

絵で表せる意味、文で表せる意味

— 絵本の絵を言語化する —

Meanings Made by Words and Pictures

— Verbalize Pictures in Picturebooks —

早川 知江 *Chie Hayakawa*

(美術学部教養部会)

0. はじめに

本稿は、絵本というジャンルの意味のしかた・表現の可能性を、言語理論の枠組みから明らかにしようとする研究の一環である。今回は特に、日本機能言語学会 (JASFL) 2015秋期大会における発表と対になって、絵本の絵と文、それぞれが表しうる意味と、両者の相補関係の一端を分析する。

第1節に詳しく見るように、絵本というのは、文がある意味を表し、絵もまたある意味を表し、その両方が、一部は重なり合い、一部は別々の意味を表すことで、全体として最大の効果を生み出しうる特殊な表現形式である。というのも、文と絵は、それぞれに「得意」とする意味の種類が異なると考えられ、絵本は、それぞれの「得意分野」を生かすことで、意味を補い合わせることができるからである。

では具体的に、文が得意とする意味、絵が得意とする意味とは、それぞれどのようなものか。本稿は、このテーマのもと、以下の順序で分析と考察を行う。第1節では、絵と文それぞれが独自に意味を生み出すという絵本の特性を、典型例を挙げながら説明する。第2節では、絵本の絵と文それぞれが、どのような意味を表しているかを把握するために行った調査を紹介する。この調査では、学生を2グループに分け、片方には絵本の絵を見せずに文だけを聞かせ、絵を想像して描いてもらった。もう片方には逆に、絵本の文を聞かせずに絵だけを見せ、文を想像して書いてもらった。それにより、通常は同時に解釈される「絵本の意味」を、厳密に、絵だけから伝わる意味と、文だけから伝わる意味に分離しようと試みた。第3節は、絵本の絵だけを見て文を書いたグループの調査結果をもとに、絵で表される意味のうち、学生がどの部分を優先的に拾い上げて文で再構築したかを見る。それに基づき、「文で表しやすい意味」と、逆に「文では表しにくい意味」をクライイン(連続体)にまとめる(絵本の文だけを聞いて絵を描いたグループの調査結果は、JASFL 2015秋期大会で発表)。すなわち本稿は、絵本を構成する絵と文という二つの意味モードのうち、文の得手不得手を明らかにする。第4節は、文と絵それぞれの特性を生かした絵本の意味の可能性について考察する。

1. 絵本の特殊性

絵本が通常の小説や書籍と異なる最大の特徴は、文と絵という二つの意味モードを組み合わせている点である。その組み合わせ方を工夫することで、文だけでも、そして絵だけでも表せない意味を生み出せるところが、絵本の魅力といえる。福音館書店で『こどものとも』の編集長として優れた絵本を作り続けてきて、自身が児童文学家でもある松井直氏は、次のように述べて、この魅力を端的に表した：「文学と絵画の総合芸術である絵本は、この二つのジャンルの節度ある調和と支えあい、表現の分担が、的確な判断をもってなされなければ成功しません（松居 1973：149）」。

この「文学と絵画の総合芸術」という言葉が、絵本の存在意義を明確に表している。というのも、文ですべてが伝えられるならば小説で充分であり、絵ですべてが表せるなら絵画という表現手段があれば足りるからである。しかしこの世に絵本というジャンルがあるからには、その両方が合わさった時に初めて生み出せる効果・意味があるはずである。それが何かを、主観的にではなく、言語学の分析枠組みを用いて客観的に説明したいというのが、本稿を含めた私の絵本研究の大きな目的である。

その大きな目的の中で、今回特に注目したいのは、文と絵の「表現の分担」である。絵本というと、一般的には、文が語る内容に対して、その内容通りの挿絵が載せてある、というイメージを抱きがちである。しかし実際には、文と絵の内容は必ずしも一致しない。意味のうちの、ある部分は文が、ある部分は絵が担当し、両者が合わさった時に最大の効果を生み出すように計算されているのが優れた絵本なのである。その典型例として、早川 (2014) の分析例を一例だけ再掲する。

早川 (2014) で分析したのは、Ian Falconer 絵・文の *Olivia* シリーズである。これは、お転婆な豚の女の子 Olivia (オリビア) とその家族の日常をユーモラスに綴った人気シリーズで、*Olivia*、*Olivia ... and the Missing Toy*、*Olivia Saves the Circus* など多数の作品が出版されている。このシリーズから、場面 1 を見てみたい（この場面は、早川 (2014) では「場面 2」と番号が振られている）：

場面 1：Olivia Saves the Circus の冒頭部

シリーズ 2 作目の冒頭部、Olivia が毎朝、弟たちのためにパンケーキを焼いてあげる場面である。パンケーキを弟たちに食べさせ、使った食器を片づける場面につけられた文は、次の通り：This is a big help to her mother. (それでお母さんは大助かり)。しかし、そのページの絵が描いているのは、台所の流しに汚れた食器が乱雑に積み重ねられ、床には水しぶきや汚れが飛び散った様子である。文では「お母さんは大助かり」としながら、同時に絵では、ぐちゃぐちゃに散らかった台所の様子を描いている。つまり、実際にはどう見てもお母さんが助かっているようには見えず、余計な仕事が増えているだけである。ここでは、意図的に文と絵の内容を矛盾させることで、「手助けになっていると思ってい

るのは Olivia 本人だけ」という皮肉を生み出し、ユーモラスな効果をあげている。

このように、絵本の文と絵というのは、同じ意味を表すだけでなく、絵が文にない内容を付け加えたり、文の内容をさらに大げさにしたり、時には場面 1 のように、文とは相反する意味を意図的に対置させたりするなど、様々な関係性で組み合わさっている。

ただし本稿では、こうした、文と絵の意味に明白なズレがある例ではなく、逆に、一見すると、文と絵の内容がほぼ一致する場合に注目する。そうした例を詳細に分析することで、「ほぼ一致」しているように見える意味のうち、文でより詳しく表されている意味は何か、よく見ると絵だけで表されている意味は何か、が明らかになると考えたためである。

というのも、絵と文は全く異なる表現形式であるため、表す意味が「完全に一致」することはありえない。例えば、文で「Olivia は歩きました」と書かれているページに、実際に Olivia が歩いている絵が描いてある場合、普通は、「文の通りの絵が描いてある」「絵と文は同じ意味を表している」と考えるだろう。しかし、絵には必然的に、文では表されていない Olivia の顔かたちや、服装などの外見が描かれる（なぜなら、Olivia の姿を描かなければ Olivia が歩いているところも表せないからである）。場合によっては、Olivia が歩いている背景も描き込まれるだろう。それらが、文とは重複しない、絵だけのプラスアルファの意味となる。逆に、文の中に、絵では伝えられていない意味が含まれることもあるだろう。このように、絵本の文と絵は多くの場合、一致しているように見えて、実際にはそれぞれのモード特有の意味を出し合って、全体でより多くの意味を伝えているものである。

では、そのように、文だけでしか書かれない意味、あるいは絵でしか表されない意味が生じるのはなぜなのだろうか。「絵では表現不可能で、文でしか伝えられない意味」あるいは逆に、「文では表すことができず、絵でしか表せない意味」があるということなのだろうか。本稿はこの問いに関し、以下の 3 つの仮説を立てる：

- 1) 文・絵、どちらのモードも、工夫すれば（あるいは手間をかければ）同じ意味が表せる。「文では絶対に表せない意味」「絵では絶対に表せない意味」があるわけではない。
- 2) しかし、各モードはそれぞれに、「比較的」表しやすい意味と「比較的」表しにくい意味を持っていて、それらは、「最も表しやすい意味」の極から「最も表しにくい意味」の極まで、クライン（連続体）を成して存在している。
- 3) 絵本は、「文では比較的表しにくい意味」を絵で表し、逆に「絵では比較的表しにくい意味」を文で表すことで、両者の特性を生かし、スマートに、最小の情報量で最大の効果を挙げている。

この仮説を確かめるため、絵本の絵だけを見て文を考える、あるいは絵本の文だけを聞いて絵を描いてみる、という調査を、学生の協力のもとで行った。本稿で結果を検証するのは「絵本の絵だけを見て文考えた」方の調査のみである。この調査により、絵で表された意味のうち、どの部分を学生が文で再構成して表現したか、どの学生も表現しなかった部分（＝絵では表せるが、文では表せない意味）はあるか、あるいは、言語化されたケースが多かった意味（＝文でも比較的表しやすい意味）と、少なかった意味（＝文では比較的表しにくい意味）はそれぞれどんなものか、が明らかになると考える。

これらの分析により、文と絵それぞれの表現の得手不得手を知るとともに、絵本における両者の協力関係の一端を明らかにしたいというのが本稿の趣旨である。

2. 分析テキストと分析方法

2.1 分析テキスト

分析に用いるのは、次の絵本である：

ワンダ・ガアグ絵・文、いしいももこ訳『100まんびきのねこ』福音館書店 1961年
(ISBN: 978-4-8340-0002-3)

(原書：Wanda Gág *Millions of Cats*. New York: Puffin Books. 1928.)

あらすじは以下の通り。子どものいない老夫婦がいて、寂しがる老婆のために、老人は、はるばる遠くの「猫でいっぱい丘」に猫を拾いに行く。老人は最も可愛い一匹だけを選んで連れ帰ろうと思うのだが、見る猫みな可愛いように見え、結局は丘中の猫をみな連れてきてしまう。家にたどり着き、老婆に「こんなにたくさんは飼えない」と拒否されると、猫たちは口々に、「自分が一番可愛いから、飼われるのは自分だ」と主張し始め、大げんかの末、「食べあっこ」して、いなくなってしまう。ところが一匹だけ、「自分が一番可愛い」と主張しなかったために争いに巻き込まれず、生き残った痩せっぽちの猫がいた。その猫を老夫婦は慈しんで育て、丸々太った美しい猫に育て上げる、というものである。

この作品を選んだ理由は、全編にわたり、文と絵の意味が大きく乖離している部分がなく、文が構築するストーリーにほぼ沿った内容の絵がついているためである。

2.2 調査方法

調査に際して、名古屋芸術大学で早川の「英語1」を履修している学生（全学部、1年生から4年生まで選択履修）に協力してもらった。「絵本の文だけを聞いて絵を描く」グループとしては、比較的絵が得意な美術学部・デザイン学部生が主に履修している西キャンパス開講のクラスを対象にし、78人から回答を得た。一方、「絵本の絵だけを見て文を書く」グループとしては、音楽学部・人間発達学部生が主に履修している東キャンパス開

講クラスを対象にし、55人から回答を得た。これらの回答を本稿の調査データとして用いる。

調査方法として、まず以下のような質問紙を学生に配布した。

絵本の絵と文：表現の協力関係

- あなたは『100まんびきのねこ (*Millions of Cats*)』という絵本を読んだことがありますか？

はい
 いいえ
- あなたの書いた文章を、以下の条件で使用することに同意しますか？

はい
 いいえ

- 「絵本の絵と文の関係」に関する研究のためのデータとして、論文や学会発表のために使います。それ以外の目的には使いません。
- あなたが書いた文章（全体または一部）をコピーして、論文中などに掲載する場合があります。
- 学生の個人名は公表しません。

手順

- ① ワンダ・ガアグ (Wanda Gág) 絵・文、いしい ももこ 訳の『100まんびきのねこ (*Millions of Cats*)』という絵本の絵を最初から最後まで順に見ます。文章は見せません。どんなおはなしか想像しながら見てください。
- ② 冒頭の絵を、もう一度よく見てください。
- ③ この絵に合わせて文章を書いてください。

質問紙の前半は、調査に参加する条件を明示したものである。「絵本を読んだことがあるか」どうかを問うたのは、学生がすでに『100まんびきのねこ』の話を知っている場合、その記憶によって物語を再構築することができるため、回答文が、純粋に絵から読み取った意味に基づいて書いたものではなくなる可能性があるためである。当初は、この設問に「いいえ」と答えた学生の文だけをデータとして用いることを想定していた。しかし結果的に、この質問に「はい」と答えた学生（55人中2名）の文中に、既に知っているあらすじを参考にしたと考えられる部分は見られず、おそらく読んだ記憶はあるが話を忘れてしまったか、あるいは似たタイトルのほかの絵本と混同しただけと考えられたため、この2名の回答も分析データに加えた。

「あなたの書いた文章を利用することに同意するか」に対して「いいえ」と答えた学生（55人中5人）および、「はい」にも「いいえ」にもチェックがなかった学生（55人中1人）の回答はデータから除いたため、最終的には49人の学生の回答文をデータとして用いた。

調査の手順は以下の通り。この質問紙を配布した後、「手順」の項目に示された通り、まず絵本の文は読まず、内容も説明せず、ただ絵本の絵を最初から最後まで順にひととおり見せた。絵は、『100まんびきのねこ』の各ページをスキャンしてパソコンに取り込み、

文章の部分を削除する加工を施してから、スライドで映写した。絵は全部で26枚あり（そのうち2枚は、前ページの細部を拡大したもの）、各絵を約5秒ずつ映した。次に、物語の冒頭（最初のページ）の絵に戻り、その絵を映したまま、学生に、この絵に文をつけるとしたらどんな文になるか考えて書くことを依頼した。回答用紙は無記名で、時間制限・文字数制限は特に設けず、書きあがった学生から順次提出して退出する、という方式をとった。なお、冒頭部の絵の詳細と、実際の絵本につけられていた本文については、第3章で紹介する。

2.3 分析枠組み

このように採集した文を分析したが、その際の分析枠組みとしては、機能言語学の一派である Systemic Functional Theory（以下 SFT）を用いた。この理論は、絵本の分析に非常に適した言語理論だといえる。というのは、文（verbal text）と絵（visual text）を、どちらも意味を生み出すテキスト（text）と捉え、同じ枠組みの中で分析しているため、両者の比較が容易だからである。

具体的には、日本語の文の分析枠組みとして Teruya (2007)、絵の分析枠組みとして Kress and van Leeuwen (1996) を用いた。これらの研究はいずれも、SFT の枠組みで様々な意味の選択システムを提案している。両者の扱う意味領域を表1にまとめた。

表1で、左欄と右欄が対応していることに注目してほしい。つまり、Teruya の Ideational meaning の領域は、ちょうど Kress and van Leeuwen の Narrative representation と Conceptual representation の領域に相当し、どちらも「誰がどこで何をしているか」という観念的意味内容を扱っている。同様に、Interpersonal meaning は、絵画の Interactive meaning や Modality の領域に相当し、どちらも対人的な意味を生み出すシステムを扱う。Textual meaning は、画像の Compositional meaning に相当し、情報の組織立てに関わる意味を扱う。

表1 Teruya と Kress and van Leeuwen の研究領域

文の分析枠組み Teruya (2007)	絵の分析枠組み Kress and van Leeuwen (1996)
Chap 5. Ideational meaning (process type, logico-semantic relation)	Chap 2. Narrative representation
	Chap 3. Conceptual (Analytical) representation
Chap 4. Interpersonal meaning (polarity, modality, mood etc.)	Chap 4. Interactive meaning (contact, social distance, attitude)
	Chap 5. Modality
Chap 3. Textual meaning (theme, information structure etc.)	Chap 6. Compositional meaning (information value, salience, framing)

このように、互いに対応した枠組みの中で分析できるため、文で表されている観念的な意味が絵ではどの程度重複して表されているか、あるいは、文と絵で表されている対人的

意味はどのように異なるか、といったことを容易に比較することができる。今回の分析では、この3つの意味の中でも、特に観念構成的な領域 (Ideational meaning / Narrative representation, Conceptual representation) に絞って、『100まんびきのねこ』の冒頭部の絵と、それを学生が文で再構築したものとを比較した。

分析にあたり、文 (言語) のシステムに比べ、絵のシステムの方はあまり知られていないため、ここで、絵の representational system を図1として簡単にまとめる。図1が示すように、絵の representational system は、最初に、動きを表す絵 (Narrative) と動きのない絵 (Conceptual) に大きく分かれる。Narrative はさらに、動作の描かれた絵 (Action)、視線によって反応を表した絵 (Reaction)、表情や吹き出しによって気持ちや台詞を表した絵 (それぞれ Mental、Verbal) に分かれる。一方の Conceptual はさらに、分類関係を図示した絵 (Classificatory)、ものの外見を描写した絵 (Analytical)、何かを象徴した絵 (Symbolical) に分類される。Analytical はさらに、空間的に外見を描写した絵 (Spatial: Exhaustive) と、時系列的に発展段階を描写した絵 (Temporal) に分かれる。

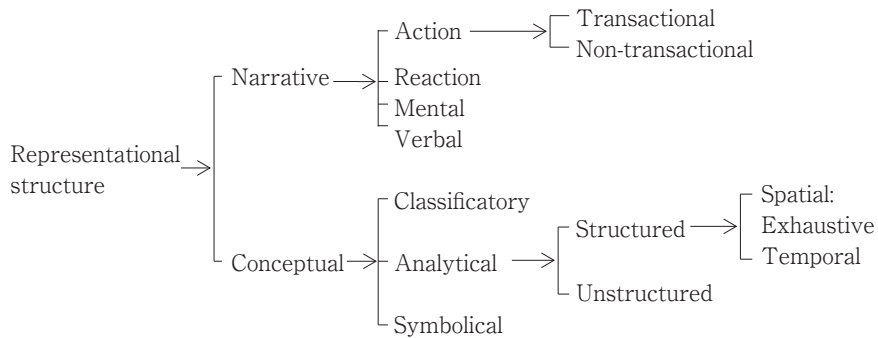


図1 絵の representational system

(Kress and van Leeuwen (1996) Fig. 2.12 (p. 56)、Fig. 2.32 (p. 73)、Fig. 3.32 (p. 107) をまとめたもの)

日本語の文 (言語) の分析システム、例えば process type system については、Teruya (2007) に詳しいため、ここでは説明を省くこととする。

3. 調査結果の分析

ここからは、調査データに基づき、『100まんびきのねこ』冒頭部の文と絵の意味の分析に入る。

3.1 実際の絵と文

まず『100まんびきのねこ』冒頭部の実際の (= 出版されている) 文と絵を確認したい。文は、以下の通りである：

むかしむかし、あるところに、とても としとった おじいさんと、とても としとった おばあさんが すんでいました。

ふたりは、こぢんまりした きれいな いえに すんでいました。そして、いえの まわりには ぐるっと はなが さいていました。

それでも、おじいさんと、おばあさんは、しあわせでは ありませんでした。ふたりは、とても さびしかったのです。

このページに描かれた絵は、著作権の関係上、転載することができないが、なるべく詳細に描写すると、次のような絵である。白黒の版画の技法で描かれた、輪郭線の太い素朴な絵で、「おじいさん」とみられる男性と、「おばあさん」とみられる女性、それから石造りの家が並べて描かれている。おじいさんは縁のない帽子を被り、長い顎鬚があって、パイプを吸っている。服装は、スモックのような上着にシンプルなズボンと靴である。おばあさんは、おじいさんよりもふくよかな体形で描かれ、頭に頭巾をかぶり、エプロンのついた、長いふわりとしたスカートを履いている。家は石造りで、ドアが1つ、窓が2つ、煙突が1本あり、内部には一間しかないと思われる、簡素でこぢんまりした家である。また建物だけでなく、家を取り囲むように設けられた花壇と、ドアから外に延びる小道、それら全体を囲む、杭を打ってつくられた低い垣根も描かれている。家は二人の人物とほぼ同じ大きさで描かれており、現実的な縮尺で描かれているわけではない。これは、この絵の目的が、「これらの人物がこの家に住んでいる」という動作や状況を表すこと（図1の Narrative な選択）よりも、登場人物および家の外見を紹介すること（図1の Conceptual な選択）にあるためだと考えられる。

このように、「おじいさんとおばあさんがいて、家に住んでいた」という文の通りに、おじいさん、おばあさん、家が描かれただけの、単純な絵である。しかし、文と絵の内容はまったく同じというわけではない。このことは後に詳述するが、ここではまず、文でも絵でも共通して表されている意味には何があるか、またその意味はどのような文法手段で具現されているかを表2としてまとめた。

例えば、おじいさんとおばあさんがいた、という2人の「存在」の意味は、文では、Material: Happening Process (Material: Happening は、動作を表す Material: Doing に対し、動きのない状態を表す過程型。ここでは「～がすんでいた」という節)で構築されている。一方、絵では、Conceptual: Analytical: Exhaustive Process でおじいさんとおばあさんの姿をそのまま描写することで、その存在を具現している。

ほかにも、「家の存在」や、老夫婦は年寄りであったという「属性」、「家の周囲の様子」(特に家の周りにぐるっと花が植えてあること)は、すべて文と絵に共通して表される意味である。これらの意味を具現するための手段を、文・絵どちらの意味モードも備えている。文の場合は主に、Material: Happening Process という過程型を選択することで存在や

表2 冒頭部で文と絵に共通する意味と具現手段

共通する意味	文の具現手段	絵の具現手段
おじいさんとおばあさんの存在	Material: Happening Process の Participant (おじいさんと……おばあさんがすんでいました)	Conceptual: Analytical: Exhaustive Process で人物を描写
家の存在	Material Process の Circumstance (……いえにすんでいました)	Conceptual: Analytical: Exhaustive Process で家を描写
老夫婦の属性：年寄り	名詞群の Epithet (とととった)	Conceptual: Analytical: Exhaustive Process で人物を描写 (白髪・白髭 (老人)、顔のしわ (老夫婦))
家の周囲の様子：家の周りにぐるっと花が植えてある	Material: Happening Process (いえのまわりにはぐるっとはながさいていました)	Conceptual: Analytical: Exhaustive Process で花壇を描写

状態を表すが、それ以外にも、名詞群の Epithet に「とととった」のような形容詞を持ってくことで属性を表せる。一方の絵は、Conceptual: Analytical: Exhaustive Process を選択して、老夫婦や家の外観を描くことで、その存在や属性を表すことができる。

3.2 絵でのみ表された意味

ここからは、絵でのみ表されていて、文では表されていない情報を探してみたい。これを表3にまとめる。表3に見られるように、絵でのみ表された意味の代表は、人や物の外見である。例えば、文では「おじいさんが(すんで)いた」としか書かれておらず、どん

表3 冒頭部で絵だけで表されている意味とその具現手段

意味	具現手段
おじいさんの外見	Conceptual: Analytical: Exhaustive process で描写 縁なし帽 長い顎鬚 パイプを吸っている スモックのような上着 シンプルなズボンと靴 [以下略]
おばあさんの外見	Conceptual: Analytical: Exhaustive process で描写 [詳細は省略]
家の外見	Conceptual: Analytical: Exhaustive process で描写 石造り ドアが1つ、窓が2つ、煙突が一本 家の周りの花はすべて同じ種類だが花の向きが一つ一つ違う 花の外側に石が並べてある (花壇になっている) 庭の周りに垣根がある 垣根は杭を打ってつくられている 杭は間隔がまちまちで、傾いているものもある 垣根に一か所出入口がある 家のドアから垣根の出入口口まで小道がある [以下略]

な見た目かは一切説明されない。しかし絵ではそれが一目でわかる。Conceptual: Analytical: Exhaustive process を使って、おじいさんの外見をそのまま描写しているからである。具体的には、縁なし帽をかぶっている、長い顎鬚をもっている、パイプを吸っている、スモックのような上着を着ている、シンプルなズボンと靴を履いているなどの情報が分かる。しかも、さらに詳しく見ようと思えば、パイプの形（あるいは素材）や服の模様などの情報も絵から読み取ることができる。今回の絵はたまたまモノクロ版画なのだが、これがカラーなら、絵のもつ情報量はもっと多くなってくだろう。

おばあさん、家の外見についても同様である。家が石でできている、ドアが1つで窓が2つある、そのドアと窓の形は……など、挙げればきりがないので記述は省略する。

ここで、これらの情報とまったく同じ内容を文で表せるか考えてみたい。不可能ではないが、非常に長い文章になってしまう。例えばこんな感じだろう：

[作例] むかしむかし、あるところに、とても としとった おじいさんと、とても としとった おばあさんが すんでいました。おじいさんは ふちなしぼうを かぶり、ながい あごひげを もっていて、いつも パイプを すっていました。そのパイプは こいちやいろの きで できていて、えの ぶぶんが すこし まがっていました。おじいさんの きているものは……

このように、説明はきりが無い。しかも、どれだけことばを費やしても、必ず描写されない部分が残ってしまう。例えば、登場人物の髪型については描写しても、目の形には言及がない、などの現象が起こる。一方、絵なら、一目で全身の様子がまんべんなく表せる。このように、外見描写は絵の得意分野だといえる。

3.3 文の得手不得手

このように、比較的絵のほうが表しやすい意味と、比較的文のほうが表しやすい意味があることは、推測によってもある程度分かるが、本節では、より客観的に、文の得手不得手を明らかにするため、学生の調査データを分析する。絵を見て、学生が文で再構築した意味にはどんなものが含まれるだろうか。

ここでは、絵に含まれる意味を以下の16種類に分けた。つまり、冒頭の絵を詳細に見ると、以下のことが分かるように描いてあるという意味である：

1. おじいさん、おばあさんの存在
2. 1.の属性：年寄り（顔のしわ、白髪により表現）
3. 1.の外観：おじいさんの顔立ち
4. 1.の外観：おじいさんの服装

5. 1.の外観：おばあさんの顔立ち
6. 1.の外観：おばあさんの服装
7. 家の存在
8. 7.の属性：こぢんまりした、簡素な
9. 7.の外観：材質（石造り）、構成要素（ドア・窓・屋根）
10. 花の存在
11. 10.の外観：花の形、本数
12. 10.の位置（家の周りをぐるっと囲むように咲いている）
13. 垣根の存在
14. 13.の外観：垣根の形（庭を囲む）や構成要素（杭を打ってできている）
15. 小道の存在
16. 15.の外観：小道の形（蛇行している）

これら1～16の意味のうち、ことばでも再構築しやすい意味（すなわち、多くの学生が文章化した意味）はどれで、ことばでは表しにくい意味（すなわち、ほとんどの学生が文章化しなかった意味）はどれだろうか。

データ例を見てみる。学生の書いた文には、大きく分けて二つのタイプがある。絵で描かれている（と学生が思った）情報のみを文で再構成したタイプと、絵から想像を働かせて、ストーリーを自由に作り出したタイプである。まず前者の例を見てみる（漢字の使い方、スペースの空け方、改行など、すべてデータのままだ。以下の例もすべて同様）：

とある丘の上、一つのいえがありました。このいえには おじいさんとおばあさんが すんでいます。おじいさんは、白く、長いひげがとても似合う顔立ちをしていて、おばあさんは、たいへんやさしいひとがらでした。

この例の場合、絵で実際に描かれている「いえ」「おじいさん」「おばあさん」を取り上げ、それぞれに絵から判断される外観や属性を拾い上げて文章化している。より詳しく、絵に含まる1～16の意味のうち、文のどの部分がどの意味を表しているか考えてみると、「（一つの）いえがありました」の部分が「7.家の存在」という意味を、「おじいさんとおばあさんが すんでいます」の部分が、「1.おじいさん、おばあさんの存在」を、「おじいさんは、白く、長いひげがとても似合う」の部分が「3.1.の外観：おじいさんの顔立ち」という意味（の一部）を、それぞれ文章化したものである。「おばあさんは、たいへんやさしいひとがらでした」の部分は、絵で直接表されている意味というよりは、絵で描かれたおばあさんの顔立ちや服装から間接的に醸し出される雰囲気と言語化したものである。こうした間接的意味については、第3.5節で触れる。

一方、絵を前提としつつも、そこから想像を膨らませて、ストーリーを構築した典型例は次の例である：

あるところにおじいさんと おばあさんがいました。

今日は休日です。「おじいさん、おさんぽでも行ってきたらどうですか?」「一緒に
行こうよ」「わたしはごはんをつくってまってるね。」「分かった。じゃあ なにかおみ
やげをもってかえってくるよ たのしみにしといてネ。」

この場合、おじいさんに散歩に行くようにおばあさんが勧めるとか、それに対しておじいさんがおばあさんも一緒に行くよう誘うとか、それを断っておばあさんが「ごはんをつくって」待っていると提案するなどのやりとりは、すべて学生のオリジナルで、絵の中にそのような台詞に直接的に結びつく要素はない。よって、このような創作部分はすべて、「絵の意味のどの部分を文で再構築しているか」という問いからは除外して考えた。

もちろん、絵の意味を忠実に再現している部分もある。それは、「おじいさんと おばあさんが いました」という部分で、「1. おじいさん、おばあさんの存在」という意味を文章化したものである。絵に表されているそれ以外の意味（2～16）は、この例では一切言語化されていない。

3.4 言語化された意味：直接的

このように、49人分の学生の文章データをすべて分析し、絵で表される1～16の意味のうち、文でも表されていた件数を数えると、表4のような結果になった。

表4を見ると、言語で表されやすい意味と表されにくい意味があることが明確に分かる。最も表されやすいのは、何かの「存在」である。この場合、「1. おじいさんとおばあさんの存在」は、49人中100%言語化された（「おじいさんと おばあさんが いました」などの文により）。また、「7. 家の存在」も、「……な家がありました」という直接的な存在過程（Existential Process）を使うほかに、「……な家に すんでいました」のような物質過程（Material: Happening Process）の状況要素：場所（Circumstance: Location）として具現されることも多かった。また、これらの登場人物および家の「属性」（2. 年寄り、8. こぢんまり）も、併せて文章化されるケースが多かった（「年寄り」の場合は100%、「こぢんまり」の場合、家の存在が言語化された場合の半数（30件中の15件）で言語化されていた（たいていは「小さな」という修飾語の付加による）。

一方、絵では詳しく描かれているのに、文章ではほとんど表されなかった意味もある。第一には、人やものの外観である。「3. おじいさんの顔立ち」について「白く、長いひげがとても似合う顔立ちをしていて」と説明したり、「6. おばあさんの服装」に関して「おばあさんはずきんをかぶっています」のように描写した例がごく少数（「おじいさんの顔

表4 絵の意味のうち、文章化されていた件数

絵の意味	文章化の件数	絵の意味	文章化の件数
1. おじいさん、おばあさんの存在	49	9. 7.の外観：材質、構成要素	1
2. 1.の属性：年寄り	49*1	10. 花の存在	3
3. 1.の外観：おじいさんの顔立ち	2	11. 10.の外観：花の形、本数	1
4. 1.の外観：おじいさんの服装	2	12. 10.の位置	0
5. 1.の外観：おばあさんの顔立ち	1	13. 垣根の存在	3*2
6. 1.の外観：おばあさんの服装	1	14. 13.の外観：垣根の形、構成要素	0
7. 家の存在	30	15. 小道の存在	3*2
8. 7.の属性：こぢんまりした、簡素な	15	16. 15.の外観：小道の形、構成要素	0

- *1：「年寄り」という属性は、実際の絵本の文では「としとった」という語彙で明示的に表されているが、「おじいさん」「おばあさん」という語彙（「おとこのひと」に対し「おじいさん」）の選択に「年寄り」という意味が内包されているため、本調査では、「おじいさん」「おばあさん」という語彙が使われている場合は、自動的に「年寄り」という属性も言語化しているとしてカウントした。
- *2：「垣根」と「小道」の存在は直接的には言語化されたケースはなかったが、その両方を合わせて「庭」と表現したものをカウントした。

立ち」「服装」「おばあさんの顔立ち」「服装」それぞれ1～2件）あるが、全体からするとごくわずかな割合である。同様に、「9.家の外観」「11.花の外観」「14,16.（垣根と小道を合わせた）庭の外観」についてもほとんど言及がない。

文であまり書かれなかった第二の意味は、「12.位置関係」である。絵では、花が、家のまわりを、ドアの前以外はぐるっと囲むように一列に咲いているが、「花」という言葉を登場させた場合であっても、こうした位置関係まで文で説明した例はなかった。

このように、人や物がどのような外観で、互いにどのような位置関係にあるか、という視覚的な情報は、やはり絵の得意分野であり、絵本において文で長々と説明する機会（あるいは必要）は少ないということが分かる。

3.5 言語化された意味：間接的

絵が得意とする外見描写のもう一つの重要な役割は、外見を描くことで間接的に、全体的な雰囲気や印象を形成することである。例えば、先ほど見た老夫婦の絵、特にその地味な服装から、読者は、文で特に言及がなくても、この老夫婦に対し「質素で善良そう」という印象を持つだろう。

家についても同様で、実際の絵本の文では「こぢんまりした きれいな いえ」と書かれ、それが豪華か粗末かは書かれていない。しかし、太い線で簡潔に描かれた絵からは、「質素だが頑丈で住みやすそう」という印象が伝わる。要するに質実剛健というイメージである。こうした、絵による総合的な印象や感じというのは、言語による appraisal（「きれいな」「すてきな」などの修飾語によりものの評価を表す）ほど明示的な価値づけではない。

そのため、作者による判断を押し付けずに、間接的に読者の印象を左右することのできる、重要な意味だといえる。

絵がこうした機能を果たしていることが分かるのは、学生による作文データの中に、絵から総合的・間接的に判断したと思われるおじいさんとおばあさんの属性が言語化されたケースが多数あったからである。具体的には、以下の通り：

なかよし	9件	幸せ	2件
やさしい	5件	元気・陽気	2件
動物好き／ねこ好き	6件	静か	2件
さみしい	5件	子どもがいない	2件
平和／のんびり／ゆったり	4件	その他	8件 (全て1例1件)
楽しそう／明るい／ゆかい	3件		

また、家の属性に関しても、少数だが似たようなケースがあった：

かわいい・素敵な	4件
おじいさんが作った	1件

これらの属性はいずれも、絵で直接的に表現されているわけではない。しかし、多くの学生が、おじいさんとおばあさんの外見から「なかよし」「やさしい」「動物好き」「平和／のんびり／ゆったり」「楽しそう／明るい／ゆかい」といった、ポジティブで穏やかな印象を受け取ったことを示している。

絵と文の大きな違いは、絵はこのように「なかよし」とも「やさしい」とも「楽しそう」ともとれる雰囲気をなんとなく醸し出すのに対し、言語は「なかよし」なら「なかよし」、「やさしい」なら「やさしい」と、語彙の選択により属性を限定してしまうところにある。

4. まとめ：文と絵の得手不得手と協力関係

最後に、第1節にあげた仮説を振り返りながら、ここまでの内容をまとめたい。

- 1) 文・絵、どちらのモードも、工夫すれば（あるいは手間をかければ）同じ意味が表せる。「文では絶対に表せない意味」「絵では絶対に表せない意味」があるわけではない。→ この点に関し、例えば比較的絵の得意分野であると指摘した「外観」についても、長々と描写すれば、文でも表すことが不可能なわけではない（第3.2節に示した作例を思い出してほしい）。
- 2) しかし、各モードはそれぞれに、「比較的」表しやすい意味と「比較的」表しにくい意味を持っていて、それらは、「最も表しやすい意味」の極から「最も表しにくい意

味」の極まで、クライン（連続体）を成して存在している。

→ この点に関し、今回の調査で分析した限られた意味（絵で表された1～16の意味；第3節参照）に限ると、最も表しやすい「存在」の意味から、「属性」、「外観」を経て、最も表しにくい「位置関係」まで、言語化される頻度によって、順に並べることができる。今後、より多くの種類の意味について同様の検証が必要と考える。また、同じ「属性」でも、どのような属性なら言語化しやすく、どのような属性は言語化しにくいのか、という細分化した調査も必要だろう。

3) 絵本は、「文では比較的表しにくい意味」を絵で表し、逆に「絵では比較的表しにくい意味」を文で表すことで、両者の特性を生かして、スマートに、最小の情報量で最大の効果を挙げている。

→ この点に関し、例えば出版されている『100まんびきのねこ』は、言語が苦手だと考えられる「外観」「位置関係」については、絵のみで表し、同じ意味をわざわざ文で重複して（しかも長々とした描写を使って）表したりはしていない。逆に、文で表された意味は、必ずしも絵で重複して表す必要はない。例えば今回、「（おじいさんとおばあさんは家に）住んでいた」という意味は、絵ではまったく表されていなかった（人物と家は同じ大きさで並べて描かれているため、文がないと、人物がこの家に「住んで」いるようには見えない）。しかし、同じ意味は、どちらかのモードで表されれば充分なのであり、それをどちらかのモードに割り振るかのバランスは、絵本作家の力量と判断によるのだろう。

このように、一見、内容が一致している文と絵でも、実際に重複して伝えられる意味はごく僅かで、ほとんどの意味は、文か絵か、片方のモードだけによって伝えられていることが分かる。逆に言えば、文と絵それぞれが、別の意味を「持ち寄る」ことで、1つのページで伝えられる意味内容は倍増する。つまり、絵本というのは、文と絵、それぞれの得手不得手を踏まえて、両者を協力させることにより、最小の労力で最大の情報を伝え、最高の効果を生み出すように工夫されたジャンルだといえる。

今回分析したのは1冊の絵本だけなので、この傾向がほかの絵本にも当てはまるのかは今後の課題となる。また、すでに述べたように、今回分析したのは、物語の冒頭部の1枚の絵に含まれる意味だけなので、今後より多くの種類の意味について、絵と文、どちらによって表される傾向が強いか、検証を重ねる必要があると考える。

参考文献

- Halliday, M. A. K. and Matthiessen, C. M. I. M. *An Introduction to Functional Grammar*. 3rd edition. London: Hodder Arnold. 2004.
- Kress, G. and Leeuwen, T. v. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge. 1996.

- Nikolajeva, M. and Scott, C. *How Picturebooks Work*. New York: Routledge. 2001.
- Teruya, Kazuhiro. *A Systemic Functional Grammar of Japanese*. London / New York: Continuum. 2007.
- Unsworth, L. *Teaching Multiliteracies across the Curriculum: Changing Contexts of Text and Image in Classroom Practice*. Buckingham and Philadelphia: Open University. 2001.
- 早川知江「絵本の文と絵：bimodal text における意味の相補性」『Proceedings of JASFL』 Vol. 8. 日本機能言語学会 2014年 p. 1-14
- 早川知江「絵本の文と絵の関係性システム」『機能言語学研究』 第8巻 日本機能言語学会 2015年 p. 115-140
- 松居直『絵本とは何か』東京：日本エディターズスクール出版部 1973年
- 松居直「物語絵本の発見—ワンダ・ガアグ『100まんびきのねこ』—」河合隼雄、松居直、柳田邦男『絵本の力』東京：岩波書店 2001年 p. 72と p. 73の間に挿入