は改まっていない。だからこそ、紙くずのようになった顔が元に戻らないことに読者も納得する。さらに言えば、冒頭部も現実の世界であるとは言い切れない。犬は突然あわをはいて死ぬし、〈ふと後ろを見〉ると立派な西洋料理店が現れる、微妙に非現実が交じり合った世界が描かれている。入口・出口を「明確に捉えさせる」ことは難しいであろう。

たしかに、現実と非現実という観点で作品全体の構造をとらえることは重要な学習課題となり得る。ただし、その作品構造がどのような体験を読者に引き起こすかということは、さらに重要である。倉田実践では単元末に物語の解説文を書く活動があり、「あまりにもどん感な紳士たち」「こんな調子では、またきつとどこかに現れるよ。山猫軒！」というように、子どもたちは〈二人のしんし〉を「おろか者」と断罪する。〈二人のしんし〉を批判的に読むのは当然なのだが、あまりにも他人事のようなものである。西郷（1988）が「二人の紳士は二人の紳士だ。自分は自分だ、ときはなして考えるのではなく、二人の紳士の中に、同時に自分の姿を発見していくことが大切です。そのためには、自分をも対象化する目、観点をもたないといけない」と述べているように、〈二人のしんし〉への批判の矛先が読者自身に向いてこそ、この作品の教材的価値が引き出されるのではないだろうか。

### 「プラタナスの木」（椎名誠／光4年）

この教材は2015年版光村教科書に書き下ろしされたもので、比較的新しい作品である。赤木（2015）は、この教材について「作品中に出てくるおじいさんを、非現実の世界からやってきた人物として読むと、この作品はファンタジーとして成立する」と見ている。そして「ファンタジーの展開パターン」には「中心人物が非現実世界に出かけていく場合（浦島太郎型）」と「非現実世界から現実世界に不思議な人物がやってくる場合（ドラえもん型）」があるとし、この作品は「ドラえもん型」とであると結論づけている。たしかに「浦島太郎型」（訪問型）と「ドラえもん型」（来訪型）という分類<sup>7)</sup>は学習者である子どもたちにもわかりやすいだろう。小学生の〈マーちゃん〉たちが遊ぶ公園に不思議な雰囲気のおじいさんが現れる「プラタナスの木」は来訪型のファンタジーで、「注

文の多い料理店」は訪問型のファンタジーということになるのであろう。

赤木実践では、「不思議なおじいさんの正体は？」という発問によって「プラタナスの木そのものだと思います」「木の妖精だと思います」という子どもたちの発言を引き出している。子どもたちがそのように考えた根拠は、おじいさんがプラタナスの木に関する不思議な話をしてくれたこと、〈お父さんのふるさとは、木がいっぱいあるだろう。みんなによろしく〉と、木々が自分の仲間であるように語っていること、公園のプラタナスの木が台風で倒されてから姿を見せなくなったことなど、作品中に多く見つけられ、赤木はそれを「伏線」と呼んでいる。しかし、その「伏線」は「おじいさんは普通の人間ではないかもしれない」と読者に思わせるためのものであって、「おじいさんは不思議な世界からやってきた」とわからせるためのものではない。最後までおじいさんの正体は明かされず、それがこの作品のおもしろさになっているのではないだろうか。

同じ教材の授業で高橋（2020）は「もしも、おじいさんが「木の精」だと考えると、納得がいくところは？」という発問を用意し、「おじいさんが木の精なのかどうかには、答えはありません。でも、確かに、そう思ってしまうような部分が、文中にいくつもあって面白いですね。このような表現を、伏線と言います」と、まとめている。

どちらの実践も「伏線」を見つけさせることを授業のねらいとして設定しているのだが、「木の精かもしれない」とも読めるおもしろさを体験させる高橋実践の方が、ファンタジーの本質を生かした授業になっていると言えよう。

### 「白いぼうし」（あまんきみこ／光・教・学4年）

あまんきみこの作品は教科書教材として人気が高く、2020年度版でも、のべ8編が掲載されている。その中で「白いぼうし」は、「名前を見てちょうだい」（東2年）「おにたのぼうし」（教3年）とともに、ファンタジー教材と呼ばれることが多い。

しかし宮川（2011）は、あまんきみこの作品について、「ファンタジーではなく、創作されたメルヘン、あるいは、まさに「童話」なのである」という。たとえば「白いぼうし」では、「注文の多い料理店」や「つり橋わたれ」のように「「ふつう」（現実）と「ふしぎ」（非現実）を切りかえる手続きが明確には示されない」ため、現実と非現実が区別されずに混在している。それ故、「白いぼうし」は「メルヘン」（ただし神話や伝承の類ではなく、一人の作家の創作物としての）と分類すべきという指摘である。

一方で、ファンタジーを「現実と非現実のあわいに成り立つ世界」と定義する西郷竹彦は、「白いぼうし」を現実とも非現実ともとれる二重性をもつ（あわいに成り立つ）ファンタジー教材として、詳細に分析・解釈している。西郷（2000b）によれば、この作品では初読と再読の違いによる二重の読みを読者は体験するという。初読の時の読者は視点人物であるタクシー運転手〈松井さん〉に同化しているので、気づかぬうちにタクシーに乗っていた女の子が〈菜の花横町ってあるかしら〉と間違った地名を口にしても、〈菜の花橋のことですね〉という〈松井さん〉の返答に納得して、これを現実の女の子の登

場として受け入れていく。ところが、物語を最後まで読んでから再読する読者には、〈松井さん〉が蝶を逃がした直後に女の子が現れたタイミング、蝶が集まる〈菜の花〉にまつわる地名、蝶を捕まえた男の子が戻ってくるのを見て〈早くいってちょうだい〉と慌てる女の子の様子などから、この女の子は蝶の化身かもしれないとも読める。このような初読と再読による、矛盾した二重の読みの体験こそがファンタジーのおもしろさだということである。

矛盾した二重の読みの体験とは言っても、現実世界に唐突に非現実が出現しては読者もそれを受け入れることはできないだろう。ファンタジーは作品と読者との関係（納得性と必然性）において成立するものである。描写によるディテールの積み上げがリアリティを保障し、読者の納得を引き出すのであり、二重の読みを可能とする話の運び方が、現実の中に非現実が実現する必然性を生み出すことになる。

高橋（2017）に紹介されている「白いぼうし」の実践報告（授業者は秋元須美子）は、西郷の教材分析・解釈に依拠したものである。この実践では、最後の場面で〈松井さん〉に見えた蝶は「車に乗ってた女の子なんじゃないか」という問いに対して、子どもたちが「やっぱり、女の子はちょうだよ」「はっきりちょうとも言えないけど…」「はっきりちょうだってわからないけど、ちょうっぽい」「うーん、でも、あやしい」と揺れながら、その根拠を教材文の表現の中から見つけ出そうとしている。ファンタジーのおもしろさを味わうとともに、ファンタジーが成立するための条件となる表現の特質を発見していく授業になっていると言えよう。その結果、子どもたちから「ちょうだったらいいなって思いました」という反応が出され、「女の子がちょうかちょうでないか気になってたまりませんでした。[中略] ちゃんとした答えはわからないままだけど、女の子がちょうだったのかはなぜにしておきます。どっちかになると、そこでお話が完全に終わりになるからです」という授業後の感想も生まれている。「ちょうだったらいいな」という読者の願望は現実の中に非現実が出現するファンタジーの成立を支えることとなり、そこに生じる二重の読みのおもしろさを子どもたちは十分に堪能したようである。

あまんきみこは西郷との対談（あまん・西郷 2000）で、自身の作品がファンタジーとして語られることについて次のように話している。

私は、作品を書くときに、ファンタジーを書こうとか、メルヘンを書こうとか、リアリズムを書こうとか思ってなくて[中略] 一口で言えば、本当のことを書きたいと思っています。[中略] 本当っていうのは、真実と事実とがあると思うんです。事実で言えばこれは違うっていうものでも、真実であるっていうことがいっぱいあるんですね。

現実の女の子か蝶の化身かという「事実」が問題なのではない。秋元実践の授業後の感想にあったように、それは「なぜにしておく」のがよいだろう。むしろ、作中人物と



読者の願望（期待・理想）が、どのように重なり、どのように成就していくかということこそが作品のもつ「真実」であり、そこに文学としてのファンタジーの本質がある。

### 3. 絵本におけるファンタジー

#### (1) 改めて、ファンタジーをどう定義するか

ファンタジーの定義を定めることは容易ではなく、特に①ファンタジーと「メルヘン」の違い②ファンタジーにおける現実と非現実の関係については諸説あると先に述べた。それに対して小学校国語科の授業では、「メルヘン」というジャンルはほとんど意識されることがなく、ファンタジーにおける現実と非現実の関係については、その扱い方に次の三つの傾向が見られた。一つは、ファンタジー作品を「現実→非現実→現実」という構造でとらえることが多いということ。二つは、非現実世界の入口・出口（定則・スイッチ）を見つけることが重視されるということ。三つは、作中人物の正体を検討する実践が多く見られるということである。ただし、一概に「現実→非現実→現実」という構造に当てはめられるものでもないし、入口・出口が明確でない作品もある。人物が現実のものか非現実のものかを明らかにするよりも、多様な解釈（現実と非現実の二重の読み）を許容した方がファンタジーのおもしろさを体験できるということもある。

このように、小学校国語科におけるファンタジー教材の授業は、いくつかの課題を抱えつつも、ファンタジー特有の表現の特質を発見しながら子どもたちの豊かな読者体験を保証する優れた実践も数多く生まれている。ファンタジーにおける非現実とは現実を逆照射し、読者の願望や人間の「真実」を浮かび上がらせるものであり、現実と非現実が虚構世界を織り成すというファンタジーの文学性は、文学教育の教材的価値を十分に持っていると言える。

そのようなファンタジーの文学性を、作り手の側から理論的に明らかにしたのが佐藤さとの<sup>8)</sup>である。

佐藤は早くから著書（佐藤 1978）において説得力のあるファンタジー論を展開しており、「一見つくりごとの羅列のような、そのくせ首尾結構を重んじ、日常性を超えたおもしろさのみを追求して創られるようなファンタジーが、できあがったとたんに、思わぬぎょっとするほど鋭く、人生の断面、人間性の機微を象徴してしまうこと」もあるが故に、「すぐれたファンタジーは文学としても良質となる」と述べている。

また、佐藤は、メルヘンは「一次元性の世界」、すなわち「ふしぎ」なことが「ふつう」のことと並列に当たり前のごとく語られる世界であり、作中人物も類型を出ることはないが、ファンタジーは「二次元性の世界」（現実と非現実の二重構造）をもち、内面世界をもった個性としての人物が描かれると、両者の違いを明確に示している。どちらも非現実の事柄が起きる世界が語られるのは同じであるが、「信じられないと知りつつもきく」のがメルヘンで、「起こったかもしれないと思わせる」のがファンタジーという

ことである。ファンタジーは二次元性の世界であるから現実と非現実を結ぶための工夫が様々に施され、その結果、現実（リアリズム）に裏打ちされた非現実が人物に豊かな個性を与えることになり、人間の「真実」の姿を浮きぼりにする文学となるのである。

さらに、一次元性の背景世界（独立した非現実世界）をもつ「ハイ・ファンタジー」よりも、現実と非現実が交じり合うスタイル（二次元性の世界）をもつ「エブリデイ・マジック」の方を「ファンタジーの原理として正当な形式」と位置づける佐藤は、起こり得るはずのない非現実な事柄が「起こったにちがいない」と思わせるほどのものを「ファンタジーの理想形」と呼ぶ。「起こったかもしれない」のではなく「起こったにちがいない」と思わせるためには、読者の納得性と必然性が不可欠である。読者が積極的に参与することによってファンタジーの世界は成立する。「起こったにちがいない」という読者の確信が「起こってほしい」という願望に昇華したとき、非現実という奇跡は実現するのである。

「起こり得るはずのない非現実な事柄が、起こったにちがいないと思わせるもの」という佐藤の定義は、ファンタジーの作り手側からのものではあるが、二重の読みのおもしろさを体験し、現実と裏打ちされた非現実によって読者の願望（期待・理想）を実現するという、文学教材としてのファンタジー作品の価値を見事に言い当てている。

## (2) 非現実によって理想を実現するファンタジー絵本

ファンタジーの諸定義や小学校国語科授業の傾向、それに加えてファンタジー作家である佐藤さとのファンタジー論を概観することにより、ファンタジーの文学としての本質と文学教材としての教育的価値について考察してきた。それを手掛かりにして、何冊かのファンタジー絵本の分析・解釈を試みてみたい。

### 『かいじゅうたちのいるところ』モーリス・センダック作／じんぐうてるお訳

(富山房 1975・原書 Where the Wild Things are 1963)

「ファンタジー絵本」と呼ばれる絵本は多く、たとえば『ピーターラビットのおはなし』（ビアトリクス・ポター作／いしいももこ訳 福音館書店 1971・原書 The Tale of Peter Rabbit 1902）や『ぐりとぐら』（中川李枝子文／大村百合子絵 福音館書店 1967）など、動物が人間のように振る舞う作品群もその中に含まれることがある。しかし、



図1 表紙

現実と非現実が交じり合う二次元性の世界をもつのがファンタジーであると考えれば、これらの絵本はファンタジーに含まれない。たとえウサギが服を着て冒険をしても、2匹のネズミがカステラをつくっても、それが現実と同列に当たり前のごとく語られるのであれば、それは一次元性の世界だからである。もちろん、狭義のファ

ンタジーに該当しないということが、これらの絵本の作品としての価値に無関係であることは言うまでもない。

一方、20世紀の絵本の最高傑作と評されることもある『かいじゅうたちのいるところ』（図1）は、本稿でこれまで述べてきたファンタジーの定義に照らしても、優れたファンタジー絵本であることは間違いない。

アメリカで絵本の人気投票をすればトップの座を占めることが多い『かいじゅうたちのいるところ』は、絵本研究や文学研究のみならず、心理学、保育学、美術教育、メディア論、記号論、文化論などの各分野で研究し尽くされており（水間 2018）、それらの研究は、この作品がファンタジー絵本であることを前提にしている。そして多くの論者は、〈かいじゅう〉とは主人公マックスの心の獣性、すなわち不満や怒り、恐怖や不安といった内面的な野生（Wild Things）であると解釈しており、すでに通説になっているとさえ言える状態である。

いたずらを始めたマックス（絵から推測すると5歳ぐらいの男の子）は、家の中で大暴れして、怒った〈おかあさん〉に夕ご飯抜きで寝室に放り込まれる（図2）。現実世界で解決できない心の葛藤は非現実世界を出現させる引き金となり、マックスは海を越えて〈かいじゅうたちのいるところ〉へやってくる。そこで思う存分遊んで（図3）カタルシスを得たマックスは、〈おかあさん〉のことを思い出して淋しくなり、現実世界に戻ってくることになる。

小学校国語科のファンタジー教材に多く見られた「現実→非現実→現実」という構造が、ここでも見られる。

現実の世界（図2）では、いかにも不満そうな表情でオオカミの着ぐるみ<sup>9)</sup>を着るマックスが描かれ、絵の周りの余白が心の制約を表現しているようであるが、非現実の世界（図3）では、マックスの満面の笑顔が描かれ、見開きいっぱいの絵には文章も余白もない。見事な現実と非現実の対比である。しかも現実から非現実への移行は唐突に行われるのではなく、寝室に少しずつ木が生え始め、森となり、海が広がり、〈かいじゅうたち〉と出会うという段階を踏んだ自然なものであり、それに呼応するかのように絵の周りの余白も少しずつ狭くなっていく。余白の大きさの変化や月の形の変化（三日月か

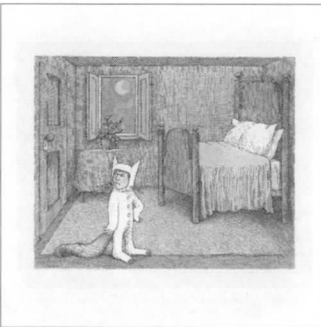


図2 第3見開きの右ページ



図3 第12見開き

ら満月へ)がマックスの心の満足を表しているのだとすれば、〈かいじゅうおどり〉の場面(図3)で最高潮に達し、浄化されて現実世界へ戻っていったという解釈はとても説得的である。

しかし、『かいじゅうたちのいるところ』の世界を「現実→非現実→現実」と図式的にとらえることは、この作品のファンタジーとしての魅力を損なうことになるのではないか。非現実の世界に「行って」「戻ってくる」という読みは、現実と非現実を二分法的に見ることにつながる。現実と非現実が切り離されたものであるならば、マックスは夢を見ていただけだ、夢の中で欲求を解消しカタルシスを得たのだという解釈も成り立つことになるのだが、〈かいじゅうたちのいるところ〉は決してマックスの見た夢の中の存在ではない。ファンタジーとは、現実の世界で(つまり夢ではなく)非現実が「起こったにちがいない」と思わせるものであった。現実と非現実は切れながらも、つながり、重なり合う。「戻ってきた」のにも関わらず窓から見える月が満月のままで三日月に戻らないことも、「行って」「戻ってくる」には2年以上が経過したはずであるにも関わらず〈おかあさん〉が用意しておいてくれた夕ご飯が〈まだ ほかほか あたたかかった〉ことも、非現実と現実の世界が連続していることを示しており、その二重性こそがこの作品のファンタジー絵本としての魅力なのではないだろうか。

灰島(2006)は、「幼い子どもたちの心の中にも深く渦まき情念があること」「子どもたちが恐怖や怒り、憎しみと戦っていること、そしてその戦いに勝つ力をもっていることを知らしめた」と、センダックの絵本を評している。読者である子どもたちの内面にもある、心を解放して生のエネルギーを爆発させたいという願望は、マックスの願望と重なることによって、現実裏打ちされた非現実の中に実現する。裏返して言えば、子どもたちに品行方正を求めるとなが『かいじゅうたちのいるところ』を読んでも、真の意味でのファンタジーは体験できないということである。

### 『もりのなか』 マリー・ホール・エッツ作／まさきりこ訳

(福音館書店 1963・原書 In the Forest 1944)

『かいじゅうたちのいるところ』がマックスの内奥への旅を描いていたように、『もりのなか』



図4 表紙

もりのなか』(図4)も主人公〈ほく〉の内面世界を描く絵本である。

一人で森に入っていった〈ほく〉は、らいおんやぞうなど、7種の動物たちと出会い、彼らといっしょに森のさらに奥へと分け入っていく。森の中でおやつを食べたり、みんなで楽しく遊んだりしているうちに〈おとうさん〉が迎えに来て、〈ほく〉を肩車して帰っていくという物語である。森の中で過ごした体験が〈ほく〉



図5 第1見開き右ページ



図6 第17見開き左ページ

に満足をもたらしたという意味では『かいじゅうたちのいるところ』とよく似ているが、マックスのように荒ぶる心の渦を解放するのではなく、〈ぼく〉はもっと穏やかに動物たちとの楽しい体験を共有している。

『もりのなか』も「現実→非現実→現実」という構造で、「行って」「戻ってくる」タイプのファンタジー絵本と言えなくもないのだが、本稿のファンタジーの定義に照らしながら、もう少し詳しく見ていく。



図7 第19見開き左ページ

まず、最初の場面で〈ぼく〉は紙の帽子にラッパという、現実的にはあり得るが決して日常的ではない出で立ちで森へと散歩に出かける（図5）。現実的だが非日常的という紙の帽子とラッパが、現実と非現実を架橋する道具立てとして機能している。さらに、森で出会う動物たちは、それぞれの属性をふまえつつ、とても個性的に描かれ、その言動も細かに描写される。また、〈ぼく〉と遊んでいるときのそれぞれの動物の姿も丁寧に描き分けられている（図6）。そのようにディテールを積み上げることでリアリティが保障され、動物が話しかけてきて、ともに楽しい時を過ごすという非現実的な出来事も「起こったにちがいない」と思わせるファンタジーの世界が成立するのである。

そして二次元性のファンタジーの世界においては、ただの森もただの森でなくなる。かくれんぼをしているときに〈おとうさん〉が迎えにきて動物たちは姿を消すのだが、誰も描かれていないはずの最後のページの森の絵には、動物たちがひっそり隠れているようにも感じられる。真にファンタジーを体験した読者には、「またこんど、さんぽにきたとき、さがすからね！」という〈ぼく〉の呼びかけに無言でうなずく動物たちの姿が見えるのではないだろうか。

〈おとうさん〉が迎えにくることによって、〈ぼく〉は現実の森に「戻ってきた」のではない。森は、現実裏打ちされた非現実をくぐることで、質的にちがう森に変化した。そうであるならば、〈ぼく〉自身も、森に入る前と後では同じであるはずがない。森の

中で多様な個性をもった他者（動物たち）と出会い、それぞれとの関係をつくりあげることによって楽しい時間を共有した〈ぼく〉は、一段階の成長を遂げたにちがいない。何も言わないうさぎに「こわがらなくていいんだよ」と語りかける〈ぼく〉にはやさしい心を感じるし、〈おとうさん〉の肩車の上でラッパをふりかざす姿（図7）には誇らしさすら感じる。そんな〈ぼく〉に同化することで、読者である子どもも、他者とつながりたいという欲求を非現実によって実現させた高揚感に浸ることができるのである。

『めっきらもっきら どおんどん』長谷川摂子作／ふりやなな画（福音館書店 1985）



図8 表紙

海外のもの比べるとやや目立たないが、日本の絵本の中にも非現実によって理想を実現するファンタジー絵本はある。『めっきらもっきら どおんどん』（図8）もそのうちの1冊である。

不思議な題名と何となく不気味な絵が表紙に描かれ、どんな世界が展開するのか、読者の期待を誘う。ところが表紙をめくったタイトルページに描かれるのは、さわやかな青空と日常的な郊外の住宅地の風景、そこを一人で歩く主人公〈かんだ〉の後ろ姿である。町外れの神社までやってきたのに、遊ぶ相手が誰も見つからなかった〈かんだ〉は、やけになって、でたらめな歌を大声で歌う。遊び相手がなくて淋しいという経験は、たいていの読者に思い当たるころがあるので、〈かんだ〉の気持ちはよくわかる。読者が同化しやすい人物を設定することは、ファンタジーを成立させる条件の一つである。

さて、〈かんだ〉が〈ちんぷく まんぷく…めっきらもっきら どおんどん〉と歌うと〈どどーっと かぜが ふき〉、奇妙な声が聞こえてくる。かぜが吹いてくるのが非現実世界へ移り渡る「定則・スイッチ」になるのは、どうやら日本のファンタジーの伝統のようである。

声が聞こえてくるご神木の穴にもぐりこんだ〈かんだ〉が行き着いたのは夜の山だった。そこには〈へんてこりんな3にんぐみ〉がいて、〈かんだ〉といっしょに空を飛んだり、お宝交換をしたり、なわとびをしたりして思う存分遊ぶ。遊びの場面の絵は、周

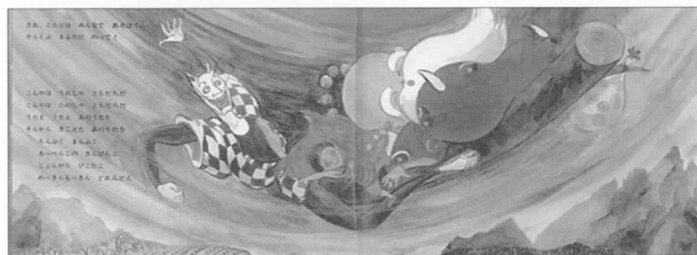


図9 第11見開き

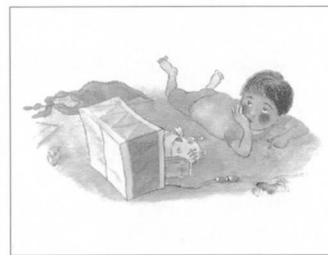


図10 最終ページ（拡大）

囲に枠のない画面いっぱいに縦横無尽に描かれている(図9)。このあたりの描き方は『かいじゅうたちのいるところ』を彷彿させるダイナミックさであり、〈かんだ〉と3人組の明るい表情からは至福の時を過ごす幸福感が伝わってくる。

遊び疲れて心細くなってきた〈かんだ〉は、3人組がとめるのも聞かず、〈おかあさん〉と叫び、気がつくや元のご神木の前に一人立っていた。現実の世界に「戻ってきた」のではあるが、これまで述べてきたように、ファンタジーの世界を現実と非現実の単純な二分法で区別するわけにはいかない。非現実と現実とは連続しているのである。最終ページの絵には〈かんだ〉が〈しっかかもつかか〉と空を飛んだときの風呂敷のマント、〈おたからまんちん〉がくれた水晶玉、〈もんもんびゃっこ〉となわとびをした跳び縄が、おもちゃ箱のそばにしっかりと描かれている(図10)。これらの品々が残っているということは、へんてこりんな3人組との体験が〈かんだ〉の夢の中の出来事などではなかったことを証明しており、現実にはあり得ないような出来事が「起こったにちがいない」と読者に思わせるに十分である。

物語の最後には、神社で歌ったでたらめな歌を〈かんだ〉が〈どうしてもおもいだせない〉と語られている。もう一度歌えば3人組に会えるかもしれない歌を思い出さないということの意味は重要である。遊び相手のいない〈かんだ〉の孤独が非現実の世界を出現させ、仲間といっしょに存分に遊びたいという自らの願望をそこで実現させた。へんてこりんな3人組と過ごした至福の時は、〈かんだ〉にとって、そして〈かんだ〉に同化する読者にとっての「真実」である。その「真実」の体験があれば、もうあの歌を思い出す必要はないということなのだろう。

### 『おふろだいすき』 松岡享子作／林明子絵 (福音館書店 1982)

入浴という日常生活のひとつの中にもファンタジーの世界を創造する絵本が『おふろだいすき』(図11)である。

お風呂が大好きな〈ほく〉は、いつも〈あひるのプッカ〉を連れてお風呂に入る。〈プッカ〉はおもちゃのあひるなのだが、〈ほく〉はまるで友だちに接するように〈プッカ〉に語りかける。〈ゆかげんはどうですか、プッカさん?〉〈あつくもなし、ぬるくもなし、

ちょうどいいかげん〉という二人のやりとりは、読みよによって、非現実的な出来事にも、ただの〈ほく〉の「ひとり遊び」にもなる。友だちでもあり、ただのおもちゃでもある〈プッカ〉の二重性が、『もりのなか』における紙の帽子やラップのように、現実と非現実の橋渡しをする機能を果たしている。

その〈プッカ〉の〈おふろのそこに、おおきなかめがいますよ〉という発見を皮切りに、次々と海の動物がお風呂に登場する。ここでは「海がめ→ペンギン→オット

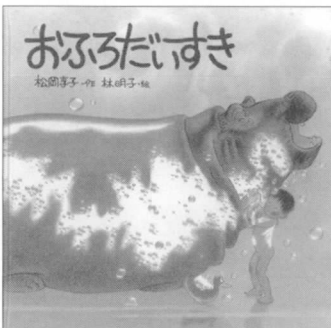


図11 表紙

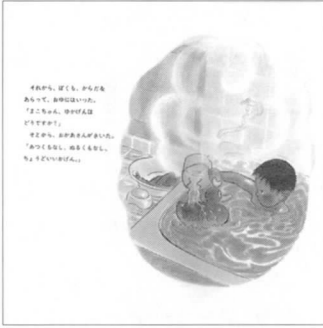


図 12 第 2 見開きの右ページ

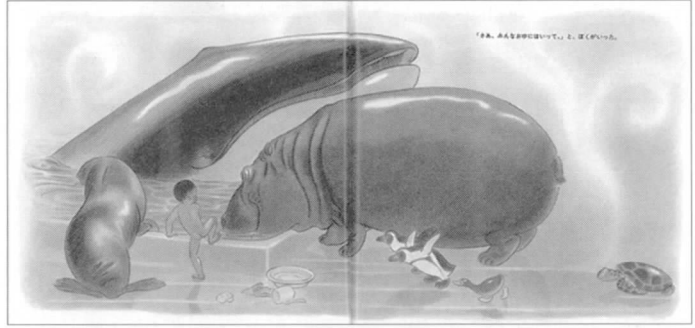


図 13 第 14 見開き

セイ→かば→くじら」という登場の順序が重要となる。お風呂にいきなりくじらが現れたら読者は物語についていけなくなるだろうが、かめであれば、驚きを感じつつも、ぎりぎりの許容範囲である。登場する動物が小さいものから大きいものへと段階的に変化する順序が、読者を非現実の世界へと誘う。そして、〈うしろをふりむくと〉ペンギンがいて、〈おどろいてみあげたら〉オットセイがいたというように、連鎖的で読者に違和感を抱かせない表現の工夫も、ファンタジーの世界を成立させることに貢献している。

また、『おふろだいすき』では、文章による表現だけでなく、絵にも注目するとファンタジー絵本の表現上の特徴が見えてくる。

〈おかあさん〉が浴槽のふたをとることで立ちのぼった白い湯気が、絵の周囲の枠（直線的ではなく、ほんやりしたもの）とつながっていることは、現実と非現実の境界線を曖昧にする効果がある。それによって、家庭のお風呂に海の動物が、それも巨大な動物が出現するという奇跡を読者が受け入れる素地がつくられるのである。動物たちが登場する前のお風呂の絵（図 12）は常識的な広さであり、ここにかばやくじらが現れるとは到底思えないが、みんなで浴槽に入る場面の絵（図 13）では、くじらが気持ちよさそうにお湯に浸かっている。図 12 と図 13 では、明らかに浴槽の大きさが違うのだが、お風呂の全体像は最初から最後まで描かれていないので、現実的なお風呂の広さは読者にはわからない（図 12 と図 13 も、浴槽の端がほんやりと途切れている）。しかも、登場する動物のサイズが段階的に大きくなるのに合わせて、お風呂も少しずつ広く描かれていくので、あり得ない非現実の世界に読者は徐々に引き入れられていくことになるのである。絵本が文章（言語表現）と絵（視覚表現）の複合表現であることを巧みに生かしたファンタジーであると言えよう。

さて、〈おかあさん〉がお風呂に顔をのぞかせることで、動物たちはお湯にもぐり、姿をかくしてしまう。つまり〈おかあさん〉は動物たちの姿を見ていない。動物たちと出会い、楽しい時間を過ごしたのは、〈ほく〉と〈ブッカ〉だけなのである。お風呂は日常生活の一部ではあるが、親の目の届かない、たった一人の空間という特殊性も同時にもっている。その空間で自分だけの非現実世界を自由に体験した〈ほく〉は、ますますお風呂が大好きになったことだろう。



そして、『おふろだいすき』を読んだ子どもたちもまた、極めて身近なところにファンタジーの世界が息づいていることを体験し、自身の日常生活の中にも非現実世界への扉を見つけることができるようになるかもしれない。それは、見えないものを見る豊かな目と心を育てること、「事実」の中に「真実」を見極める感性と認識を育むことにつながるにちがいない。

#### 4. おわりに

日本は「年間千冊以上の新刊の絵本が出版される絵本大国」（谷本・灰島 2006）であるという。しかし、佐藤さとるが「ファンタジーの理想形」と呼んだ「起こり得るはずのない非現実な事柄が、起こったにちがいないと思わせる」ような、あるいは、非現実によって理想が実現するようなファンタジー絵本は、それほど多いわけではない。絵本研究の中で取り上げられるファンタジー絵本も、本稿で紹介した『かいじゅうたちのいるところ』や『もりのなか』をはじめとした海外の絵本が主流である。だからと言って、ファンタジーという文学ジャンルが日本で未発達というわけではないことも事実であり、それは小学校国語科教科書に優れたファンタジー教材が多く掲載されていることから明らかである。日本の児童文学の中で受け継がれてきたファンタジーの系譜が、今まで以上に絵本の領域まで広がることが望まれる。なぜなら、絵と文章の複合表現である絵本というメディアは、ファンタジーがもつ芸術性と思想性を表現するのにうってつけの媒体だからである。

最後に付言しておきたいのは、絵本におけるジェンダーの問題である。

本稿で紹介した4冊のファンタジー絵本の主人公はすべて男の子であった。最近では女の子を主人公とした絵本も数多く出版されているのだが、非現実の世界への「冒険」という要素を少なからずもっているファンタジー絵本では、依然としてジェンダー・バイアスの影響が残っている可能性も否めない<sup>10)</sup>。この課題については稿を改めて考察してみたい。

#### 【注】

- 1) 1956年の「幼稚園教育要領」は、その前身である「保育要領」（1948年文部省刊行の手引書的性格の試案）を改訂したもの。その後、学校教育法施行規則の改正により、1974年改訂以降の「幼稚園教育要領」は「文部省告示」となった。
- 2) たとえば光村図書版の教科書であれば、「おおきなななぶ」「ずうっと、ずっと、大すきだよ」（1年生）、「スイミー」「お手紙」「スーホの白い馬」（2年生）、「ちいちゃんのかげおくり」「モチモチの木」（3年生）などは絵本を原典とした教材である。
- 3) 萬屋（1991）によれば、1980年代に入って小学校国語科教科書の文学教材にファンタジー文学作品が多く入ってきているという。2020年度版の教科書（光村図書、東京書籍、教育出版、学校図書）でも、概ねすべての学年にファンタジー作品と分類されることのある教材が配置されている。

- 4) ただし、名作と呼ばれる「ハイ・ファンタジー」は『指輪物語』(J.R.R.トールキン)や「ゲド戦記」シリーズ(アーシュラ・K・ル・グウィン)など、長編の児童文学には数多くあるが、絵本ではほとんど見られない。絵本に「ハイ・ファンタジー」の作品が少ない理由について今田(2018)は、「現実とは異なる法則で支配された壮大なる別世界の物語」を創造するには「ち密な描写が必須であり、読者にも高い想像力や読解力が求められる」ため、読者の年齢層が低く、文字数も制限される絵本には向かないことを挙げている。
- 5) 文芸学者である西郷竹彦(1920-2017)は自身が構築した文芸学理論をもとに、小中高等学校の国語科教材を中心とした多数の文芸作品(ファンタジーも含む)の分析・解釈を発表してきた。その理論は自身の行った「実験授業」や、西郷が会長を務めた文芸教育研究協議会に所属する教師たちによって実践的に検証されてきた。
- 6) たとえば光村図書版に掲載の「スイミー」「お手紙」(2年生)、「ちいちゃんのかげおくり」(3年生)、「やまなし」(6年生)などは、時にファンタジーと分類されることもあるが、決して一般的な認識ではない。
- 7) 宮川(1991)によれば、訪問型を「浦島太郎型ファンタジー」、来訪型を「聴耳頭巾型ファンタジー」と呼んだのは、細谷健治(1981・「解説」)／香山彬子『金色のライオン』講談社青い鳥文庫)である。
- 8) 佐藤さとる(1928-2017)は、日本のファンタジー文学の草分け的存在であり、『だれも知らない小さな国』(1959)から始まる「コロボックル物語」シリーズは多くの読者に読み継がれている。
- 9) 灰島(2017)は、オオカミの着ぐるみは「マックスの獣性の象徴」であり、最後の場面で着ぐるみの頭を外しているのはマックスが自身の心のコントロールを取り戻したことを表現しているという解釈を示した。
- 10) ファンタジーに限定されているわけではないのだが、絵本におけるジェンダーの問題について灰島(2017)は、様々な絵本を主人公が男の子(少年)のものや女の子のものとして丁寧に比較して、「森へいく少年・女の子はおつかいに行く」「少年の誇らしき帰還・小さい母になる女の子」という傾向を導き出している。

#### 【参考・引用文献】

- ・あまんきみこ・西郷竹彦「対談 あまんきみこの世界」西郷竹彦・編『文芸教育』79号 明治図書pp15-37
- ・赤木一成(2015)「登場人物の関係をもとに作品の構造をとらえる授業」青木伸生・編著『教科書新教材15「フレームリーディング」でつくる国語の授業』東洋館出版社pp108-117
- ・赤木雅宣(2010)「長崎源之助「つり橋わたれ」の授業実践史」浜本純逸・監『文学の授業づくりハンドブック 授業実践史をふまえて』第2巻 溪水社pp57-74
- ・今田由香(2018)「ファンタジー絵本—モーリス・センダック『かいじゅうたちのいるところ』その他の作品に学ぶ—」絵本学会機関紙編集委員会・編『絵本BOOKEND2018』朔北社pp46-49
- ・岩立裕子(2020)「叙述を根拠に対話しよう」全国国語授業研究会・筑波大学附属小学校国語研究部・編『子どもと創る国語の授業』No.67東洋館出版社pp34-35
- ・倉田浩子(2018)「注文の多い料理店 物語のおもしろさの秘密を解説しよう」全国国語授業研究会・筑波大学附属小学校国語研究部・編『定番教材で考える「深い学び」をうむ国語授業』東洋館出版社pp104-109
- ・香曾我部秀幸(2012)「絵本とは何か？」香曾我部秀幸・鈴木穂波・編著『絵本をよむこと「絵本学」入門』翰林書房pp10-16
- ・西郷竹彦(2000a)「補説 ファンタジーの定義について」西郷竹彦・編『文芸教育』79号

明治図書pp153-155

- ・西郷竹彦 (1991)「ファンタジーとは何か—現実と非現実のあわいに成り立つ世界」西郷竹彦・編『文芸教育』55号 明治図書pp6-19
- ・西郷竹彦 (1988)「座談会 第四日目の授業をめぐって」西郷竹彦・東大柴田研究室・編著『西郷竹彦授業記録集④「注文の多い料理店」全記録』明治図書p316
- ・西郷竹彦 (2000b)「ファンタジーにはどんな教育的価値があるのか」西郷竹彦・編『文芸教育』79号 明治図書pp52-65
- ・佐藤さとる (1978)『ファンタジーの世界』講談社現代新書
- ・高橋達哉 (2020)『「一瞬」で読みが深まる「もしも発問」の国語授業』東洋館出版社
- ・高橋睦子 (2017)『「白いぼうし」(あまんきみこ)でファンタジーの特質をふまえた授業を』文芸教育研究協議会・編『文芸教育』111号 新読書社pp70-79
- ・谷本誠剛・灰島かり (編) (2006)『絵本をひらく 現代絵本の研究』人文書院
- ・日本国語教育学会 (編) (2001)『国語教育辞典』朝倉書店
- ・日本児童文学学会 (編) (1988)『児童文学事典』東京書籍
- ・灰島かり (2017)『絵本を深く読む』玉川大学出版部
- ・灰島かり (2006)「内面への深い旅—「かいじゅうたちのいるところ」の表紙を考える」谷本誠剛・灰島かり・編『絵本をひらく 現代絵本の研究』人文書院pp15-23
- ・水間千恵 (2018)「物語絵本(1)—モーリス・センダック『かいじゅうたちのいるところ』に学ぶ」絵本学会機関紙編集委員会・編『絵本BOOKEND2018』朔北社pp34-37
- ・宮川健郎 (1991)「「白いぼうし」を検討する」西郷竹彦・編『文芸教育』55号 明治図書pp36-40
- ・宮川健郎 (2011)「〈読むこと〉童話、物語」日本国語教育学会・編『国語教育総合事典』朝倉書店pp392-395
- ・山元隆春 (2011)「ポストモダン絵本論からみた文学教育の可能性—マコーレイ『白黒』に関する議論を手がかりとして—」広島大学国語教育学会『国語教育研究』52号pp72-93
- ・山元隆春 (2014)「「読解力」育成に果たす絵本の役割—現代絵本を使って「文学的要素」を教える試み—」広島大学大学院教育学研究科国語文化教育教育学講座『論叢 国語教育学』10号pp71-89
- ・萬屋秀雄 (1991)「ファンタジー文学教材について—教材としてのファンタジー文学の変遷と今後の課題—」西郷竹彦・編『文芸教育』55号 明治図書pp20-30