

## 冒険学校は「冒険」なのか（前編）

「行きて帰りし物語」をめぐる

宮坂朋彦（みややん・自然文化誌研究会 運営委員）

小さい頃、時間を忘れるまで遊んだこと。

夢中になりすぎて、大人になってみたら「何が楽しかったんだろう」と思うこと。

そんな経験はないだろうか。

今回は、そんな「遊び」としての冒険について考えてみたい。

### 1. キャンプは「ジブリっぽい」？

よくある自然体験の感想の一つとして、「ジブリっぽい」という言い方を耳にすることがある。実際、自然文化誌研究会においても、少なくとも同世代くらいまでは、ジブリが好きなスタッフが多いように感じる。

（私とはるちゃんと日向あたりで延々と擦っているジブリネタが、若い学生には通じなくなりつつあるのも事実だ）。

たしかに、キャンプで目にする景色は、しばしばジブリに描かれるような情景と重なることがある。あるいは、宮崎駿の「未来少年コナン」（1978）、「風の谷のナウシカ」（1984）、「となりのトトロ」（1988）、「もののけ姫」（1997）もしくは高畑勲の「平成たぬき合戦ぽんぽこ」（1994）といった作品に見られる左派的な環境思想が、本会を含め 1970 年ごろ本格化した日本の環境教育思想と重なり合う部分を持つことは事実だろう。

しかし、そうした情緒的・イデオロギー的なものとは別に、一部のジブリ作品が持つとある構造が、冒険学校の体験と通底していることが、件の「ジブリっぽさ」の一端を担っているのではないかというのが、私の見立てである。それは、ジブリに限らず多くの児童向け小説や絵本が持っている「行きて帰りし物語」という構造である。今回は、教育哲学者の矢野智司による絵本の分析を参照しつつ、この見立てについて考えてみたい。

### 2. 行きて帰りし物語

映画「ロード・オブ・ザ・リング」を見たことがある人は、どれくらいいるだろうか。R・R・トールキン原作『指輪物語』を映画化したこの作品は、本編だけでも（ショート動画が流行り、倍速で映画を見る現代人にとっては恐ろしく長い）三部作からなるが、前日譚的な作品があることは、ファンタジー好きには周知の通りである。

「行きて帰りし物語」は、この前日譚にあたる小説『ホビットの冒険』の原題、*The Hobbit, or There and Back Again* に由来する。訳者の瀬田貞二は、この副題を「行きて帰りし物語」と訳したうえで、この「行って帰る」という構造が、昔話や絵本など、「幼い子どもが喜ぶ話」の「根幹」であるという仮説を示した（瀬田 1980:7, c.f. 矢野 2024:2）。

ジブリ作品のなかでは、「千と千尋の神隠し」（2001）が「行きて帰りし物語」の典型である。



主人公の千尋は、引っ越しのさなか、両親とともに（なかば両親のせいで強引に）不思議な街へと迷い込む。そこは、八百万の神々が疲れを癒しに来る湯屋を中心とした異界の歓楽街であり、千尋は従業員として働きながら、両親とともに元の世界に戻る方法を模索する。

ナウシカ（腐海）にせよ、もののけ（シシガミの森）にせよ、ラピュタ（天空の城）にせよ、ジブリ作品の多くはこうした「行って帰る」という構造を持っている。

一方で、「トトロ」や「ポニョ」といった作品は、子ども人気が極めて高いにもかかわらず、しばしばホラ的な都市伝説が囁かれることがある。これは、「行きて帰る」の「帰る」の描き方が曖昧であるがゆえに、子どもの遊びが孕むある種の「危うさ」を、これらの作品が持ち合わせているからであると考えられる。

### 3. 「かいじゅうたちのいるところ」

矢野が指摘するように、子供向けの絵本もまたこの構図を持っている。それは、必ずしもホビットや千と千尋のような本当の冒険の話でなく、子どもが日常の生のなかで体感している「遊び」を描き出したものであることも多い。

代表例は、モーリス・センダックの『かいじゅうたちのいるところ』である。



部屋に居ながらにして恐ろしいかいじゅうたちの国へと冒険する少年マックスの物語は、多かれ少なかれ、**幼いころ誰しもが体験した想像の世界、ごっこ遊びの世界**を彷彿とさせる。特筆すべきは、このお話がただ「行く」だけでなく、「帰る」という部分の重要性を端的に示している点である。想像のなかの冒険は、一見マックスに都合の良いようにできており、彼はかいじゅうたちの王様になる。ところが、マックスはだんだんと自分の部屋が恋しくなってくる。この冒険が単なる想像であり虚構だとわかっているのであれば、即座にやめればそれで済む話なのだが、そうはいかない。

マックスは、もはや自分の生み出した世界のなかに、登場人物の一人として完全に没入しており、空想世界は彼の手を離れて自律的に運動し始めているのである。かいじゅうたちは徐々に、マックスを「食べてしまいたいくらい好きだ」と言い始める。

このお話には、**子どもが遊びに夢中になっているときに見せるような姿**そのものが現れている。遊びの世界に没入した子どもは、周りの声が聞こえなくなったり、大人から見れば全く同じことであるにも関わらず繰り返し続けたりする（絵本の読み聞かせをなん度もせがんだ経験のある人も多いはずだ）。空想世界でのマックスの冒険が、いくつもの海を越え何ヶ月もかかるものとされているのも、「遊び」特有の無時間的な感覚を示唆している。

日常の常識的な時間的・空間的な感覚が解体されるほどに夢中になれる「遊び」は、それだけ楽しいものである反面、日常の生を危機に晒すことで成り立っている。この場合、マックスは空想にも関わらず、「かいじゅう」に食べられて世界の一部になってしまう危うさと隣り合わせでもある。

これに対し、マックスが元の世界に戻ることができるのは、「お腹がすいた」というまさに日常の生の感覚であり、それと呼応するかのようにして漂ってくる現実の「ご飯の匂い」である。マックスはそこで、この世界が空想の世界であることを（明示的ではないが）思い出し、現実世界に「帰る」ことができる。

だからこそ、「帰る」が明確に描かれない物語は、子どもにとっては永遠に続く遊びの世界である一方、日常に生きる大人から見ると、どこか異質な怖さを帯びてくるのである。

さて、このように「行きて帰る物語」として捉えられるような「遊び」の経験は、人間が成長する上でどのような意味を持っているのだろうか。

またそれは、冒険学校という教育の場でいかに看取されるのだろうか？

（次回に続く）