

幼児における現実を逸脱した展開を含む物語の受容： 「アンパンマン」の場合

針生悦子（青山学院大学）・府川幸代（町田市立金森保育園）¹

Children's perspectives on the stories which include plots running counter to adults' empirical knowledge: The case of 'Ampan-man'

Etsuko Haryu (Aoyama Gakuin University), Sachiyo Fukawa (Kanamori Nursery School)

In fictional worlds, twists of the plot sometimes introduce outcomes which never happen in the real world. For example, in a series of 'Ampan-man' stories, which are very popular among young children in Japan, the protagonist often has his damaged head replaced by new one, and with this new head he behaves as he used to do with his old, original head. The purpose of the present research was to explore why and how young children favorably accept such kind of stories which run counter to adults' empirical knowledge. Study 1 showed that not a few 5-year-old children thought that a head replacement was a cure method applicable to human beings in the story, although they did not thought that the treatment should be applied to themselves in the real world. In addition, the results of Study 2 indicate that children do not think that identity-relevant properties can be altered by a head replacement. Based on these results, the reason for children's favorable acceptance of 'Ampan-man' stories was discussed.

Key words: children, receptivity to fictional worlds, understanding of function of head, 'Ampan-man'

子どもたちの好きな物語は、おとなたちが気に入る物語とはかぎらない。たとえば、今でも根強く子どもたちに支持されている「アンパンマン」シリーズの物語において、主人公アンパンマンは、頭（あんぱん）が水に濡れると力が出なくなる、そこで、その濡れた頭を新しいものと取り替えてもらい、活躍を再開するのである²。しかし現実には、頭は生命活動の中心であり、その人なりの一貫したふるまいをうみだす源でもある。このような頭の重要性をよくよく

認識しているおとなにしてみれば、主人公が治療のためとは言え、頭を取り替えたり、頭を取り替えたあとでもそれ以前と変わらぬふるまいを示す「アンパンマン」の展開は、気味悪くすら感じられるかもしれない。しかし、子どもたちは大喜びでこの物語を受け容れている。このような彼らの姿を、我々はどのように理解すればいいのだろうか。

ふつう物語を理解するには、事物は下に落ちるとか、人は怒ると攻撃的になるなど、現実世

¹ 青山学院大学文学部教育学科1999年卒

² 物語中ではたいてい、力が出なくなったアンパンマンを助けるため、パン職人のジャムおじさんが新しい頭（あんぱん）を作り、これをアンパンマンに向かって投げると、うまい具合に新しい頭は古い頭に置きかわる。このような方法で、頭を取り替えは行われる。

界についての常識的知識を物語世界にも持ちこむ必要がある。その上で、場合によっては、物語の中だけで通用する、現実を逸脱した展開をも受け容れなければならない。「アンパンマン」の世界にも、“頭に不都合が生じたら新しい頭と取り替える”、“頭を取りかえてもその人の人格の一貫性は保たれる”といった、現実を逸脱したルールが働いている。したがって、この物語世界を楽しむには、現実世界についての常識的知識(e.g., “パンは水に濡れたらふにゃふにゃになる”)を使うだけでなく、それら現実を逸脱したルールをも受け容れなければならない。それでも、おとなは、生命やアイデンティティを維持する上で頭が重要な役割を果たしていることをよくよく理解している。だから、「アンパンマン」に出てくるような逸脱を、受け容れがたく感じるのかもしれない。一方、子どもたちは、そのような頭の機能についてまだ十分に理解していないかもしれない。とすれば、彼らは、「アンパンマン」に出てくるような現実を逸脱したルールを受け容れるのに、それほど抵抗感を覚えることもなかろう。

実際、就学前児の“頭(脳)の働き”についての理解は、おとなのレベルに達していないらしい。たとえば、JohnsonとWellman(1982)は、子どもたちに「～するのに脳は必要ですか(Do you need your brain to ～)?」とたずね、感じたり、認識したり、行動を制御したりするのに脳が不可欠であることを彼らがどれだけ理解しているかを調べた。結果として、ほぼ全員が“考える”には脳が必要だと答えた。しかし、“悲しむ”のに脳が必要なことを認めたのは5割、“ボールをける”など意図的行動に脳が必要なことを認めたのは2割にすぎなかった。これは、おとなではほぼ全員がいずれの機能に関しても脳は必要と答えたのと対照的であった。

また、Johnson(1990)は、子どもに、脳の移植という事態を思い浮かべさせ、脳を移植された個体は、脳を移植される前にその個体が持って

いた特性を示すのか、それとも、脳の持ち主の特性を示すのかについて判断させた。行動や好みなどの一貫性を保証しているのは脳であることを、子どもたちがどれだけ理解しているのかについて明らかにしようとしたのである。すると、脳を移植されたあとの個体が、どのような習慣的行動(e.g., どこで寝るか)や好み(e.g., 何をして遊ぶのが好きか)、記憶(e.g., どんな友だちのことを知っているか)を示すかについて推論する際、脳に注目した者は、就学前の子どもでは1割にすぎなかった。

これらの結果を見ると、脳がさまざまな機能の遂行に関わっていることや、アイデンティティの源であることを、就学前の子どもたちはおとなほどよく理解していないと言えそうだ。とすれば、頭が新しいものと入れ替わったあとでも主人公が以前と変わらぬふるまいを見せる「アンパンマン」の物語展開にも、彼らは違和感を覚えようがないのかもしれない。本稿では、このようなことを念頭におき、子どもたちが「アンパンマン」のように現実を逸脱した展開を含む物語をどのように受けとめているのかについて考えていきたい。そのため具体的には「アンパンマン」における現実を逸脱した展開として、「頭に不都合が生じたら新しいものと取りかえること」と、「頭を取りかえてもその人の人格の一貫性は保たれること」の2点を取り上げ、子どもたちが、これらの展開をどのようにとらえているのかを検討する。

このうちまず、“頭の取り替えによる治療”について考えてみよう。子どもたちは、これを現実にもありうべきことと考えているから物語に違和感を覚えないのだろうか。それとも、現実にもそのような治療法はないと知っているが、「アンパンマン」の物語の中だけのことと割り切っているだけののだろうか。このことを調べるために、研究1では、主人公のアンパンマン、同じ物語に登場するメロンパンナ³とバタ子⁴、さらに現実の自分自身について取り上げ、これ

³ 「アンパンマン」のヒロイン。アンパンマンがあんぱんの精であるのに対し、メロンパンナはメロンパンの精とされる。物語中、メロンパンナが頭を取り替える場面は出てこない。

らのターゲットが頭にけがをしたとき、薬と包帯で治すのと、新しい頭に替えるのではどちらがいいと思うかをたずねた。もしここで子どもたちが、現実の自分に対する治療法としても頭の取り替えを選ぶなら、このような治療法が現実にあると子どもたちが考えているということだろう。そうなれば、そのようなことが頻繁に起こる物語世界も、子どもたちにとっては違和感あるものではないということになる。また子どもたちは、頭の取り替えのような治療法は物語の登場人物ならすべてに適用可能だが、現実の自分には適用すべきでないと答えるかもしれない。そうなれば、子どもたちは、現実にはそのような治療法がないことは知っているが、物語と現実とのあいだに線引きをすることによって、そのような現実を逸脱した展開を含む物語をも受け容れている、ということになるだろう。

では、他方の、頭を取り替えてもその人なりの一貫したふるまいが保たれているような展開についてはどうだろうか。子どもたちは、やはり、頭が、その人なりの一貫したふるまいをうみだす源、すなわち、アイデンティティのありかであることを理解していないために、このような展開をごく自然なものとして見なしているのだろうか。この点について検討するため、研究2では、アクシデントでアンパンマンの体にメロンパンナの頭がくっついてしまったという話を提示し、そのハイブリッド⁴は頭(メロンパンナ)と体(アンパンマン)いずれの特性を示すのかについて就学前の子どもたちに推論してもらうことにした。このとき、一貫して頭を重視した推論をするのであれば、子どもたちは、頭がアイデンティティのありかであることを理解しているが、「アンパンマン」を楽しむときはそのような知識にはとらわれないでいると言えるだろう。一方、必ずしも頭を重視した推論をしないのであれば、子どもたちはまだ頭がアイデンティティのありかであることを理解していないということになるだろう。そうなれば、「アンパンマ

ン」の展開も、必ずしも彼らの知識と食いちがうものではないので自然に受け容れることができていたのだと考えられる。

このように本稿では、物語「アンパンマン」における現実からの逸脱として、頭に不都合が生じたら新しいものと取りかえること(研究1)と、頭を取りかえてもその人のふるまいの一貫性は保たれること(研究2)の2点を取り上げる。そして、これらを就学前の子どもがどのように受けとめているかというところから、現実を逸脱した展開を含む物語の受容に影響する要因について考察したい。

研究1

就学前の子どもたちが「アンパンマン」における“頭の取り替え”を、現実や物語中でどれだけ起こりそうなことと考えているのかについて検討する。そのために、“頭の取り替え”という治療法が、物語に登場する他のキャラクターや現実の自分に適用可能かどうかをたずねる課題を実施する。

方法

対象 神奈川県内のA幼稚園とB保育園の年長児計43名(男22名,女21名;平均6;1,レンジ5;7~6;7)、大学生40名(男24名,女16名;平均21;0,レンジ19;9~27;3)。

課題 ターゲットの頭にたんこぶができたという話をし、それを治療するには「頭を新しく取り替える」のと「薬と包帯で治す」のとではどちらがいいかを判断してもらう。ターゲットとしては、「アンパンマン」の主人公であり物語中でも頭を取り替えるシーンが頻繁に出てくるアンパンマン、アンパンマンと同じパンの精だが物語中で頭を取り替えるシーンは出てこないメロンパンナ、物語に登場する人間だが頭を取り替えるシーンは出てこないバタ子、そして、対象者自身の4種を用意した。

提示図版 頭にたんこぶができて困った顔をしているターゲットの左右に吹き出しを描き、そ

⁴ 「アンパンマン」に登場する人間で、ジャムおじさんの助手。物語の中で、頭を取りかえることはない。

⁵ 頭がメロンパンナで体がアンパンマンのような、頭と体のミスマッチのことをこのように呼ぶことにする。

の一方には薬ビンと包帯の絵を、もう一方には新しい頭の絵を入れた図版を、ターゲットが、アンパンマンの場合、メロンパンナの場合、バタ子の場合、女の子(男の子)⁶の場合についてそれぞれ用意した。そのほか、「アンパンマン」の基礎知識について確認するため、アンパンマン、メロンパンナなど物語に登場するキャラクターの全身像の図版も用いた。図版はいずれもA5版の大きさで、色鉛筆で彩色してあった。

手続き 幼児を対象とする場合には、個別に面接を行った。初めに、アンパンマン、メロンパンナなど物語に登場するキャラクターの図版を見せて、そのキャラクターの名前を知っているか、アンパンマンは頭が水に濡れたらどうするかなど、物語の基本的なことについて質問した。子どもたちはすべて、これらのことを知っていることが確認された。

そのあと、アンパンマンが頭にたんこぶをこしらえて困ったような顔をしている図版を見せて、「アンパンマンの頭にたんこぶができたの。それで、どうやって治したらいいか考えたんだけど、2つ思いついたんだって。1つは、頭を新しく取り替える方法で、もう1つは、薬と包帯で治す方法なんだけど、どっちで治すかな。新しい頭かな。それとも薬と包帯かな」と言って、どちらか一方を答えてもらった(強制選択)。同様にして、メロンパンナ、バタ子、自分自身の場合についても治療法を選んで答えてもらった。

大学生を対象とする場合には、上の課題をプリントにしたものを用いて、集団または個別に実施した。回答に入る前に、「アンパンマン」

の登場人物名や“頭の取り替え”のような物語展開の特徴について知識を確認した。

結果

それぞれのターゲットの治療法として「新しい頭」「薬と包帯」を選択した人数(%)を、幼児(年長児)と大学生についてTable 1に示す。幼児、大学生とも、アンパンマンとメロンパンナに対しては「新しい頭」を、バタ子と自分自身に対しては「薬と包帯」をよく選択しているように見える。この所見は、サイン検定により裏づけられた($p < .05$)。

次に、治療法の選択の仕方が年齢によって違うのかどうかを見るために、ターゲットごとにFisherの直接法による検定を行った。結果はTable 1にも示す通り、バタ子の場合についてのみ有意であった。すなわち、アンパンマンやメロンパンナの治療法として「新しい頭」、自分自身の治療法として「薬と包帯」を選択する率では、大学生と幼児で違いはなかった。しかし、バタ子の治療法をどうするかに関しては大学生と年長児とのあいだで差があり、大学生に比べると幼児は「新しい頭」という治療法をより多く選んでいた。

考察

上の結果より、就学前の子どもも頭の取り替えが自分にまで適用可能なことだと考えているわけではなく、その点ではおとなと変わらないことが示された。すなわち、就学前の子どもたちが頭の取り替えのような展開を含む物語を容易に受け入れ楽しむことができるのは、彼らの現実認識が不十分で、“頭の取り替え”のような治療法が現実にあると考えているためではな

Table 1 ターゲットの治療法として「新しい頭」「薬と包帯」を選択した人数(%)

	アンパンマン		メロンパンナ		バタ子		自分自身	
	頭	薬	頭	薬	頭	薬	頭	薬
幼 児	35(81.4)	8(18.6)	36(83.7)	7(16.3)	10(23.3)	33(76.7)	6(14.0)	37(86.0)
大学生	33(82.5)	7(17.5)	31(75.0)	10(25.0)	1(2.5)	39(97.5)	1(2.5)	39(97.5)
Fisher's p	1.0		.417		.008		.111	

⁶ 対象児の性別と同じ方を使用した。

いことがわかった。

一方、子どもたちはおとなと同じように、“頭の取り替え”を主人公のアンパンマンだけに限定されたことと考えているわけでもなければ、物語に登場するキャラクターすべてにあてはまると考えているわけでもなく、物語のキャラクターの中でも“パンの精”だけに適用されることだと判断していた。子どももおとなも、物語の中で現実を逸脱したルールにであった場合、機械的に物語世界を現実から区別しそのルールを物語全体に拡張するわけではなく、提示されたルールに関連した次元やカテゴリーを見極め、それを使ってルールの適用範囲を決定しているということだろう。本研究の課題に即して言うなら、どのような治療法が適切であるかは生物学的な知識に属することである。そこで、その適用範囲を決めるときには“パンの精”や“人間”などの生物学的カテゴリーに関する知識を、子どももおとなと同様、自発的に参照していたのである。

このように、判断の全般的なパターンは、おとなと就学前の子どもで違いがなかった。ただし、物語に登場する人間であるバタ子の治療法をどうするかでは、微妙な差が見られた。就学前の子どもでは「新しい頭」の選択がおとなより有意に多かったのである。ここから示唆されるのは、おとなの方は「物語の登場人物であれ人間に対して頭の取り替えなどはもってのほかである」といった強い態度を持っているのに対し、子どもの方は“頭を取り替えること”に対する抵抗感がおとなほど強くないということである。すなわち、人間は頭を取り替えたりできないという事実は、おとなにとっては、物語の中ですら犯しがたい基本的なルールになっている。それに対して、子どもたちは、そのことをまだそれほど重々しくとらえていない。そういうことなのだろう。

研究2

「アンパンマン」には、主人公が頭を取り替える場面が頻繁に出てくる。そればかりか、こ

の主人公は、頭を取り替えたあともそれ以前と変わらない一貫したふるまいを見せる。このような展開は、頭こそがその人なりの一貫したふるまいをうみだす源であるという事実には反している。しかし、就学前の子どもたちは、このような展開を違和感なく受け容れているように見える。彼らは、そもそも行動や認識の源が頭だとは考えていないために、このような展開を当然のこととして受け容れているのだろうか。この点について調べるために、たとえば体がアンパンマンで頭がメロンパンナであるようなハイブリッドは、頭と体いづれの特性を引き継いでいるかについて判断してもらう課題を実施した。なお、認知的な機能(e.g.,思い出す)が脳の働きであることの理解は早い、脳と行動との関連についての理解は遅れるとの知見(Wellman & Johnson, 1982)もあるので、推論してもらう特性として、ここでは、習慣的行動、好み、知識の3種類を取り上げることにした。

方法

対象 東京都内の保育園年中児30名(男14名,女16名,平均4;11,レンジ4;5~5;3), 年長児29名(男13名,女16名,平均5;11,レンジ5;6~6;4), 大学生40名(男8名,女32名,平均19;4,レンジ18;6~20;9)。

提示ストーリー ①アンパンマンが水たまりでころび、頭が水に濡れてふにやふにやになったところに、ジャムおじさんが間違ってメロンパンナの頭を投げてしまい、アンパンマンの体にメロンパンナの頭がくっついてしまう話と、②同様の展開でメロンパンナの体にアンパンマンの頭がくっついてしまう話の2つを用意した。

提示図版 B5版カラー図版(色鉛筆で彩色)を計6枚用意した。うちわけは、アンパンマン、メロンパンナの全身像を1枚ずつ、ストーリー①のために、水たまりでころび頭がふにやふにやになっているアンパンマンに向かってジャムおじさんがメロンパンナの頭を投げている場面1枚と、アンパンマンの体にメロンパンナの頭がくっついてしまったその全身像1枚、ストーリー②のために、水たまりでころび頭がふにやふにやになっているメロンパンナに向かってジャムおじさんがアンパンマンの頭を投げている場

面1枚と、メロンパンナの体にアンパンマンの頭がくっついてしまったその全身像1枚であった。そのほかに、各推論課題における選択肢としてそれぞれ、皿、ビン、パズル、積み木、鳥、虫、の描かれたB6版カラー図版を6枚用いた。

手続き 子どもには個別面接で実施した。初めに、アンパンマン、メロンパンナの図版を見せ、それらキャラクターの名前や、アンパンマンは頭が水に濡れたらどうするかなど、「アンパンマン」の基礎知識について確認した。それから、アンパンマン、メロンパンナのそれぞれについて、習慣的行動（ビンの中で寝る vs. お皿の上で寝る）、好み（パズルで遊ぶのが好き vs. 積み木で遊ぶのが好き）、知識（虫の名前をたくさん知っている vs. 鳥の名前をたくさん知っている）を教えた⁷。直後に、「アンパンマンはビンの中とお皿の上と、どちらで寝るんだっけ？」というようにたずねて、こちらの教えた情報を覚えてかどうかを調べた。すべての子どもが、「アンパンマン」に登場するキャラクターの名前や物語展開を知っており、またアンパンマン、メロンパンナの習慣的行動、好み、知識についてこちらが教えた情報もすぐに覚えたことを確認した。

そのあと、図版を見せながら、①②いずれかのストーリーを提示し、ハイブリッドは、行動、好み、知識それぞれに関して、頭と体いずれの特性を示すかについて、2つの図版の中から選べた。たとえば行動についてたずねるときは、

ハイブリッドの絵の下に皿とビンの図版を並べ、「頭がメロンパンナちゃんで体がアンパンマンのこの子は、どっちで寝ると思う？ アンパンマンみたいにビンの中で寝るかな？ それとも、メロンパンナちゃんみたいにお皿の上で寝るかな？ どっちだと思う？」とたずねた。行動、好み、知識、いずれの推論においても、できるだけ、頭側の特性か体側の特性のどちらか一方を選択させるようにした。教示の中で頭と体に言及する順序、2つの選択肢に言及する順序、2つの図版の並べ方については、カウンターバランスをとった。一方のストーリーでこの手続きが終了したあと、もう一方のストーリーでも同じ手続きが繰り返された。半数の子どもではストーリー①が先、残り半数の子どもではストーリー②が先であった。

大学生には、幼児を対象としたものと同様の質問項目をプリントにして答えてもらった。なお、回答に入る前に予め「アンパンマン」に登場するキャラクターの名前や物語展開の特徴について知識を確認しておいた。

結果

ハイブリッドの特性を推論してもらう際、できるだけ頭側の特性か体側の特性かいずれか一方を選んでもらうようにしたが、それでも両方の特性を答える者がいた⁸。特定の特性の推論に関して、2つのストーリーで一貫して頭にもとづく推論をした者を「頭重視」、一貫して体にもとづく推論をした者を「体重重視」、一貫し

Table 2 各特性推論において反応カテゴリーに分類された人数 (%)

	行動			好み			知識		
	頭重視	体重重視	その他	頭重視	体重重視	その他	頭重視	体重重視	その他
年中児	11(36.7)	13(43.3)	6(20.0)	11(36.7)	14(46.7)	5(16.6)	11(36.7)	14(46.7)	5(16.6)
年長児	11(37.9)	11(37.9)	7(24.2)	14(48.3)	7(24.1)	8(27.6)	16(55.2)	6(20.7)	7(24.1)
大学生	18(45.0)	18(45.0)	4(10.0)	29(72.5)	9(22.5)	2(5.0)	36(90.0)	2(5.0)	2(5.0)
χ^2	2.8			14.0**			27.2***		

** < .01, *** < .001

⁷ たとえば、「ビンの中」と「お皿の上」のどちらをアンパンマンの特性とし、どちらをメロンパンナの特性とするかについてはカウンターバランスをとった。また、教えたのは、「寝る場所」、「好きな遊び」、「知識」の順であった。

た反応を示さなかった者を「その他」⁹に分類した。年齢グループごとに、それぞれの反応カテゴリに分類された人数(%)をTable2に示した。特性ごとに年齢(3)×反応カテゴリ(3)のカイ二乗検定を行った結果、好みや知識の推論では有意な差が見られた(好み、 $\chi^2(4)=14.0$, $p<.01$; 知識、 $\chi^2(4)=27.2$, $p<.001$)。しかし、行動の推論に関しては、差は有意にならなかった($\chi^2(4)^2=2.8$, $p>.05$)。そこで、好みや知識の推論に関して残差分析を行った。その結果、どちらにおいても、年中児は他に比べて「体重視」が多く「頭重視」が少ないこと、大学生では逆に「頭重視」が多く「体重視」が少ないことが示された。サイン検定を用いてチャンスレベルとの比較を行った結果、大学生だけが、好み、知識いずれの推論においても有意に頭を重視していることが示された。

考察

子どもは、おとなに比べると、ハイブリッドの特性の推論において、あまり頭を重視していないことが明らかになった。この結果については、2つの可能性を考えることができる。1つは、子どもたちは、「アンパンマン」のキャラクターを材料にしてたずねられたため、この物語で慣れ親しんだ「アイデンティティの源は体の方にある」という暗黙のルールにそって本研究の課題にも応じたにすぎない、というものである。そして、もう1つの可能性は、現実の我々人間においては頭こそがアイデンティティの源であるということを子どもたちはまだ理解していなかったために、このような反応を示したということである。

ただし、以下の3つのことを考えると、第1の可能性、すなわち、「アンパンマン」のキャラクターを材料にして質問されたので被験者は特別に「アンパンマン」用のルールで答えたということはなさそうに思われる。仮にもしこの

第1の可能性が正しいとすると、まず問題になるのは、大学生の反応である。本研究の大学生は、特に好みや知識についての推論では圧倒的に頭を重視した判断を示した。もちろん彼らとて、この物語の中で主人公のアンパンマンが頭を取り替えたあとでも一貫したふるまいをすることは知っていた。そのほかならぬアンパンマンを材料にして行動や知識の源がどこかを問われたのである。大学生も「アンパンマン」用のルールにのっとって、アイデンティティの源が体の方にあるかのような反応を示してもよかったはずである。しかし、彼らはそうはしなかった。

また、子どもたちの体重視の反応が、「アンパンマン」に慣れ親しんできていることの現れだとすると、その歴史は年長児の方が年中児より長いはずであるから、体重視の判断も年中児より多くなってもよさそうなものである。しかし、実際の結果ではそうはならなかった。好みや知識の推論では、年長児の方が年中児より頭を重視した反応を多く示したのである。

第3に、これは、特に年長児とおとなについて言えることであるが、推論する特性によって、頭を重視する程度が異なっていた。「アンパンマン」の物語では、主人公が頭を取り替えても、その行動も好みも知識もいっさい変化しない。したがって、年長児や大学生がこの課題に「アンパンマン」用のルールで応じていたのなら、どのような特性について問われても同じように体ベースの判断をすることになっただろう。しかし、彼らの反応はそのようなものではなかった。

以上のようなところから、子どもたちが本研究の課題に対して特別に「アンパンマン」用のルールで答えていたとは考えにくい。他方、ここでえられた結果は、Johnson(1990)のえた結果と類似したものになっている。したがって、本

⁸ たとえば、行動の推論では「お皿にビンのつけてそれで寝るんじゃないの?」、知識の推論では「どっちも知ってると思う」といった反応が見られた。このような両方の特性を答えた者は、行動の推論では、年中児1名、年長児1名、好みの推論では年中児1名、知識の推論では年中児1名であった。

⁹ いずれかのストーリーにおいて両方の特性を答えた者もここに含めた。

研究の結果は、行動や認識の一貫性を支えているのが頭であることを子どもがどのくらい理解しているかをとらえたものと見なしていいだろう。

総合的考察

本稿では、「アンパンマン」のような現実を逸脱した展開を含む物語を、子どもたちがどのように受けとめているのかについて探ろうとしてきた。そのため、この物語における現実からの逸脱として特に、主人公が(治療のためとは言え)頭を取り替えることと、頭を取り替えたあとも一貫したふるまいを示すことの2点に注目した。その結果、研究1では、就学前の子どもも、頭の取り替えのような治療法は自分には適用されるべきではないと考えており、このような治療法が現実的でないことは理解していることが明らかにされた。もっとも、物語に登場する“人間”にこのような治療法を適用する率は、おとなより子どもの方が高かった。ここから、治療のためでも人間は頭を取り替えたりしないといった現実のルールに対する重みづけ、すなわち、物語の中ですらそれを曲げることは許さないといったこだわりが、おとなに比べると子どもでは弱いことが考えられた。また、研究2からは、ハイブリッドの好みや知識を推論する際、子どもはおとなほど頭を重視しないこと、したがって、頭が、アイデンティティの源であることの理解がおとなに比べるとまだ十分でない可能性が示唆された。

以上の結果にもとづいて考えると、子どもたちが「アンパンマン」のような現実を逸脱した展開を含む物語をすんなり受け容れることができてるのは、この物語が犯している現実に対する理解が十分でなかったり、正しく理解していることについても物語の中ですらそれを引っくり返すことは許さないといった強いこだわりを持っていなかったりするからだろう。より一般的な言い方をするなら、現実を逸脱した展開を含む物語は、その物語が犯している現実のあり方を我々が正しく認識しており、しかも、その現実のあり方に対して物語の中ですら引っく

り返されてはならないといった重みづけをしていればいるほど、気持ちよく受け容れることが難しくなるのかもしれない。

おそらくここで重要なのは、知識の量や正確さだけでなく、その知識に対する重みづけ、すなわち、その知識を曲げることに対する抵抗感まで考慮に入れるという点である。もし知識の量や正確さしか考えないなら、おとなはたいてい子どもより多くのことを知っているので現実を逸脱した物語に対しても抵抗感を抱きやすいということになってしまう。しかし現実には、フィクションと呼ばれるものは多かれ少なかれ現実からの逸脱を含んでおり、多くのおとながそれを楽しんでいる。このこと自体、確実におとなにも楽しめるタイプの逸脱が存在することを示唆する。おそらく、物語の中で引っくり返されても構わない、むしろ、引っくり返されてほしい、その程度の重みづけしかされていない現実のあり方であれば、それに反した展開を含む物語は、受け容れがたいどころかむしろ歓迎されるものとなるのだろう。なお、この“重みづけ”がどのようにして形成されるか、また、それにどのような要因が影響を及ぼしているのかを明らかにすることは、今後の課題となろう。

文献

- Johnson, C.N. 1990 If you had my brain, where would I be? Children's understanding of the brain and identity. *Child Development*, 61, 962-972.
- Johnson, C.N. & Wellman, H.M. 1982 Children's developing conceptions of the mind and brain. *Child Development*, 53, 222-234.