

物語における恐怖描写の排除にみる現代の教育観

越智康詞 教育科学講座

高旗奈穂 教育実践科学専攻平成 13 年度卒業

金子真由子 東京学芸大学大学院教育学研究科

1. 問題の所在

昨年 11 月、秋田県の小学校で計画されていた「飼育したニワトリの肉で、カレーを作って食べる授業」が、実施直前に取りやめとなった。この授業は、現実＝死から隔離され、生に対するリアリティを失いかけている子どもたちに、「命」について考えさせるために計画されたものだったが、何の議論を経ることもなく、匿名の一保護者からの要求を受けた教育長の一声で、一方的に中止させられた。

教育長の判断が適切なものだったか、不適切なものだったかは、簡単に答えられる問題ではない。問題は、「中止をする」という結論があまりにも自明のこととして扱われたこと、同時に、そうした教育を計画すること自体がとんでもないこととして扱われたことだ（村井 2002）。

一体、ここにはどのような力・欲望・メカニズムが働いているのか。教育の場はタブーに満ちているといえ、その通りである（新堀 1985）。だが、本稿では、この問題を、次の点を解明することを通して考察してみたい。すなわち、私たちは、「私たち自身＝私たちの生きる世界」をどのようにみなしたいのか、子どもたちをどのような世界に囲い込もうとしているのか、とりわけ、私たちは、不思議なもの、危険なもの、理解を超えるものと、どのような関係を結ぼうとしているのか。

ここで思い起こすべきは、近代社会の成り立ちの特殊性であり、教育的世界の特異性である。

現代日本社会に生を受けた私たちは、恐ろしいもの、汚いもの、不気味なものとは比較的無縁の、安心で理解可能で首尾一貫した舞台＝世界に生きている。だが、わたしたちがそうした居心地の良い世界に住んでいられるのは、身体の破裂や死の瞬間は病院に隔離され、食べるための動物の殺害は工場の中に囲い込まれ、世界の餓えや暴力は、国境線によって隔てられているおかげなのだ。

子どもの世界は、さらに安心で居心地のよい保護膜で囲い込まれている。アリエス（1960=1980）が指摘したように、近代は子どもたちへの特別な配慮を生み出してきた時代であり、子どもたちが社会や人間の暗部に触れることのないようさまざまな努力が試みられてきた。子どもは管理体系に囲まれ（芹沢 1991）、責任も猶予された（佐藤 1993）。1954 年にアメリカで制定された、描いてはならない項目を規定したコミック・コードや、1990 年頃日本で生じた「有害」コミック追放運動などは、そうした一連の試みの象徴的な事例である（中河 1993）。私たちが当たり前のように接している童話や昔話も、初版からすれば、何度も大きく書き改められた全く異質の物語なのである（鈴木 1991）。

もちろん、配慮すること自体が悪いわけではないだろう。子ども（人間）を大人（完全主体）として扱うこと、とりわけ、欲望操作や神経への直接的な刺激を利益拡大の戦略と位置づける資本の論理に、子ども（人間）が無防備に晒されたまま、これを主体的選択として放置することが、最善の解決策であるとは思えない。重要なのは「配慮の仕方」への配慮、配慮する者自身の反省なのである。

本稿が課題とするのも、まさに、こうした配慮する側の論理の反省作業を推し進めることである。具体的には、大人たちはどのような恐怖を子どもから排除したいのか、どのような物語のなかで恐怖を手なづけようとしているのかを観察することで、大人が子どもたちをそこに押し込めようとする（そこから遠ざけようとする）「世界」の特徴およびその問題点を解明することが、ここでの目的である。

2. 調査方法とアンケート内容

子どもへの教育的配慮，とりわけ恐怖，暴力，不気味なものへの扱い方を多面的に考察するため，本調査では，三つのタイプの質問調査をデザインした。

ひとつは，「子どもに見せたくない・触れさせたくない」事柄についての自由記述である。ここで大雑把に，現代の大人は，どのような世界から子どもを隔離しようとしているかの輪郭を描く。

続いて，ある特定の仮説に基づいて準備したさまざまなタイプの恐怖（質問項目）について，子どもに与えることの是非について判断してもらった。ここでは，どのようなタイプの恐怖，どのような現れ方をする恐怖をとりわけ子どもから遠ざけようとしているのか，について検討する。

最後は，かちかち山の民話でオリジナルに近いバージョンと，現代的にアレンジされた児童向けバージョンのふたつの物語を読んでもらい，どちらを子どもに見せたいか，それはなぜかを聞き，さらに両バージョンについて，もし自分が子どもに与える望ましいストーリーを作るとすれば，物語をどのように書き換えたいかについて自由に記述してもらった。それぞれの物語について，その物語を子どもに見せる（見せない）のはなぜか，その物語をどのように書き換えたいか，といったことへの自由記述の内容を分析することで，子どもたちをどのような物語＝幻想の世界に囲い込もうとしているかを読み取ろうというわけである。

調査は平成 13 年 11 月（64 人）と平成 14 年 7 月（43 人）の 2 度にわたって行い，大学生（18 歳以上）から 80 代までの幅広い年齢層にアンケートを配布し回答してもらった。方法は，郵送回収またはメールによる自記式法。長野市在住者 88 人，その他の地域（東京都，愛知県，三重県）在住者 19 人であり，回収率は 64.8 パーセントであった。年齢・性別の詳細は【表 1】の通りである。

【表 1】対象者の年齢・性別構成

	10代	20代	30代	40代	50代	60代	70代	80代	無回答	合計
全体	1人	47人	16人	13人	4人	11人	9人	4人	2人	107人
男	1人	15人	9人	4人	1人	5人	7人	0人	1人	43人
女	0人	32人	7人	9人	3人	6人	2人	4人	1人	64人

3. 子どもには見せたくないもの

自由記述の結果から

まずは，大人が何を「子どもには見せたくない」と考えているのか，自由記述から探っておこう。この質問に対する自由記述をまとめたのが【表 2】である。

【表 2】「子どもに見せたくないもの」についての自由記述

①殺害や暴力の映画やテレビ・実写（約 42%） 人や動物を無意味に殺すシーンの多いもの／人が人を食べるなど，度を越したホラー映画／残虐な殺人場面や，それが突然に復活して復讐するなどの話	ホラー映画（ビデオ） 『羊達の沈黙』『十三日の金曜日』『ゾンビ』『リング』 『サイコ』等
②テレビゲーム・体験的（約 19%） リアルな殺害シーンのあるゲーム／銃で悪人を撃ち殺すゲーム／自分が直接手を下す作品	『サイレントヒル』 『バーチャファイター』 『バイオハザード』等
③言葉使い・態度・真似できる（約 7%） 言葉使いの悪さ，性の表現，大人に対しての意識が悪い	『クレヨンしんちゃん』
④性描写（約 6%） 性描写の激しいもの	『ファーザー・ファッカー』 等
⑤ない（約 8%） 第三者が禁止すべきではない。自己責任の基で選択させる。	

*ただしカッコ内の数字（%）は，この間に回答した人数を合計とした割合である。

【表 2】からわかるように，最も多く挙げられた回答は『羊達の沈黙』『十三日の金曜日』『ゾンビ』

『リング』といったホラー映画に代表される、「殺害や暴力シーンのある映像」であった。とりわけ、「人や動物を無意味に殺すシーン」といったように、ストーリーに収まらず、明確な意味づけがなされない「むき出し」の「度を越した」残虐さが問題視されているようである。このカテゴリーに当てはまる回答をした者は、全体の4割以上であった。続いて、『サイレントヒル』『バーチャファイター』『バイオハザード』といった「殺害シーンのあるテレビゲーム」(19%)を挙げる者も多い。「自分が直接手を下す作品」といったように、たとえゲームであっても、自分から「殺害や暴力」にコミットする＝体験するような残虐さは、子どもたちに接してほしくないのである。

「暴力や殺害」に関連する項目以外では、『クレヨンしんちゃん』のような「言葉使いが悪いもの」(7%)、『ファーザー・ファッカー』のような「性描写の激しいもの」(6%)が挙げられている。簡単に真似できるもの、真似して欲しくないものから、子どもを隔離したいというのがその理由である。「子どもの判断に任せる」「(子どもに見せたくないものは)特にない」と答えた者も1割弱いた。

質問調査の結果から

次に、大人は子どもから、どのような「恐怖」を遠ざけようとしているのかを調べるため、子どもたちが比較的容易に見聞きできる恐怖を含んだ題材を取り上げ、それぞれの項目について、子どもに与えることの是非について尋ねてみた。結果は【表3】の通りである。

【表3】どのような「恐怖」を排除したいか (%)

	10~20代	30~40代	50~80代	全体
ア. トイレの花子さんや、口裂け女、むらさき鏡などの怪談話	18.6	37.9	46.4	31.8
イ. 『ゲゲゲの鬼太郎』や『もののけ姫』などの、妖怪や不気味なものが出てくるアニメ	2.1	0	7.1	2.8
ウ. こっくりさんや、おきつねさんなどの『霊』による(と考えられている)占い	54.2	55.2	57.1	55.1
エ. 『魔術』を使って願いをかなえる(とされる)、白魔術や黒魔術などのおまじない	47.9	51.7	53.6	50.5
オ. 肉食動物が狩をし、獲物を殺し食べている映像や写真	12.5	6.9	32.1	16.8
カ. 牛を殺すまでの過程を見せ物にした『闘牛』	25.0	31.0	60.7	35.5
キ. 『バトルロワイヤル』や『十三日の金曜日』などの、人が人を殺すシーンのある映画	62.5	72.4	60.7	63.6
ク. 『北斗の拳』や『キン肉マン』などの、人が死ぬシーンもある格闘技アニメ	14.6	34.5	39.3	26.2
ケ. 戦争のときに実際に行われた、リンチや虐殺などの写真や映像	31.3	24.1	46.4	32.7
コ. 『ほたるの墓』や『はだしのゲン』などの、戦争を題材としたアニメ	0	0	7.1	1.9

※ただし、数字は「禁止すべき」「見せないほうがよい」と答えた者の割合

【表3】を見ればわかるように、ア~コまでの10項目のなかで、子どもに与えることは「あまりよくない」「禁止すべき」と答えた者の合計が最も高い項目は、「キ. 人が人を殺すシーンのある映画」(63.6%)であった。「ウ. 霊による占い」(55.1%)「エ. 魔術によるおまじない」(50.5%)も、半数以上の者が子どもには与えたくないと答えている。これに対して、「イ. 妖怪や不気味なものが出てくるアニメ」「コ. 『ほたるの墓』や『はだしのゲン』などの、戦争を題材としたアニメ」については、多少残酷なシーンがあったとしても、ほとんどの者が「みせてもよい」と答えている。

また、今回の調査から、ある特定の恐怖の項目については、年代が上がるほど、その排除を求める傾向が強くなるものがあることがわかった。とりわけ、「ア. トイレの花子さんや、口裂け女、むらさき鏡などの怪談話」「オ. 肉食動物が狩をし、獲物を殺し食べている映像や写真」「カ. 牛を殺すまで

の過程を見せ物にした『闘牛』らの項目については、50～80代の高齢者層のあいだは、「子どもに見せるべきでない」と感じられているが、若者のあいだでは比較的容認されているのである。

調査結果の分析・解釈

以上の自由記述、質問項目への回答の結果から何を読み取ることができるだろうか。ここではひとつの解釈として、それぞれの質問項目を恐怖のタイプ別に分類し全体像を図式化してみた（【図1】）。ここでは、まず「恐怖」を「現実的なもの」と「非現実的なもの」の二つに分けた。さらに、「非現実的なもの」は、怪談話など「話」だけに留まる「非体験的なもの」と、おまじないのように実際に体験することでその題材に触れる「体験的なもの」に分けた。また、「現実的なもの」は、単純で明確なメッセージ性を帯びた「道徳的なもの」と、それ自体を楽しむことを目的とする「エンターテインメント的なもの」に分け、さらにそれぞれ「非体験的アニメ」、「実写」、「体験的ゲーム」に分けた。右の○印は、容認されていることを示し、×は「子どもには与えるべきでない」とされる傾向が強いことを示す（△はその中間である）。

【図1】

恐	漠然とした恐怖 非現実的で不気味なもの	話をするだけにとどまるもの (非体験的)	怪談話	ア. 怪談話	△
		体験することでその題材に触れるもの(体験的)	アニメ	イ. 妖怪や不気味なものが出てくる話	○
怖	対象の明確な恐怖 現実的で暴力的なもの	メッセージ性を帯びているもの(道徳的・教訓的)	占い・おまじない	ウ. 『霊』によると考えられている占い エ. 『魔術』を使い願いをかなえようとするおまじない	×
			アニメ	コ. 戦争を題材としたアニメ	○
		エンターテインメント的(それ自体を消費するもの)	実写	オ. 肉食動物が狩をし、獲物を殺し食べている映像や写真 ケ. 戦争のときに実際に行われた、リンチや虐殺などの写真や映像	△
			非体験的アニメ	ク. 人が死ぬシーンもある格闘技のアニメ	△
			体験型ゲーム	*殺害シーンのあるテレビゲーム	×
			実写	カ. 牛を殺すまでの過程を見せ物にした『闘牛』	△
映像	キ. 人が人を殺すシーンのある映画	×			

*ただし、「殺害シーンのあるテレビゲーム」は自由記述の回答による。

以上、自由記述と質問調査の結果から、さしあたって次のような結論を得ることができる。

- ①「現実的な恐怖」に関しては、「(とりわけ意味もなく、過剰に)人が人を殺すシーンのある映画」や子ども自身が「殺害や暴力を体験するようなゲーム」を忌避する傾向がある。
- ②不気味なもの・恐ろしいものでは、お話やアニメを通したものは比較的許容されるが、おまじないや占いといった「体験し触れる恐怖(子どもがその中へ巻き込まれること)」への禁止度が高い。
- ③同じ「暴力シーンのある実写・映像」でも戦争反対などの「明確なメッセージをもつもの」「教育的な物語のなかに組み込まれているもの」は比較的容認されるのに対し、エンターテインメント的な、それ自体を楽しむための「無目的」で「過剰」な暴力シーン(実写・映像)は、子どもの世界から排除しようとする傾向がある。
- ④年齢が高くなるほど、たとえ「単純で明確なメッセージ性」を帯びていても、「現実的な暴力シーンのある実写」は、子どもには見せないほうがよいと考える傾向がある。高齢者層は、暴力的で残虐な映像や体験そのものから、子どもを隔離しようとしているといえる。

4. 物語の書き換えにみる教育観

次に、描写や内容の異なる2種類の「かちかち山」という昔話を読んでもらい、「子どもに読み聞かせるならどちらがよいか」、「子どもに読み聞かせるなら、どのように書き改めたいか」について聞いてみた。物語が子ども向けとしてふさわしくない理由や、子ども向けに物語をどのように書き改めるかというその記述内容を分析することにより、大人が子どもを具体的にどのような世界に囲い込むことを欲しているのかを調べてみようというわけである。

ここでは、現在、一般に市販されている、児童向けに書かれた「かちかち山」を「かちかち山A」（以後「A」とする）とし、宮城県の民話の原型により近い「かちかち山」を「かちかち山B」（以後「B」とする）とし読み比べてもらった。⁽¹⁾「かちかち山」のあらすじは、いずれのバージョンも概ね次のようなものである。

シーン1：老夫婦の畑をたぬきが荒らす（Bでは老夫婦をからかう！）。

頭きたおじいさんはたぬきを捕まえ縄で縛る（Bでは、「たぬき汁にして食ってやる」といって捕まえる）。

シーン2：おじいさんが留守中、たぬきがおばあさんに『手伝うから縄をほどいてくれ』と頼み、縄をほどいてもらう。ところが、たぬきは、おばあさんに「危害」を加えて逃げていく（Bでは、パパ汁にしてしまう）。

シーン3：それを知ったうさぎは、たぬきを山へ連れ出しこらしめる。

紙数の都合上、全文を引用できないので、ここでは「A」「B」の描写や内容が大きく異なる2つの場面、「たぬきがおばあさんに危害を加えて逃げていく場面」と「うさぎがたぬきをこらしめ、泥舟に乗ったたぬきが沈んでいく場面～物語の終わり」の描写を参考までに示しておく。

<シーン2：たぬきがおばあさんに危害を加えて逃げていく場面>

A：「つかまえようとしたおばあさんの足に、たぬきはかみつぎ、思い切り突き飛ばしました。おばあさんは腰を打って動けません。『だまされる方がわるいのさ』大急ぎで逃げるたぬき。畑にいたお爺さんは慌てて家の中へかけこみました。すると、お婆さんが土間に倒れて苦しんでいます」

B：「お婆さんが餅をませようとしやがんだすきに、たぬきは後頭を思い切り殴りつけて殺してしまっただ。そこで、大急ぎでおばあさんに化けたたぬきは、ばば汁をこしらえて待っていたと。そこへお爺さんが『ああ、寒い寒い』と帰って来たので、『あったかい肉汁をこしらえたから、さあさ食べなさい』」

<シーン3の最後：泥舟に乗ったたぬきが沈んでいく場面～結び>

A：「そのうちに、たぬきのどろの船はどんどんとけはじめました。『うわー！船がしずむよー』するとうさぎがいました。『まいったか。おばあさんをひどい目にあわせたばつだ。』『二度と悪いことはしないよー！』たぬきはやつのことで浜に上がると、夢中で逃げていきました。うさぎは魚をおみやげに、おじいさんの家に行きました。『うさぎさん、ありがとう。』おばあさんもすっかり元気になって、おじいさんは大よろこび。たぬきが畑を荒らさなくなったので、おじいさんとおばあさんは幸せに暮らしました。」

B：「たぬきが思いっきり舟を叩いたもんだから、泥舟はさっくり裂けて、ズブズブズブと沈んでしまったんだと。これで、話はめでたしめでたし。」

まず、上記の2つの「かちかち山」の物語を読んでもらい、「A」と「B」のどちらが好きかを答えてもらった。その結果は【表4】の通りである。

【表4】あなたは、AとBどちらが好きですか

Aが好き	Bが好き	AとBどちらも好き	AとBどちらも好きでない	どちらともいえない	全体
55	8	5	24	15	107
52%	7%	5%	22%	14%	100%

「A」（児童向け＝現代風バージョン）が好きと答えた者が圧倒的に多いが、どちらも好きでない者も 22 パーセントと、かなり多いという結果がでた。「B」よりも「A」のほうが好ましい理由を聞くと、「Bは残酷であるから」「Aは話の筋がとおっていて終わり方がきれい」というものであった。

次に、「子どもに読み聞かせるならばどちらにするか」という質問を試みた。結果は【表5】の通りである。

【表5】子どもに読み聞かせる、または見せるのならば、AとBどちらにしますか

Aをみせる	Bをみせる	AとBどちらもみせる	AとBどちらもみせない	どちらともいえない	全体
72	5	11	10	9	107
68%	5%	10%	9%	8%	100%

「Aを見せる」と答えた者が 67 パーセントにのぼり、「B」を見せたいと思う者はわずか 5 パーセントであった。

上記ふたつの結果から、大人が子どもに見せたいか否かは、大人自身がその物語を好きか嫌いかということと、おおむね一致しているといえそうである。とはいえ、厳密に言えば、若干の差異がある。

「Aが好き（両方好きを含める）」が 57 パーセント、「Aを見せる（両方見せるを含む）」が 78 パーセントと「好き」に比べて「見せる」割合が高いことから、たとえ「A」が好きでない場合でも、「A」の物語は子どもに見せようと思うようである。

【表6】は、「もしも A と B 二つの物語を子どもに話さなければいけない場合、話を作り変えたり削除するか」という質問の結果である。

【表6】子どもに話す場合、話を作り変えたり削除しますか

	はい	いいえ	無回答
A	22 21%	80 74%	5 5%
B	67 62%	34 32%	6 6%

「B」を子どもに話さなければならない場合には、62 パーセントの人が「作り変えや削除を行う」と答えている。興味深いのは、「A」についても 21 パーセントの人が「作り変えや削除を行う」と答えたことである。

では、なぜこのふたつの物語を「作り変えたり削除したい」と考えるのか。それをどのように作り変えたいのか。以下では、「A」「B」それぞれの物語を選択・排除する理由や、「A」「B」それぞれの物語を子どもに与える際、どのように書き換えたいか、また、その理由はなぜか、という質問に対する自由記述を分析することにより、大人が子どものために物語を選ぶ際、どのような基準があるかをより詳細に調べてみることにしよう。

①残酷描写・死の描写・殺す描写・人肉を食べる描写排除

まず、「A」よりも「B」を好む理由や「B」（「A」）を書き換えたい理由についての記述で圧倒的に多かったのは、やはり「恐怖の排除」に関連したものだった。

だが、一口に「恐怖」といっても、その内容は多様である。自由記述の内容を詳細に検討してみると、ここでは「残酷さ・残虐さ」「死の描写」「殺す描写」「人肉を食べる描写」が主要なカテゴリーとして浮かび上がってきた。以下では、それぞれの内容をまとめておく。

ア．残酷であることへの嫌悪

両方ともたぬきを懲らしめるということについては同じだが、Bのほうが残酷で後味が悪い（20・女）／Bは残酷な場面もあり、子どもにはきつすぎる（20・女）／Bは描写が残酷。人肉を食べるのが気持ち悪い。嫌悪感を感じる（40・女）／Bは残酷すぎる（60・男）／Bは子どもに聞かせるのにはあまりにも残酷であり、子どもの心の中に暗いものが残るだろう。子どもには話したくない（70・男）／Bは残酷すぎる。想像するだけで身震いがする（80・女）／残酷な場面を削除、または作りかえる（20・女）／子供には「殺す」という言葉は残酷すぎる。怪我させたに変わる（無・女）

イ．死の描写

Aは「死」を扱っていないため無難。Bは「死」の扱いがずさん（20・女）／Bのいたずらは人の死が入っており、Aのいたずらの方が幼い子どもの生活の内容にそった内容だと思う（30・女）／誰も死ぬことのない設定に変えたい（20・男）／おばあさん、たぬきは死んでいないことにする（30・男）

ウ．殺す描写

何の罪もないおばあさんを無残な姿で殺してしまう。このように読むものを不安にさせ、不快な感情を与え、腑に落ちない感情を抱かせる、つまり、ネガティブな感情を与える要素がたくさんある物語を、まだ自分の感情をコントロールできない幼い子に読ませるのは、危険に思う（20・女）／Bは殺すなど、刺激が強い。特におばあさんの着物と骨が、流しの下から出てきたというのは、今の世の中の色々な事件と重なって、大人が読むと生々しくて怖い。子供はどうとるかわからないが、子供には読んであげられない（40・女）／Bはおばあさんを殺す場面が出てくるので不適當（70・男）

エ．人肉を食べる描写

Bは、おばあさんを殺して、それをおじいさんが食べるということが話しづらい。歯に挟まるとか、肉がかたいとか、人間の肉に興味をもってしまいそう（20・女）／「ばば汁」が子どもにはショックが強すぎる（20・女）／人間を食べるのは子どもには良くない（20・女）／子供にとって、Bは人肉を食べるという行為そのものがまずい（40・女）／おばあさんをばば汁にしておじいさんが食べた、を削除（50・女）

ここで若干の説明を付け加えておく。まず、いうまでもないことだが、ここに挙げたそれぞれのカテゴリーは相互に深く関連している。「子供には『殺す』という言葉は残酷すぎる。怪我させたに変わる」といった意見には、「殺す」と「残酷」が両方含まれている。また、言葉の定義からしても、「殺す」は、「死」を扱うことでもある。しかし、「殺す」は行為に関連しており、道徳的な意味合いが含まれるが、「死」は状態であり、人間の実存的な不安を刺激することにつながる要素である。また、さまざまな「残酷な描写」のなかでも、「人肉を食べる」ことには、次元の異なる要素が含まれているといえるだろう。これらはやはりそれぞれ独立した意味合いをもっているのである。

もうひとつ押さえておくべきことは、子どもにこれらの残酷なシーンや描写に触れさせたくない理由である。ここでは、「読むものを不安にさせ」たり、「腑に落ちない感情」を残したり、「ショックが強すぎる」「強い印象を残す」ものはよくない、といった理由が挙げられている。もちろん、これらの理由は「自分の感情をコントロールできない」ような「子供の心」にとってはふさわしくない、という理由と重ねて受け取る必要がある。映像や印象の衝撃がその受容能力を超えてしまうことやそれがトラウマ的に残ることを心配しているといえよう。「今の世の中の色々な事件と重なって、大人が読むと生々しくて怖い」という意見もあった。

②求められるメッセージ

物語を好む（嫌う）理由、書き換えの希望の記述において、「残酷さの排除」に続いて多かったのは、「教訓やメッセージの伝達」という要素であった。大人は子どもに、単純で明確なメッセージのある、意味のわかりやすい物語を与えたいのであり、消化のむつかしい、隠された、両義的な意味をもつ、理解の困難な物語や経験は与えたくないのである。

では、具体的に、かちかち山には、どのようなメッセージが込められていると考えているのか。また、そこにどのようなメッセージを付け加えようとしているのか。その内容をまとめると以下のようになる。

勧善懲悪 因果応報	悪いことをしたり、うそをつくると、それは自分にかえってくる。やってはいけないことだということを教えられる (40・女) / 悪いことをしたら必ず罰せられることを教えられる (70・女)
反省・謝罪	たぬきは反省して謝るようにする (20・女) / 沈んだ後、たぬきはおじいさんに与えた心の傷を一生懸命つぐなおうと心を入れ直して、おじいさんの手助けをするようになった、と書き換え (40・女) / うさぎが、自分は間違っていないかと反省する場面を設けたい (60・女)
自分のことは自分でやる	自分のことは自分で解決するようにするため、第三者であるうさぎは登場させない (20・男) / 人間の力で仕返しをする (20・男)

まず、最も頻繁に見られる回答は、「かちかち山 (とくにA)」は「悪いことをすれば自分に返ってくる」といった勧善懲悪・因果応報の「教訓」を子どもに教えられるという意見である。もちろん、「かちかち山B」にも教訓的に読み取れる要素はあるが、「B」では「おばあさんの死」など、この解釈では収まりきらない出来事がいたるところに生じている。⁽²⁾

さらに、こうした教訓 (因果応報的描写) だけでは満足できず、「たぬきはおじいさんに与えた心の傷を一生懸命つぐなおうと心を入れ直して、おじいさんの手助けをするようになった」など、たぬきが反省して謝り、心を入れ換えることを求める意見も多く見られた。

最後に、少数ではあるが、「自分のことは自分で解決するようにするため、第三者であるうさぎは登場させない」といったように、依存を排し、自立心をメッセージ化するように求める意見もあった。

これらのメッセージへの要求内容には、年齢による違いが見られた。「悪いことをしたら自分に返ってくる」という勧善懲悪の教訓を子どもに伝えたいと考える者は50~80代に多いのに対し、「自分のことは自分で解決する」ことを求める意見は20代にしかみられなかった。反省して謝罪することを求める傾向は、比較的どの年齢層にも広がっているといえよう。

③仕返しやあだ討ち・動物虐待に対する違和感

「かちかち山A」を勧善懲悪・因果応報の教訓が伝えられるという観点からこれを肯定する者がいる一方で、「A」のストーリーに対する違和感も強い。その最大の理由は、「仕返しをするというかちかち山の話自体好きでない」「全体にだましたり殺したり、敵討ちなど、読んでいても心がほのぼのしてこない」といった、「体罰的な懲らしめ」「報復・仕返し」的なストーリーへの嫌悪感である。子どもに与える物語は「ほのぼの」したものであって欲しいというわけである。

「報復・仕返し」という概念を子どもに植え付けたいと思わない (20・女) / 両方とも「目には目を」的な報酬の精神が見えてしまい、好きになれない。特に、体罰的な懲らしめがいたるところにあり、好きになれない (30・女) / Aは仕返しの論理を正当化している (30・男) / おばあさんが縄をほどいた時点で、たぬきは反省して仲良くなる。報復は良くない (20・女) / うさぎがひどすぎる。うさぎの仕返しを作りかえる (30・男) / うさぎを登場させない。おじいさんが「おばあさんのかたきだ」といって復讐するようにはしない (20・男)

④すっきりとした物語の終わり方

「ほのぼの」した物語を求める傾向は、物語の終わり方に対する意見・注文にもよく現れている。

ハッピーエンドで終わるのも安心できる (30・男) / Aは最後の内容が安心するため (30・男) / 昔話は大変恐ろしい作りになっている場合が多いが、Aは物語が双方めでたしというところが物語として好意を持てる (40・女) / Bはどうして最後がめでたしなのか、後味が悪い (40・女) / ばば汁、たぬきが死んで、めでたしという話はしたくない (30・女) / 最後の一文をなくし、「おじいさんがたぬきに悩まされることはもうなかったと」で終わる (20・女) / 最後に「おじいさんとおばあさんは幸せに暮らしました。」の一文を加える (20・女) / たぬきも心を入れ替えて仲良く暮らした (40・女) / 「沈んだあと、たぬきはおじいさんに与えた心の傷を一生懸命つぐなおうと心を入れ直して、おじいさんの手助けをするようになった (30・女) / 最後におじいさん、おばあさんの生活状況を加える (70・男)
--

「B」より「A」の「かちかち山」が好きな理由として、「Aは最後の内容が安心する」が「Bはどうして最後がめでたしなのか後味が悪い」といった物語の終わり方がよいという意見が多い。こうした意見からもわかるように、「残酷さ」が全体の物語のプロットに関連づけられないまま放置されたり、

結論や教訓が曖昧なまま物語が終わることへの嫌悪感が強いのである。とりわけ、子どもに与える物語の最後は、「反省して」「心を入れ換え」「みんな仲良く」「幸せに暮らす」といった、平和でハッピーエンド的な結末であってほしいようである。

ところで、物語が気持ちよく終わるということは、ストーリーやメッセージを求める志向と共通のものである。その枠のなかに、物語がきちんと・すっきり収まるということが求められているのである。逆に言うと、物語のなかの個々の描写が、全体のストーリーからみて「適切」でないもの、行き過ぎたもの（過剰性）、それ自体浮いた・独立した価値を主張する表現は好まれない、ということである。問題や疑問を残して「中途半端に」終わることも、好まれていないようである。

年代による差 ～現在の若者の特徴～

最後に、年齢による差の大きなカテゴリーに注目し、若年層の特徴について検討しておこう。若者の特徴を見ることにより、われわれは現在、どういう方向に進みつつあるのかを占うことができる。

若い世代の特徴の第一は、残虐さの少ない「A」のストーリーに対しても、さらに残虐さを排除してほしいとする要求が多くみられるということである。10代～20代では、27パーセントの者が「A」を書き換えると答えている（全体は21%）。そして、ここで要求される書き換えの内容は、「たぬきはおばあさんを突き飛ばすだけにする」（20・男）、「転んで怪我をした部分。軽い怪我にする」（20・男）といったように、暴力場面をできるだけ削除し、怪我をするにしてももっと軽いものにすべきだという意見が多い。50～80代の者は、そもそも「かちかち山（A）」のたぬきの行動を「たぬきのいたずら」（70・男）「たぬきのわんぱくぶり」（70・女）ととらえ、「暴力」とまでは捉えていない。「暴力」という言葉に対する定義も変わってきているといえるかもしれない。⁽³⁾

若い世代の特徴として二番目に挙げられるのは、動物虐待に対する批判意識の高まりである。

動物虐待への意識	生き物に対して、～汁にするぞ、ということ（20・女）／たぬきを食料と考え「たぬき汁」にするという内容を変える（20・女）／たぬき＝悪、おじいさん、おばあさん＝善の構図を変える。山に畑を作るのは、森林伐採、（近年の環境問題につながるし）、そもそもその土地は、もともとはたぬきたちが住んでいた土地だと思われるから。必ずしも、人間が善とは限らない（20・女）
人間中心的	人間は正直でなければいけないと思う。それなのに悪たぬきがいたずらばかりして人間を困らせる。我々人間は相手の人を困らせてはいけない（70・男）

年配の人たちのあいだでは、たぬきが「悪者」で、おじいさん・おばあさんは「被害者」であることが自明視されている。たぬきに対する同情もほとんど見られない。これに対し、若い世代では、「たぬき＝悪、おじいさん、おばあさん＝善」の構図を変える」といった意見に見られるように、人間を善とし、動物への暴力を自明視することへの問題意識が強くなっているのである。⁽⁴⁾

若い世代の特徴の第三は、「うさぎ」に対する違和感の強まりである。

うさぎの行為に否定的（仕返しはよく切れない）	たぬきがちょっとかわいそうかなと思う。うさぎがやだ（20・女）／両方とも「目には目を」的な報酬の精神が見えてしまい、好きになれない。特に、体罰的な懲らしめがいたるところにあり、好きになれない（30・女）／ウサギが必ずしも良い行為をしたと言い切れない（30・男）／うさぎが残酷だから。仕返しをするというかちかち山の話自体好きでない（40・女）
うさぎの行為に肯定的	たぬきが動物とはいえ余りにも嘘を言い、読む私を悲しい思いにするけれど、うさぎの力で老夫婦が幸福に暮らせた事（70・女）／Aはうさぎの賢そうな動作と悪いたぬきを殺さずに諭すところが良い（70・男）

10代～40代は、かちかち山のなかの「うさぎの行為（仕返し）」について言及し、「ウサギが必ずしも良い行為をしたと言い切れない」とうさぎの行為を否定的にとらえる者が少なからず見られる。これに対し、50代～80代では、「うさぎ」を問題として取り上げることはほとんどない。「うさぎ」に関するわずかな記述も、「うさぎの賢そうな動作... が良い」といったように、「うさぎ」を肯定的

にとらえる意見のみであった。年配の人ほど因果応報的に物語を読み、「うさぎ」が正義の味方であることを自明視しているが、若い世代では、「うさぎ」の行為に違和感を持つ傾向が強いのである。

5. 考察

わたしたちの社会において、残虐な映像や不気味な体験、あるいはそれによる心理的衝撃から、子どもたちを「保護・隔離」しようとする傾向がきわめて強いことが、本調査からも確認された。

もちろん、このように子どもへの配慮内容の特殊性を強調するからといって、われわれは子どもに配慮すること自体を否定したいわけではない。本稿で検討してきたように、保護や排除の行為の背後には、それなりの必然性（合理的な理由）も含まれている。これらの意見の多くは尊重されてしかるべきものである。だが、全体の分析を通して、放置しがたい問題もいくつか浮き彫りになった。

ひとつは、ある問題が見出されたとして、その限定された部分を明確化し、これを標的とするのではなく、あらゆる類似物・関連事を問題とみなし、排除や囲い込みの範囲を不当に拡大する傾向があることである。⁽⁵⁾ 確かに、本調査から、それ自体を消費することを目的とするエンターテインメント的な残虐さ・殺害シーンへの批判が強く、強いメッセージに包摂された暴力にはある程度の許容性があることがわかった。ここでは「欲望や幻想を刺激する資本の論理＝商品化」への傾向から人間を守ることが求められているのだ、ということもできそうである。だが、強いメッセージに包摂された暴力への許容性は、逆に言うところと教訓的な物語世界に子どもたちを「囲い込む」ことへの欲望の現れであるともいえる。また、本稿の冒頭でも例示したように、教訓的・教育的配慮の世界では、「死」や「不気味なもの」との関係はどう結ぶかという人間にとって普遍的ともいえる課題も、危険なもの、非教育的なものとして、同じように排除されてしまうのである。

もうひとつ気になるのは、保護・隔離要求の背後に見られる人間に関する素朴な前提である。そこには、「メッセージがそのまま伝わる・影響する」という人間観（メッセージを受け取る主体の側の論理の消去）が前提にあり、そのことが、「排除しないことによる問題」と「排除することによる問題」とのあいだのバランスを崩し、「排除」範囲を異様に拡大しているともいえる（田中 2002）。

子どもが見たり聞いたり読んだりするものを、大人が子どものためを思って過剰に操作する風潮について河合は、「なんとかして『よい子』をつくろうとし、そのためには『悪の排除』をすればよいと単純に考える誤りを犯している人が多すぎる。そのような子育ての犠牲者とでも呼びたい子どもたちによく会う」（1997, p.223）と、厳しく批判している。その上で、「平和愛好者になるためには、子どもの時に殺したり殺されたり遊びをしたり、虫を殺したりするようなことが必要なのである」とさえ述べている。これは、抑圧されたものが回帰することの危険を熟知する分析家ならではの発言であるが、ここでは「メッセージがそのまま伝わる」という想定は棄却されている。

だが、河合の発言によって悪、恐怖、不気味につながる可能世界を子どもの周囲から排除することの問題が汲み尽くされているわけではない。そうしたことは、単に教育的にみて逆機能だから（「平和愛好者」の製造に失敗するから）問題だというだけではない。むしろ、悪や死や不気味なものとの「かわり＝つきあい方」は、この社会的現実世界に他者と共に生きていくことを運命づけられたわれわれ自身の政治的・倫理的・実存的な問題とも深いかわりがあるのである。とりわけ、居心地の悪いもの、理解＝消化が困難なものを視界から排除することは、抑圧による自我分裂の問題と同時に、他者の否定・否認の上に誇大自己を維持するという、「エスノセントリズム」や「ナショナルシズム」⁽⁶⁾ とでもいふべき問題に直接関連してくるのである。

では、こうした政治的・倫理的・実存的な観点から見ると、今回の調査結果から、一体どのような

「風景」が見えてくるのだろうか。

そこには可能性の芽生えと可能性の収縮の両面があるように思われる。

まず、注目されるのは、若い層においては、水戸黄門的な勧善懲悪図式に違和感を感じる感性が育ちはじめているという点である。単純な善悪二元メッセージを物語に求める傾向は、現実世界に対しても、単純化された解釈を押し付ける欲望につながりやすい。だが、こうした図式を批判的にみる感性、さらにいえば人間中心主義に対する反省的自覚も高まってきているのである。

だが、こうした傾向をどこまで評価できるのかについては疑問もある。本調査では、「子どもにぜひ見せたいと思うもの」も尋ねているが、確かに正義のヒーローものは選ばれず、『宮崎アニメ』（特に『となりのトトロ』『魔女の宅急便』が多い）、『サザエさん』『どらえもん』『ハリーポッター』らが好まれる傾向にある。だが、そうしたアニメが好まれる「理由」は単純で、「心暖まる／主人公が成長する／夢を与える／ほのぼの／やさしくなれる」からというのがほとんどなのである。物語の書き換えの分析からも、「わかりやすい」「すっきり」「ほのぼの」「きもちよい」が求められていることは確認した通りである。⁽⁷⁾

もちろん、「気持ちの良いもの」、「わかりやすいもの」、「ほのぼのしたもの」それ自体に問題があるわけではない。だが、この延長で、現実世界をことごとく情緒的に受け止めようとする傾向ばかりが強まるようになると、政治的・倫理的・実存的にみて、決して好ましくない事態がもたらされるように思われる。では、具体的にいうとどのような問題があると考えられるのか。

「わかりやすさ」「物語＝メッセージ」を求める傾向に対しては、田中(2002)の次の指摘が気になる。すなわち現代の社会では、人間関係の冗長性、固体のかけがえのなさ、悲劇の感覚・存在の感受・驚異の感覚が失われているのだという指摘である。これらの感覚や感受性は、意識的な理解＝わかりやすさとは異質のものである。「見えるもの」「わかるもの」ばかり追い求めていると、こうした別次元の「何か」が、次第に衰弱していくことは十分に考えられることである。

「ほのぼの」、「気持ちよさ」を求める傾向に対しては、現実への（美しき？）誤解にもとづく自己満足（幻想的満足）を肥大化させるのではないか、という懸念がある。たとえば自己の行為の「よき帰結」に目を奪われ、「悪しき帰結を見ない」ため、あるいは「よき帰結が多大な犠牲の上で成り立っていること」を見ないため、自己（われわれ）を強き・善なる存在と思い込む、といった問題がこれである。こうした思い込みによって、他者の排除、他者との応答関係の切断が進行する。

優れた文学や芸術などの作品は、ある意味で、われわれの理解＝意識能力に収まりきらない、人生の過剰・他者を（陰画的手法などを通して）描くこと・表現すること、を求めてきた。と同時に、現代社会がそのなかに共犯的にかかわってきた「美しき誤解」にチャレンジしてきた。人類は、こうして少しでも他者に近づこうと、外部に触れようと努力してきたのである。

ところが、物語を「わかりやすく」、「すっきり」、「ほのぼの」としたものへと書き換えることを求める心性や教育的配慮は、すぐさまこうした作品（営為）を幻想的満足を満たす手段としての「消費財」か、単純なメッセージのかたまりとしての「教材」へと書き換えるものとなるだろう。

このように「消費財」化あるいは「教材」化された瞬間、多様体としての作品・営為の間に包まれた部分は切り取られてしまい、子どもたちはその周囲に潜在する〈もの・こと〉に触れたり感じたりすることができなくなる。「世界」の豊かさや奥行きが失われてしまうのである。

また、この瞬間、社会批判的な芸術・作品も、現代社会の「自己満足＝美しき誤解」を捏造する実践の共犯者となってしまうのである。世界と交歓し、脱自己中心化を遂げるよりも、“ナショ＝ナルシズム”とでもいうべき自己満足的な共同幻想への一体化を推し進めるものとなるのだ。

これまで、子どもと暴力、あるいは子どもとメディア＝環境をめぐる問題は、「保護・囲い込み」か「自由」か、あるいは「禁止」か「禁止の禁止」かという二分法の内部で論議されてきた。しかし、子どもたちを、安全な物語世界に囲い込むことも、商品化の論理の支配する世界に放置することも、いずれも望ましい解決法とはいえないだろう。われわれは「禁止」か「禁止の禁止」かという二分法を超え、配慮を配慮すること、配慮する者自身への反省＝批判を保ちつつ複眼的な視点をもって、子どもたちにどのような環境を与えるべきか、あるいは、どのような社会を共に築いていくべきなのかについて、より一層議論を深めていく必要があるだろう。

《脚注》

- (1) 「かちかち山 A」は、『日本昔ばなし』アニメ絵本①より抜粋した。「かちかち山 B」は宮城県の民話で (<http://www.tr-108.co.jp/as/minwa/html/miyagi/kachikachiyama.html>) を参照。
- (2) そもそも、かちかち石を打つ音を「かちかち山」とごまかす場面は、勧善懲悪のストーリーからすれば「余分」である。
- (3) この結果は、本稿前半の質問調査と逆の結果に見える。そこでは、年配の層のほうが、残酷さに否定的という結果がえられたのだった。このふたつの結果から考えられることは、若者の価値が両極分化しているというものである。
- (4) そもそも、「B」では、たぬきはおじいさんをからかっただけだったが、「A」では、畑を荒らして現実的な被害を生み出している。現在では、おじいさんが「たぬきを捕まえる」行為に対し、それだけ「正当化の論理」を必要とするのである。「A」のうさぎが発する「おばあさんのかたきだ」といったセリフも、「B」のバージョンには存在しない。
- (5) 問題が生じるたびに排除が拡大するという傾向もある。中河は、「89年の幼女連続殺人事件の報道は、ロリコン・マンガ（さらに顕著なものとしてホラー・ビデオ）が「オタク」というモンスターを作る印象を流布した」（1993, 76頁）と指摘しているが、メディアが恐怖を煽ることで、青少年の問題行動と特殊な趣味をもつことが安易に結び付けられることになる。
- (6) これはナショナリズムとナルシズムの合体語である。共同体の「われわれは優れた民族である」といった共同幻想の世界に共同でどっぷりつかるとの事態を指している。姜・森巢(2002)は、ナショナリズムを「おれのポコチンは大きいぞ論」と結びつけて論じている。
- (7) こうした結果から、勧善懲悪図式の否定は、正義を追求する中で、既存の正義を脱構築することで達成された否定＝乗り越え（梅木 2002）というよりは、善悪の区別、社会正義を求める心性そのものの弱体化であることが示唆される。

《参考文献》

- アリエス (Philippe Ariès 1960) 1980 『<子供>の誕生』 杉山光・杉山恵美子訳、みすず書房
- 梅木達郎 2002 『脱構築と公共性』 松籟社
- 柿沼美浩 1999 『日本昔話 アニメ絵本①』 長岡書店
- 河合隼雄 1997 『子どもと悪』 岩波書店
- 姜尚中・森巢博 2002 『ナショナリズムの克服』 集英社新書
- 佐藤直樹 『大人の<責任>、子どもの<責任>』 青弓社
- 新堀通也 1985 『「殺し文句」の研究』 理想社
- 鈴木晶 1991 『グリム童話－メルヘンの深層－』 講談社
- 芹沢俊介 1991 『世界と遊ぶ子供たち』 青弓社
- 田中智志 2002 『他者の喪失から感受へ』 勁草書房
- 中河伸俊・永井良和 1993 『子どもというレトリック』 青弓社
- 村井淳志 「『ニワトリを育てて食べる授業』の是非を問う」 『世界』 第 698 号 (2002 年) pp.217-224