

『影との戦い』に関する一考察

—思春期の子どもが物語を読むことの教育的意義を探る—

小 幡 章 子

〈要旨〉大人は読書が思春期の子どもに良い影響を与えると期待して本を手渡す。しかし、果たしてどのような物語であっても、思考力や想像力を育てる役に立つのだろうか。本研究では、作品考察を通して物語の中身に言及し、どのような条件を備えた物語が思春期の心の成長に寄与しうるのかを考察した。第一に、思春期の心理的特徴を把握するために文献研究をおこなった。その結果、思春期には、メタ認知能力の発達・自己意識の芽生え・破壊的欲求の出現・白昼夢の出現がみられることがわかった。第二に、思春期の発達課題を明確にし、それらを乗り越えるために役立つ物語とは何かを考察した。その上で、思春期の子どもに薦めたい物語の条件3つを提案した。①望ましい欲求充足を与えること ②思考力を積極的に使わせること ③白昼夢的欲求との付き合い方の参考になることである。第三に、これらの条件に合致する物語として『影との戦い』（アーシュラ・K・ルグウィン）を選び紹介した。『影との戦い』と粗筋が似ている他の児童文学作品を比較材料に用いながら作品考察をすすめる、思春期の子どもが『影との戦い』を読むことの教育的意義を述べた。

〈キーワード〉 思春期 心理 読書 魔法ファンタジー 『影との戦い』

1. はじめに

「本を読む」ことが、子どもにとって大切だと考える大人は多い。1999年の「ハリリー・ポッター」ブーム以来、その他の類似したファンタジー児童文学作品も思春期の子どもに読まれるようになり、活字離れという深刻な状況から脱したかのように見えた¹。しかし、その状況とは裏腹に、本を読んでいるのに「読解力」が身につかない、という思春期の子どもがいれば、本を読んでいるのに「心の成長」がうまくいかないという思春期の子どももいるだろう。例えば、2003年に大阪府河内長野市で起きた「家族殺傷事件」で、母親を刃物で刺して殺し、父親と弟に重傷を負わせたのは、19歳の少年だった。少年は、事件前に家庭内殺人を描いたミステリー小説を読み、関心を示していた。さらに、2004年に長崎県佐世保市で起きた「小6女児殺害事件」で同級生をカッターナイフで刺して殺したのは、11歳の少女だった。少女は、5年生の後半から、教室で独り静かに本を読んでいることが多かったという。同級生たちは少女が教室でホラーや殺人場面が出てくる小説を読む姿をしばしば見ていた。なぜ、一般的に見ればよく本を読む方だと思われていた思春期の子どもたちが、このような事件を起こすのか。

「小6女児殺害事件」を起こした少女の精神鑑定結果をみると、少女の心の発達がうまくいっていなかったことがよく分かる。2004年9月16日の朝日新聞朝刊に、長崎家庭裁判所佐世保支部が出した最終審判の決定要旨が掲載された。4そこには、少女の四つの人格特性が述べられていた²。

第一は、少女の認知・情報処理の特性である。少女は、自分の中にあるあいまいなものを分析し統合し、言語化するという一連の作業が苦手である。第二は、少女の情緒的特性である。少女は、愉快的感情は認知し表現できるが、怒り、寂しさ、悲しさといった不快感情は未分化で、適切に処理されないまま抑圧されていた。第三は、少女の対人関係・コミュニケーションにおける特性である。相手の個々の言動から相手の人物像を把握するなど、断片的な出来事から統合されたイメージを形成することが困難である。そのため、他者の視点に立って、相手の感情や考えを想像し、他者との間に親密な関係をつくる力が育っていない。また、聴覚的な情報よりも視覚的な情報の方が処理しやすい特

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

性を持つ。そのために、聴覚的な情報が中心となる会話では、文脈理解の不器用さが目立ち、相手の意図を理解して返答したり、自分の気持ちをうまく表現したりできない。第四は、少女の怒りの自覚とその対処法の二極化である。少女は、愉快的感情以外の感情表現に乏しかったため、外見的には、おとなしくて明るい子に見られていた。しかし、怒りを認知しても、感情認知自体の未熟や社会的スキルの低さのために怒りを適切に処理できず、怒りを抑圧・回避するか、相手を攻撃して怒りを発散するかという両極端な行動しか持ち得なかった。

こうした4つの特性を良い方向へと導くために、本が役に立たなかったのはなぜだろうか。その理由として、「少女に特別な障害があったから」と言うことはできない。なぜなら、少女の特性は重篤なものとは判断されず、何らかの障害と診断するには至らなかったからである。これは驚くべき結果である。少女に障害が認められず、いわゆる「普通の子」と診断されたのである。つまり、少女が抱えた心の問題は、何らかの障害がなくても生じる可能性があるということになる。したがって、今現在、事件を起こす可能性が全く見られないような「普通の子」でも、その心の中には少女と同じような問題を抱える思春期の子どもがいるかもしれない。

では、なぜ現代では、「本を読むこと」が思春期の子どもの助けになっていないのか。それは、質の良い物語が与えられていないからではないだろうか。親や教師は、「本を読むことはいいことだ」という一般論に流されて、人気の高い本や認知度の高い本であるという理由だけで、子どもに本を薦める。しかし、それらの本が質の良い本とは限らないということに気づいていない。思春期特有の心の問題も考慮にいれながら、彼らが読むのにふさわしい質の良い物語を薦めることができれば、子どもは物語を通して自らの心の問題と向き合うことができるはずである。

現代には、「小6 女児殺害事件」の少女のように、一見普通の子と思われていながら、その心の内に大変な問題を抱えている思春期の子どもがいる。そうかと思えば、破壊的な行動にはしり続ける思春期の子どもがいる。さらに、なかなか思春期から抜け出せず大人になっていく子どもがいる。彼らが思春期

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

の問題にぶつかるのは、発達上、当然のことである。問題は、彼らがそれをうまく乗り越えていくことができない状況にあるということである。筆者は、この状況を改善するために、思春期の子どもたちの助けになるような物語を紹介したい。ところが難しいのは、「どんな物語が」助けになるのかという選書の問題である。まず念頭に置きたいのは、思春期の心の発達を考慮して、少しでも発達の助けになるような内容の物語を選ぶことである。

そこで本研究では、思春期の心の発達がどのようなものか理解した上で、思春期の心の発達に役立つ物語とはどのようなものかを具体的に考察する。その際、人気の児童文学作品例としてアーシュラ・K・ルグウィンの『影との戦い』とJ. K. ローリングの『ハリー・ポッターと賢者の石』をとりあげ、2作品を比較検討する中で、選書基準の材料にもなりうる思春期向けファンタジー作品の条件をまとめる。

2. 思春期の子ども心の発達

1) 思春期とは

心理学の領域では、思春期的変化—第二次性徴のあらわれ—が青年期のはじまりであると考えられている。そのため、思春期という概念は青年期のなかに包含された概念であると捉えられている。福永護は『青年心理学事典』において、「青年期 (adolescence)」とは、「10歳代から20歳代半ば頃まで、つまり、思春期的変化の始まりから25、26歳までの子どもから大人への成長と移行の時期である。青年期という言葉は、ラテン語の *adolescere* という動詞から派生し、成人に向かって成長することを意味する」と書いている³。福永が、この定義のなかで、明確な年齢区分を記していないことからわかるように、思春期や青年期というものは、始期と終期の断定が困難なのである。そのため、研究者によって思春期や青年期の年齢区分の定義は多少なりとも異なる。

例えば、秋山弥は『移行期の心理学』の中で、日本の学校制度との関係を考慮して、中学生に当たる13歳から15歳までを青年前期、高校生に当たる16歳から18歳までを青年中期、大学生に当たる19歳から25歳までを青年後期というように区分している。その内、青年前期が思春期に相当すると捉えている⁴。

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

一方、キンメル（Kimmel）とワイナー（Weiner）は、『思春期・青年期の理論と実像』の中で、思春期と青年期がおおよそ10代に相当すると述べる。しかしその一方で、青年期の始まり・終わりの年齢は、世界中で異なり、今世紀とそれ以前とでも異なっていることを強調する。その上で彼らが青年期区分の指標としたものは、個人の生物学的年齢と社会的年齢である。つまり、最初の生理の訪れや、恥毛、バスト、ペニスの発達などが見られる生物学的年齢に達したことが、青年期の始まり、および思春期突入のサインとなり、個人の社会的役割の変化（学生から社会人へ）、社会構造の中で法的に定められた責任能力の変化（車の運転や飲酒が可能になる）、ある特定の年齢に寄せられる社会的期待の変化など、これら全ての変化が、青年期に終わりを告げる社会的年齢のサインとなる、と捉えている⁵。したがって、キンメルとワイナーの場合は、思春期・青年期の明確な年齢区分は、個人差を考慮して、避けるべきだと考えているのである。

本研究では、小学校高学年から高校生までの子どもたちに注目するため、その時期の子どもたちをまとめて青年期と捉え、考察の対象にする。しかし、心理学の領域で使われる「青年期」という言葉と、日本で一般的に使われる「青年」という言葉の間にはずれがある。心理学の領域では、10代の子どもを含めて指していても、一般的には、10代の子どもを「青年」とは呼ばない。『大辞泉』には、「青年」とは、「10代後半から20代の、特に男子をいうことが多い」と書いてあり、「青年」の使用例として、「青年実業家」や「青年海外協力隊」などが挙げられている⁶。この使用例から、10代の子どもたちの姿を思い浮かべることができない。したがって本研究では、一般的になじみのない「青年期」という言葉は避け、「思春期」という呼び方で10代の子どもたちを総称する。

2) 思春期の心理的発達の特徴

第一に、情報処理能力の発達がある。認知心理学では、人間が行う認知過程の仕組みを説明するために、人間を情報の処理者とみなした。そして、人間が行う情報処理過程に関わる能力のことを総称して情報処理能力と呼んでいる。

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

この能力の発達が生春期にはピークを迎える。また、情報処理能力の発達には、情報処理過程をモニターし、コントロールするというメタ認知が関わっている。

第二に、自己意識の芽生えがある。生春期になると、それまでは主に外界に向けられていた目が、自分の内界（内面）に向けられるようになり、自分の存在自体について考えることが可能になる。斎藤誠一は、『青年の心理学』において、自己意識の芽生えの契機として四つのことが起こると説明する。まず、生春期になると具体的事象にとらわれることなく、抽象的思考が可能となる。そのために、目には見えない自分の内面についても考えていくことができるようになる。つぎに、生春期には身体発達が急速に起こる。そのため、変わりゆく自分の身体に関心が向けられ、自分というものを考える契機となる。また、生春期には情緒の変動も大きく、いろいろな情緒体験をする自分に目が向く。最後に、生春期に人間関係が広がることで、家族の中の自分、仲間の中の自分というように、人間関係の中での自分を意識しはじめ、自分の役割を自覚するようになる⁷。こうした四つの契機が重なって、生春期には次第に「自分は何者であるか」という疑問を抱くようになる。自分の存在についての問いかけができるようになるということは、「主体としての自己」と「客体としての自己」が現われてきたことの証拠でもある。

第三に、白昼夢が生じやすい。生春期には自己意識が芽生えることにより、自分の理想像というものを持つようになる。しかし、現実の自分と理想の自分との落差を知ることになり、思うように理想の自分を手に入れることができない結果、欲求不満に陥る。そこで、欲求不満を解消するための白昼夢が生じやすいのである。白昼夢とは、覚醒中に生じる空想の一種であるが、空想よりも願望充足的であり、現実からの遊離が強いという特徴を持つ。したがって私は、「空想」と「白昼夢」とは使い分ける必要があると思われる。生春期の白昼夢として典型的なものに、現実の自分とは異なる幻想の自分を夢見る白昼夢や、自分の気にいらぬ他者をやっつける白昼夢などがあるといわれる。

第四に、心の中に破壊傾向が生じやすい。例えば、生春期の子どもが訳の分からない衝動に駆られて、反社会的行為にはいることがある。その理由について

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

て、河合隼雄は『大人になることのむずかしさ』の中で、次のように説明する。

窃盗とか傷害、時には殺人にまで及ぶような反社会的行為は、青年期の前半に多い。既成のものは一度破壊して、新しいものを創り出そうとするために、青年の心のなかに生じる強い破壊傾向が、内面化されずにそのまま外に出てしまうわけである⁸。

そして、臨床心理士の岩宮恵子は、『思春期をめぐる冒険』の中で、思春期の子ども心のなかに生じる破壊傾向は、まさに、思春期の成長ゆえに現われる重要な傾向であることを述べる。

（思春期の）成長や進歩という一見プラスに見える変化でも、それがそれまでの状態の「死」を意味していることには違いがない。そのため、心身ともに変化の大きい思春期は死のイメージに満ちている。そして思春期は、自分の「生」とは何なのかを「死」の側からの視点で見る時期でもある⁹。

つまり、思春期の子どもは大人に変化するために、子どもとしての自分を象徴的に殺す作業をしなくてはならないのである。既成のものを一度破壊しなければ、新たなものは創り出せない。だからこそ、大きな変化の時期に当たる思春期には、本人にも言語化できないような破壊欲求が生じやすい。その欲求は、ある時には暴力願望となって、またある時には自殺願望となって、思春期の子ども心に現われる。思春期の子どもの心理的発達には、以上のような4つの特徴があることがわかった。

3. 思春期の心理的成長を助ける物語とは

1) 2つの条件

以上のことから、思春期になると、情報処理能力や自己意識の高まりが期待できることがわかった。その一方で、筆者が目にしたのは、思春期には、白昼

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

夢や破壊傾向の出現があり、それらを乗り越えていくことが発達課題だという点であった。思春期は、ヒーローになりたい・注目されたいといった自己の過大評価から生まれる欲求や、やっつけたい・死にたいといった破壊的なイメージに支配された欲求が突出する時期である。このような欲求は、白昼夢や白昼夢の代わりをする物語の中でしか、通常叶えられない白昼夢的な欲求といえる。物語はしばしば、こうした欲求を満たす道具として役に立つ。たとえば、『ハリー・ポッターと賢者の石』が子どもから人気を得るのは、この作品が子どもの欲求を一時的に満たしてくれる物語だからだと考えられる。しかし、思春期特有の欲求を、『ハリー・ポッターと賢者の石』のような物語によって一時的に充足させることは、子どもたちの成長にとって望ましい形といえるのだろうか。

主人公のハリー・ポッターが起こす行動はどれも非現実的であり、読者に問題を乗り越えたときの充実感や満足感を感じさせないことがわかる。そのため、読者は本を読み終わった後、欲求満足の手ごたえを感じるができず、結局は不満足の状態で現実世界に戻ることになる。一時的な欲求充足は所詮、代償満足にしかならないのである。思春期の子どもにとって本当に必要なのは、現実の世界に戻ってきた時の力となるような満足感や達成感を伴う欲求充足である。そこで筆者は、心理的成長を助ける物語の条件として、「望ましい欲求充足を与えてくれること」を提案したい。さらに、欲求を満たしてくれるだけでなく、自分の中でうごめく欲求との折り合いの付け方を主人公とともに学ぶことができると良いと考える。そこで、第二の条件として、「白昼夢的欲求との付き合い方の参考になること」を提案したい。以上二つの条件に合致する作品として選んだのが、ル＝グウィン『影との戦い ゲド戦記Ⅰ』である。

2) 思春期の子どもに薦めたい物語－『影との戦い』

本作品の主人公は魔法使いである。しかし主人公は、何か大きな問題にぶつかったときには、魔法の力に頼らず、現実的な方法によって問題を解決する。そのために問題を乗り越えた時の達成感は、読者に本当の意味での満足感を与えてくれる。また、物語の構成に矛盾がないため、頭のなかで筋道を照らし合

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

わせながら読むことが可能である。さらに、白昼夢的欲求を叶えようとして挫折し、現実との折り合いをつけながら成長する主人公の姿そのものが、読者にとって、白昼夢的欲求との付き合い方のモデルになる。最後に、本作品は、主人公の成長に伴う価値観の変化を丁寧に描いた物語といえる。そのために、読者は主人公とともに「成長する」という感覚を実感し、「自分もいつかは成長できるんだ」という長期的な見通しと、未来への希望を持つことができるのである。以上のことから『影との戦い』を思春期の子どもの心理的成長を助けてくれる物語として推薦したいと筆者は考える。しかし実際問題、今の子どもたちが本作を手にとって読みすすめることができなければ意味がない。本作品は架空の国を舞台にしたファンタジー作品であるから、読書慣れしていない子どもにとっては難しさを感じる作品であるかもしれない。本作品が物語の展開や構成が矛盾なく正確につくられているため、読者に、場面の前後で起こる出来事や登場する物を随時思い出しながら読むことを迫るのである。

例えば、物語の中には、しばしばアースシーの魔法使いの偉業を讃える唄が登場したり、アースシーの歴史や伝説を書いた書物が登場したりする。そういった物ですら、一度登場したらそれっきり出てこないということがない。ゲドが、自分の放った影についての知識を得ようと、古い書物に目を通す場面がある。

『知恵の書』などから、(中略) 手がかりはほとんどつかめなかった。(中略)

『竜のはなし』という本の中には—ゲドはそれを実にたんねんに読んだものだが—大昔のひとりの竜王の話が出ていた。この竜王は(中略) “ものいう石”の手下になってしまったという。本には次のように書かれていた。

「その石の命を受け、かの男、黄泉の国より死霊を呼び出す(中略) かのもの、内にありて男をむさぼり食らい、(中略) あまたの人を破滅に導きたり。」だが、どこにも、それが何なのかは書いてなかったし、結末がどうなったのかも書いてはなかった¹⁰。

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

この場面が、単に、物語を華やかにみせるための単なる工夫なら、読者はこれらを逐一思い出す必要はない。しかし、本作品ではこのような書物にも意味があり、後の展開を理解する上で重要な役割を持つのである。

ゲドが書物を読む場面の約20頁後には、ゲドと竜との戦いの場面が描かれる。竜との戦いの最中、どうやったら竜の真の名を暴くことができるかと考えていたゲドは、ふと、以前読んだ書物の中に竜の歴史を書いたものがあったことを思い出す。そして、ゲドは歴史上に残っていたイエポーという名の竜こそ、この竜なのではないかと推測することができるのである。ここで読者は、前場面でゲドが「実にたんねんに読んでいた」書物の知識が、実際に役に立ったことに気づくことができる。

また、ゲドが「知恵の書」を読む場面の約50頁後には、書物の中に書かれていた「ものいう石」らしき物が登場する。ゲドは、セレットからその石に触れるように誘われても、断ることができた。その場面で、ゲドが以前読んだ書物を思い出すという描写はない。つまりゲド自身、石に出会ったときには、書物に書かれた内容はすでに忘れていて、その石が「ものいう石」かどうかさえも意識していないのである。それでも、前場面で登場した書物の内容を記憶している読者は、ゲドの中に知らぬ間に身についた書物の知識が、「ものいう石」に対する警戒心を呼び起したのではないかと推測することができる。さらに、前場면을記憶していない読者は、その石がいったい何なのかを知るために、前場面を読み直すことで、謎解きの面白さが味わえる。前場面をたんねんに読み直せば、しっかりと読者の疑問に答えてくれるのが、『影との戦い』である。

それでも、前場面と後場面のつながりを頭の中で整理しながら、物語も読み進めるという作業は、ときに読者を混乱させやすい。しかし、本作品には、このような混乱に陥らないような配慮がされている。物語の展開が複雑になってきた辺りでは、必ずゲド自身がそれまで巻き込まれた事件と自分が今置かれた状況とのつながりを整理し、分析的に考える場面が描かれるのである。

彼（ゲド）にはさまざまなことがはっきりと見えてきた。どういうふう

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

（テレノン宮殿に）引きつけられ、おびき寄せられてここへ来たか、相手方が自分の不安をどう利用して、己の陣営に引き込もうとしたか、（中略）たしかに自分は影に追われていたのをセレットらに救われた。だが、それは、自分がテレノン宮殿の奴隷となるまでは、影にとりつかれてほしくないと思っただけからである¹¹。

このようにゲド自身が自らの行動を振り返る場面で、読者もまたそれまでの複雑な展開を整理して納得してから、次の展開を読み進めることができる。

また、ゲドが魔法学校を卒業し、影との戦いの旅に出る辺りまでは、構成や展開がそれほど複雑ではなく、理解しやすい。つまり、人物構成や展開の複雑さは段階を追って増していくという配慮がなされている。

さらに本作品の見返しには、架空の世界アースシーの世界地図が載っている。物語に登場する地理は、地図に対応する形で描かれているのである。したがって、物語の所々で地図にある島々が登場する。

（ゲドは）西はずれの岬に舟をめぐらした。岬をまわると、海をはさんでその西にもうひとつの島が見えた。ゲドははたと思ひあたった。東海域の地図が頭に浮かんだ。そうだ。ここは“手の形島”なんだ。カルガド帝国に向かって、手の形に山脈をのぼしている対になった手の形島とはこのことだったんだ¹²。

見返しに地図があることで、読者はゲドが辿った経路をリアルに頭に思い描きながら、物語を読み進めることができる。また、ゲドと同じアースシーの世界地図を共有することで、進むべき道や今いる場所についてゲドと同じ様な感覚を持って考えることができるのである。さらに、物語に登場する島々の位置関係や、島自体の特徴が非常に丁寧に考えられているため、アースシーという架空の世界が本当に存在するかのようなりアリティを感じさせる。

以上のことから、本作品は読者に頭を使わせるが、読者が読みやすいように工夫された作品でもあることが分かる。その上、思春期の子どもたちを満足さ

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

せてくれる展開もきちんと用意された物語である。例えば、ゲドが竜退治に赴く場面がある。ゲドがペンダーに住みついた九匹の竜を魔法と知恵とを駆使して次々とやっつける場面は痛快である。

ゲドは強力な呪文ひとつでたちまち竜の翼をしぼませて身動きできなくさせ、石でもほうるように、海の中に投げこんだ。（中略）今度は三匹が一度に襲いかかってきた。一匹はとびぬけて大きく、口からはめらめらと火を吐いている。（中略）吐き出す炎で、ゲドを舟もろとも焼き殺そうというのだ。くくりの術では三匹同時にやっつけることは無理だ。（中略）ゲドはそう見てとると、すぐさま我が身を竜に変え、舟から舞い上がった。竜となったゲドは、大きな翼をひろげ、鋭い爪をつき立てて、まず前の二匹に襲いかかると、口から火を吐いて、その二匹を焼き殺し、つぎにくると向きを変えて、いま一匹の竜と向かい合った¹³。

ゲドはこうして若い竜たちをやっけると、一番年のいった伝説の竜と対決することになる。竜はここでゲドに一種の取引を持ちかける。それは、竜がゲドに影の真の名前を教える代わりに、自分を見逃してほしいというものだった。影の真の名前がわかればゲドは影に勝てるかもしれないのである。ゲドは、その提案に心引かれながらも、影に勝つ方法よりも村人のために魔法使いとしての役目を果たすことを選び、竜の取引に応じない。この場面で、読者は、ゲドが竜との取引に応じるのか応じないのか、とてもはらはらさせられ、場面の展開に釘付けにさせられる。そして、結果的にゲドが竜をやっつけて帰還する場面は、読者の欲求に見事に応えるものであり、読者を満足させてくれる。

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

引用文献

1. 学校図書館に「ハリー・ポッター」がもたらしたもの（特集ファンタジーってなに）
松原礼子 子どもと読書 336 2002年 P. 6～7
2. 佐世保小6事件 最終審判決定＜要旨＞ 朝日新聞朝刊 2004年9月16日
3. 『青年心理学事典』 福永護 福村出版 2000年 P. 4
4. 『移行期の心理学』 秋山弥 ブレーン出版 1998年 P. 46
5. 『思春期・青年期の理論と実像』 D. C. キンメル、I. B. ワイナー／河村望 監訳 ブレーン出版 2002年 P. 3～6 (Douglas C. Kimmel and Irving B. Weiner, ADOLESCENCE: A DEVELOPMENTAL TRANSITION, 1995)
6. 『大辞泉』 小学館『大辞泉』編集部 小学館 1995年
7. 『青年の心理学 [改訂版] Adolescent Psychology 〈ベーシック現代心理学4〉』 斎藤忠敬他 有斐閣 2002年 P. 31～32
8. 『大人になることのむずかしさ [新装版] 子どもと教育』 河合隼雄 岩波書店 1996年
9. 『思春期をめぐる冒険 心理療法と村上春樹の世界』 岩宮恵子 日本評論社 2004年
10. 『影との戦い ゲド戦記 I』 ル=グウィン／清水真砂子訳 岩波書店 1976年 (A WIZARD OF EARTHSEA, Ursula K. Le Guin, 1968) P.113～114
11. 同上 P.183
12. 同上 P.222～223
13. 同上 P.136～137

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

A Study of “A Wizard of EARTHSEA”

–Investigate of the educational significance about reading
a story for adolescent–

Shoko OBATA

Abstract

The study refers to the contents of the story through the study of the work and it considers about what kind of the stories support the growth of adolescence. The first, I did research the literature works in order to understand the mental characters of teenager. The study defined the result as the development of the metacognition, the awakening of self-consciousness, the appearance of the destructive desires, and the appearance of a daydream in the adolescent years. The second, the developmental subject of adolescence is clear. Then, I carefully consider that what sort of stories are helpful for teenager to successfully control the developmental theme that are the development of the metacognition, the awakening of self-consciousness, the appearance of the destructive desires, and the appearance of a daydream. Therefore, I would like to propose three conditions to recommend the stories to teenager. They are being satisfied one's desires nicely, training one's ability to think positively, and knowing how to deal effectively with the desires of a daydream. Conclusion: While I am comparing another literary works with A WIZARD of EARTHSEA, I give careful consideration to them. And the study aims to clarify how A WIZARD of EARTHSEA expresses the educational meaning in the story. I believe that A WIZARD of EARTHSEA contains three requirements that they are being satisfied one's desires nicely, training one's ability to think positively, and knowing how to deal effectively with the desires of a daydream. Consequently, I would like to choose and

『影との戦い』に関する一考察（小幡）

introduce A WIZARD of EARTHSEA by Ursuls K. Le Guin for adolescent.

Keywords: Adolescent , psychology , reading , fantasy literature , “A Wizard of EARTHSEA”