

三つ子の魂百までとはよく言ったもので、小さなときから絵本が好きだった私は、今でも絵本や児童書、児童文学が好きだ。とくに「わくわく、どきどき、ほっ」がある物語が大好きだ。本を読みながら、何が起ころんだらうと「わくわく」し、どうなるんだらうと「どきどき」し、最後にはああよかったと

「ほっ」とするのだ。人によってはマンガにだって、テレビにだって、ゲームにだってそれはあるだろうと言われそうだが、マンガもテレビもゲームも好きな私は、別にそういったメディアを否定しようという気はさらさらしない。それはそれで大好きだ。そうはいってもやはり、本には本のよさがあると思うのだ。だからこそ、まだ本の世界で「わくわく、どきどき、ほっ」を感じていない人には、ぜひ「わくわく、どきどき、ほっ」を感じてもらいたいのだ。

そこで、私の好きな本を紹介したい。たとえば、『ダンプえんちょうやっつけた』（作：ふるたたるひ 絵：たばたせいいち）はどうだろう。広い遊び場も運動場もない「わらしこほいくえん」の子どもたちが、ダンプえんちょうとの遊びの中で成長していく物語だ。運動場が無くとも、子どもたちには神社の石段の滑り台や、木から下がったつるのブランコがある。町全部が「わらしこほいくえん」の子どもの遊び場だと豪語する園長とともに、子どもたちはリヤカーに乗って小高い丘へ遊びに出かける。子どもたちが遊ぶ中で、正義の味方ダンプえんちょうとわらしこかいぞくの戦いが始まり、正義の味方は大人気なく子どもをたおしてしまうが、「だって怖いんだもん。怖いことはしないんだもん」が口ぐせだった一人の女の子の活躍から大逆転が起こるのだ。

握ったおにぎりをポリ袋に包んで、一升瓶を水筒にしてリヤカーで行くというワイルドな遠足を、はたして今まさにその年ごろを生きている子どもたちは、経験するのだろうかと考え

ると、非常に難しい気もするが、「横断歩道の白いところしか渡れないこと」「歩道のブロックは色の濃いところだけ渡れること」といったルール遊びはきつとしているのではないだろうか、そして今はしなくなってしまったオトナも経験はあるのではないだろうか。「原っぱは全部海で、この丘のところは島ね」そんな友達の（もしくはあなた自身の）言葉で、緑の原っぱはどこまでも広がる青い海になり、丘はそこにぽっかり浮かぶ島ようになってしまう。そんな子どものころにどこかで感じたような感覚が、『ダンプえんちょうやっつけた』には沢山盛り込まれており、ものがたりの中の子もたちが感じる「わくわく」や「どきどき」が子どもたちからあふれ出して、私の目の前にその光景をありありと描かせるすてきな物語だ。

もうひとつ同じ作者のものがたりを紹介したい。それは『おいしいのぼうけん』（作：ふるたたるひ たばたせいいち）だ。こちらも舞台は保育園だが、土と草とお日さまの匂いがするのが「わらしこほいくえん」の物語なら、こちらの「さくらほいくえん」の物語は、ちょっと湿った綿と木の匂いだらう。ミニカーの取り合いで先生に怒られ、押入れの上と下に閉じ込められてしまった二人の男の子が、怖い怖い押入れの奥の、これまた怖くて不思議な世界を冒険する物語だ。

『ダンプえんちょうやっつけた』には、目や耳や肌を感じる「わくわく」「どきどき」があったが、『おいしいのぼうけん』の「わくわく」「どきどき」は、「天井の染みがおばけの顔だったらどうしよう」とか、「真っ暗な部屋で窓を見たら自分の後ろにおばけが映っていたらどうしよう」といった、オトナになった今でもふと浮かんだりする、考えたくないのに思い浮かんでしまう怖い想像や、友達と協力して困難を乗り越える嬉しさや達成感の「わくわく」「どきどき」だ。

この二つの物語には、目や耳、肌などの五感で感じた情景、空想や想像、人とのかかわりなどの心で感じた気持ちがある。そして、二つの物語の「わくわく、ドキドキ、ほっ」にかかせないのが、冒険と成長の要素だ。「わらしこほいくえん」の女の子の「だって怖いんだもん。怖いことはしないんだもん」という口ぐせは、物語の最後には「だって怖いんだもん。怖いことは面白いってわかったんだもん」に変わってしまう。「さくらほいくえん」の怖いものだった押し入れは、「さくらほいくえん」の面白いものになってしまう。すると私は、よかったよかったと「ほっ」とし、子どもたちの成長とその先にきっとあるだろうさらなる冒険の毎日を想像して、また「わくわく」するのだ。

本には文字しかなく、絵本だってそれに挿絵がついたくらいで、多種多様な情報があふれる現代において、本の持つ情報の形は非常に少ない。本にはテレビやゲームが見せてくれるような動きや音はないが、だからこそ味わえる「わくわく、ドキドキ、ほっ」がある。本は、目に映るものの動き、聞こえてくる音、鼻で感じる香り、肌に触れる感触など、様々な感覚を言葉で表す。言葉は集まって文章になり物語になり世界を描く、そして、その世界を感じるのは私なのだ。画面のあちら側の登場人物を眺めるのではなく、ページの向こう側の登場人物の目を

借り、耳を借り、私が感じる世界を思い描くのだ。すると物語の世界は、誰かが決めた色ではなく、私の知る空の青や木々の緑、私の感じる喜びの黄色や優しさの桃色で描かれたし、私の心はあっという間に物語の中へ飛び込んでしまう。

本の物語を感じるのは読者の心だ。100人の読者がいれば、100通りの感じ方がある。だからこそ、私が紹介したのは、私が感じた「わくわく、ドキドキ、ほっ」の一例でしかない。100人の読者がいれば、100通りの「わくわく、ドキドキ、ほっ」がある。まずは、自分の心が世界を描き出すような物語にぜひ出会ってほしい。そうしたら今度は、感じたものをほかのひとと語り合ってもらいたい。他の心に触れると、きっと、あなたの感じる物語の世界はどんどん深く鮮やかになる。長い物語に抵抗があれば、それこそ絵本がいい。絵として描かれた登場人物や景色が、物語の世界への扉をあなたのために開いて待っていてくれているのだから。

『ダンプえんちょうやっつけた』作：ふるた たるひ、
絵：たばた せいいち、童心社、1978

(しのはらあや・釧路校3年)