

本を選ぶ

NO.494 2026年(令和8年)7月20日

●発行／ライブラリー・アド・サービス

<https://www.las2005.com>

本社 〒114-0002 東京都北区王子 4-23-4 TEL=03-6908-4643

●<ろん・ぼわん>著者は誰でしょう？

●司書の眼(第62回)－日々の厳格なタスクー

●DM かたろぐ



ろん・ぼわん

著者は誰でしょう？

図書館の司書のみなさんは、『君たちはどう生きるか』の著者をご存知でしょうか？ 今でも子どもたちのテキストになっている名著です。

『君たちはどう生きるか』は昭和10年から12年にかけて新潮社から出た日本少國民文庫全16冊の中の一冊です。この文庫はかの山本有三を中心にして、次の時代をになう青少年に、「偏狭な国粹主義や反動的な思想を越えて、自由で豊かな文化のあることを」伝えようと企画刊行されたもので、戦後も版を重ねて、昭和31年新編シリーズを刊行しています。東京都立日比谷図書館では第一次16冊のうち4冊を所蔵しています。その4冊の奥付けの裏に16冊のリストがあり、それによると『君たちはどう生きるか』『人類の進歩につくした人々』『心に太陽を持つ』『世界名作選(一)(二)』『日本名作選』の著者は山本有三となっています。ところが残念なことに、この6冊は東京都立日比谷図書館でも、国会図書館でも所蔵していないのです。

昭和23年版『君たちはどう生きるか』の著者は吉野源三郎となっています。その前書によると、昭和11年から執筆を始め、昭和12年7月に少國民文庫16冊目、最後の本として刊行、今回は大幅に手を入れたと言っていますので、吉野源三郎が著者であることは間違いのないようですが、山本有三とこの本の関係については何も触れていません。

昭和24年『人類の進歩につくした人』の新編が出て、著者吉野源三郎は、「著者として私の名を出すことになった」、「以前に私の名を出さなかったのは、当時私が自分の名で本を出すのをひかえたほうがよい事情にあったためと、(略)山本先生が全部こまかに目をとおり、実際に筆も加えられて、著者としての責任を取って下さったからでした」と書いています。『君たちはどう生きるか』も同じ事情で、山本有三になっていたのでしょうか。それが判明するのは、昭和42年ポプラ社から出た『君たちはどう生きるか』に添えられた「作品について」によります。

曰く「最初は、山本先生自身がこれを執筆される予定になっていたのですが、(略)先生は重い眼の病気にかかって、(略)私が代ってこの一巻を書くことになったのです。」

ところが昭和57年同書が岩波文庫に収められた際、第一次少國民文庫のリストが載っていて、それによると、『君たちはどう生きるか』の著者は山本有三と吉野源三郎の連名、つまり共著として表示されています。東京都立日比谷図書館が国会図書館にあればそれで済むのに、まあ、無いものはいくら言っても仕方ありませんので、岩波書店の文庫の編集部におたずねをしました。いただいた回答は、「確かに1937年発行の『君たちはどう生きるか』は、山本有三と吉野源三郎の連名になっている。理由は、一部山本有三が執筆しているのだから」とのこと。ではいつから、吉野源三郎一人の著者になったのでしょうか？ との問には「昭和23年には吉野さんお一人になっています」とのこと。(6頁につづく)

司書の眼 第62回

—— 日々の厳格なタスク ——

鷹野 祐子

出遅れたがサブスク配信で映画『国宝』を観た。おはやし囃子と一緒に押し寄せるのは、芸に人生を捧げた役者たちの、盲目的で、破滅的な生きざま。息を呑むような吉沢亮さんの演技と映像美の中で、印象に残ったのは、主人公の喜久雄と丹波屋花井家の跡取り息子である俊介が舞う「二人藤娘」だった。「藤娘」といえば舞台いっぱいの藤の花の下で妖精のように舞う少女という女形の晴れ舞台で、藤の精となった役者が軽やかなおはやし囃子に合わせて可憐に舞う名演目である。映画の中での鏡のようにシンクロした二人の舞は、陰と陽、光と影のように、互いの人生を表していた。そして、物語の重要な転換点として描かれる「二人道成寺」で悲しい分岐点が現れる。安珍清姫伝説をルーツに持つ『京鹿子娘道成寺』は、恋鐘に執着する白拍子花子が、愛しさのあまり大蛇へと化し、釣鐘ごと愛する者を焼き尽くすという狂気と執念の物語だ。喜久雄と俊介の「二人道成寺」は、単なるライバル関係を超え、互いの人生をぶつけ合う運命の分かれ道として表現されている。口角が上がる俊介に対して、ひんやりと美しい吉沢亮。生活や恋愛すべてを犠牲にして芸を極める過酷な選択に圧倒された。

映画の中の演目を眺めながら、昔実家にあった日本人形を思い出した。私には二人の姉がいる。つまり女三人姉妹の三女として育った。母方の祖母は日本橋で育ったお嬢様で、趣味は日本舞踊、大手百貨店が提供する「観劇積み立て」を何口かしていた。毎月コツコツと積み立てて満期になったら、定期的に母や私たち姉妹を東銀座の歌舞伎座や、今はなき新宿コマ劇場へと連れ出してくれた。特に歌舞伎は好きだったようで、三姉妹それぞれに歌舞伎の演目の日本人形をプレゼントしてくれた。長女である姉が与えられたのは、右大臣左大臣のいる木目込み人形のお雛様、次女の姉には『国宝』でも輝きを放っていた藤の花を肩にのせた「藤娘」。三女の私には『娘道成寺』の赤い振り出し笠を手にした清姫の日本人形であった。子どもながらにガラスケースの中の人形を「あなたのよ」といわれなくても触れるわけではなく実感がわかなかったが、今から

思えば大切に嫁入り道具にすればよかったなあとと思う。

ドラマティックで刺激的な歌舞伎

大学時代、研究室に一人、熱狂的な歌舞伎フリーク先輩がいた。その先輩に誘われて研究室の仲間たちと共に、歌舞伎座の最上階にある最安席、通りの良い名で言えば「幕見席」へと潜り込んだ。数千円で、お目当て的一幕だけをふらりと観ることができる、学生の財布に極めて優しい伝統のシステムである。私たちは着物を着たり、ちょっと背伸びをしたおしゃれをして銀座に繰り出したものだ。

狭い階段を上り、舞台をはるか見下ろす天井桟敷に腰を下ろした学生たちがその時見た演目は、五代目坂東玉三郎の『京鹿子娘道成寺』、そして『義経千本桜』などであった。はるか階下の舞台に立つ玉三郎は、最初は少女のように可憐で、あまりにも愛らしかった。恋に生きる歓びを表現するように、少女のような仕草で太鼓を叩き、ふっと首を傾げる。その一挙手一投足に、客席からはため息が漏れる。そして、歌舞伎の代名詞とも言える「引き抜き（早変わり）」の瞬間。衣装を留めていた糸を引き抜き、一瞬のまばたきの間に、まったく異なる衣装が現れ部隊が変わる。さっきまで可憐な少女のようだった踊り手が、衣装を変えながら徐々に狂気へと近づき、物語のクライマックスでは巨大な釣鐘の上へと駆け上り、凄絶な大蛇（怨霊）へとその本性を現すのだ。歌舞伎では、お化けや狐などこの世のものでないものが多く登場する。『義経千本桜』でも狐が化けた源九郎を観客がそうと知りつつ話がすすみ、最後は宙乗りで去っていく、というのが山場だったりする。

客席の拍手、屋号の掛け声、高い天井近くまで届くような圧倒的な芸のエネルギー。人生のすべて、日常のすべてを投げ打って到達できる「芸の極致」なんだろうとおもう。最近では歌舞伎役者のパワハラ、市川猿之助の両親自殺ほう助事件などあったが、役者仲間や、興行主、観客を巻き込みながら、血と美しさの絶頂で破滅へと突き進んでいくような世界なのだなあと感じる。

現代的な癒やし空間

流れ流れて大学時代に研究した分野と離れ、遠縁にあたるかもしれない医学図書館員の現在である。歌舞伎もずいぶんご無沙汰している。コンサートやミュージカルには何度か行ったが、そもそもチケット代が高騰して庶民には手が届かないエンターテインメントになってしまった。私の人生には大蛇に変貌する情念も、宙乗りで去っていく狐のケレン味もない。ひたすらパソコンに向かい、メールで利用者とやり取りする極めて閉鎖的で平熱な日常だ。そんなおり、突如として我が家に導入されたのがNintendo Switch 2である。そして、かつて最上階の幕見席から見下ろした緊迫感あふれる舞台とは対極にある、あまりにも緩やかなスローライフゲーム『あつまれ どうぶつの森 (以下、あつ森)』の世界へと、私は足を踏み入れることになった。

春に訪れたオーストラリアの世界遺産グレートバリアリーフに浮かぶその小さな島グリーン島は、燦々と降り注ぐ太陽、どこまでも透明なエメラルドグリーンの海、そして白い砂浜に囲まれた離島である。大自然の美しさに息を呑みながらも、私の脳裏をよぎったのは、現代人特有の不埒なデジャヴ「これ、あつ森そのものじゃない?」。砂浜を走り、足を水に浸して魚を見る。現実の絶景を前にしてゲームのグラフィックを想起するという認知の逆転現象。実際にSwitch 2を起動し、自分の島のドアを開けた瞬間、私はグリーン島で感じたあの潮風の心地よさと、どこか地続きの解放感を覚えるのである。ここで少し、この『どうぶつの森シリーズ』の歩んできた歴史に目を向けてみたい。シリーズ第1作の初代『どうぶつの森』はNINTENDO64向けソフトとして2001年4月に発売された。当時、ゲームといえば「敵を倒す」「ゴールを目指す」という目的志向のものが主流であったが、「何もしなくてもいい、ただそこに流れる時間をどうぶつたちと過ごす」というコンセプトは、ゲーム界に静かな革命を起こした。その後、『おいでよ どうぶつの森』『とびだせ どうぶつの森』『どうぶつの森 ポケットキャンプ』など携帯アプリやDSを経て熟成されてきた。そしてコロナ禍という世界的な閉塞期2020年3月に発売された前作『あつまれ どうぶつの森』は、物理的な距離を強いられた人々に「バーチャルな集いの場」を提供し、世界的な社会現象となった。そして

待望のSwitch 2版へと至るのである。あつ森の歴史は、そのまま「人々がゲームに求める癒やしとコミュニケーションの歴史」でもある。2021年にはアメリカのストロング国立演劇博物館が世界ビデオゲームの殿堂入りしたことを発表した。選出の理由「プレイヤーが好きなようにアクティビティを完了してオブジェクトを収集する自由を与え、毎日新しい驚きや発見の可能性を秘めている」とコメントしている。この「好きなようにする自由」というのがあつ森の一番大事なところであると思う。世界中のプレイヤーたちの動向を検索してみると、このゲームの面白さ、すなわち「楽しみ方」の多様性には目を見張る。代表的なものでは、

【島クリエイトの芸術家型】崖を削り、滝を流し、大がかりな和風温泉街やヨーロッパ風の古都を島全体に構築する。YouTubeには、部屋の模様替えからホテルのレイアウト、町全体の様式に至るまで、信じられないほどクリエイティブな情報が日々発信されており、中には企業が公式に制作した特設島まで存在する。

【住民との絆を深める愛情型】お気に入りの住民に毎日プレゼントを贈り、親密度の証である「写真」を貰うことに全精力を傾ける。

【カブ売買の資本主義型】毎週日曜午前中に株を買い、SNSを駆使して「我が島のカブ価が高騰しました!」という他人の島へ遠征し、一攫千金を狙う億万長者プレイ。お金を貯めると島でできることが増えていくので、初期のユーザーはお金を貯める必要がある。

【マイデザインの職人型】ドット絵の技術を極め、有名ブランドの服や、それこそ伝統的な着物の柄を忠実に再現して世界中に配布する。すべて無料提供だ。

このように、このゲームにおける面白さの軸は、完全にプレイヤーの手に委ねられている。歌舞伎が、役者・裏方・観客が一丸となって一つの「至高の舞台」を作り上げる芸術だとするならば、あつ森は、三百六十五日、誰も置いてきぼりにしない「平凡な日常への愛」を受け止める巨大な器なのだ。世界中の人々がそれぞれのやり方で、この無人島に自らの愛着を注ぎ込んでいる。

では、医学図書館員という、分類と情報を生業にする私は、この果てしない自由の中でどのような楽しみ方を見出したのか。それは、島内にある「博物館」を

完璧に充実させるという、極めて司書らしい、そして偏執的な収集の道である。

島に案内所が立ち、インフラが整い始めると、フータという名の、夜行性で虫嫌いのフクロウが館長を務める「博物館」ができる。私は島を駆け巡り、博物館の展示室を完璧に充実させるという、終わりのない収集のルーティンへと身を投じた。インターネットの海を泳げば、効率的かつ確実にこの博物館をコンプリートするための「5つの行動指針」が浮かび上がってくる。先人たちの知恵を借り、私はこれを日々の厳格なタスクとして自らに課した。

【毎朝の化石発掘と即時鑑定】島内には毎日、地面に星型の割れ目がいくつか出現する。ここをスコープで掘り起こすと、未知の化石が手に入る。私はログインするやいなや、これらをすべて掘り出し、フータの元へ持ち込んで鑑定を依頼する。寄贈済みか未寄贈か、そのエビデンスを脳内データベースと照合する瞬間は、ながら新着論文の査読である。おかげで早々に化石はコンプリート出来た。

【計画的生き物捕獲】昆虫や魚、海の幸は、現実の時間と季節に連動し、特定の月にしか出ないもの、夜間にしか現れないもの、雨の日にしか釣れないシーラカンスのようなレアケースまで存在する。私は出現スケジュール表を確認しつつ計画的に網と釣竿を振るっている。

【フレンド外交】あつ森の世界には「北半球」と「南半球」の概念があり、季節が真逆になる。自分の島が冬の時期、南半球を選択したフレンドの島へ遊びに行けば、そこは夏の虫や魚の宝庫である。この相互互換的な通信機能を利用し、情報の不足をネットワークで補うのは、図書館間の相互貸借（ILL）にも通じる快感だ。

【つねきちの美術品における真贋目利き】時折、島の北側の海岸に怪しげな船でやってくるキツネの行商人「つねきち」。お金をためてパニーの島にも来るようにした。彼が持ち込む絵画や彫刻には精巧な「偽物」が混ざっており、フェルメールの『真珠の耳飾りの少女』の目が変わっていたり、彫刻が腕輪をしていたりする。ここで図書館員としての審美眼と検索能力が試され、本物だけを見極めて買い取り、フータに寄贈できたときの達成感はひとしおである。

【マリンスーツで海底のブラインド・リサーチ】海に飛び込み、水面に上がる泡の立ち方と、影の大きさと

動きの速度から、それが「ワカメ」なのか「タカアシガニ」なのかを予測して潜水する。見えないデータ（海底）からアプローチするこの作業は、網羅的な文献検索に極めて近い。

これぞ任天堂

こうして地道に博物館へ寄贈を続け、徐々に完成へと近づいていく展示室を歩いたとき、私は任天堂という企業の底知れぬ「知への愛」に戦慄することになった。この博物館、ただのゲームのおマケなどでは断じてない。特に「化石部門」の展示室に足を踏み入れた瞬間、その動線やディテールの美しさに息を呑んだ。床に描かれた進化の系統樹の線に沿って歩を進めると、無脊椎動物から魚類、恐竜、そして新生代の哺乳類へと、生物の進化の歴史をそのまま体感できるよう設計されているのだ。展示方法やライティングのこだわり、排水溝のリアルさ、そして何より空間の使い方は、東京・上野にある「国立科学博物館（科博）」の地球館を彷彿とさせる。

それだけではない。フータや展示パネルが語る昆虫、魚、美術品についての解説文には、明らかに第一線の専門家の監修が入っている。トリビオ的な面白さの中に、正確な科学的・歴史的事実がこれでもかと詰め込まれているのだ。有名なものから、一生物学のオタクしか喜ばないような珍しい種までが網羅され、ただ館内を散歩しているだけで知識が増え、知的好奇心が刺激される。任天堂は、子どもが遊んでも絶対に無害で安全なゲームを作ると同時に、大人であっても定期的なアップデートや季節のイベントで絶対に飽きさせないという、「知のエンターテインメント」としての最高峰のシステムを構築している。「あつ森をしていて研究者になりたいと思いました」という研究者が続出する未来を感じる。

あつ森のもう一つの醍醐味は、島に移住してくる10人の住民（どうぶつ）たちとの交流である。彼らのキャラクター（性格）は、ハキハキ系、ぼんやり系、アネキ系、オトナ系など、いくつかのアルゴリズムに基づいて決定され、たぬきちが勝手に連れてきたり、キャンプサイトにやってきたりする仕組みになっている。通常であれば、様々な性格のどうぶつたちがバランスよく集まり、島の中で多様なコミュニティが形成

されるはずだが、気づけば私の島は、なぜか筋トレ好きの「ハキハキ系」ばかりが集結するマッチョなユートピアと化している。案内所の前でどうぶつたちが立ち話をしているのを見かけ、微笑ましい気持ちで近づいて耳を傾けてみる。返ってくるのは、以下のような会話だ。「よう！最近プロテインの配合を変えてみたら、大胸筋のキレが見違えるようになったんだ！お前もどうだ？」「いいねえ！オイラなんて、昨日は広場でスクワットを五百回やったから、今朝は広背筋が悲鳴を上げてるぜ！」右を向いても左を向いても、話題はプロテインの摂取タイミングか、効率的なインターバルトレーニングのメニューについてばかり。『曽根崎心中』のようなドロドロとした情念や執着は爪の垢ほども見当たらない。あるのは、己の肉体と健康、そして爽やかな筋肉への、どこまでも純粋で無害な愛である。挨拶代わりに「今日はトレーニングしたか？」「話しかけてくれてうれしいわ」と声をかけてくれる彼らの優しさに、私はいつしか深い癒やしを覚えているのだった。過酷な芸の道を極めるために破滅していく天才たちと、己の大腿四頭筋を育てるために毎日広場を走り回るどうぶつたち。この両者の間にある決定的な違いと、そこに流れる現代的な「救い」についてあるひとつの考察へと行き着くことになる。

Do the hokey pokey

近年、自閉症スペクトラム障害（ASD）などの子どものための「ゲーム治療（デジタル療法）」がすすんでいる。特定の認知的アプローチを組み込んだゲーム形式の認知療法が、正式な「医療機器」として国から承認され日本国内で治療として処方・導入された。ひるがえって『あつまれ どうぶつの森』という空間は、極めて精緻に設計された「優しさのセーフティネット」が存在することに気づく。あつまれの世界には、明確な「終わり」もなければ、「他者との苛烈な競争」もない。どれほど不器用であっても、どれほど自分の殻に閉じこもっていても、住民のどうぶつたちが駆け寄り、ただそこにいること自体を全肯定してくれる。人とのコミュニケーションに強い緊張や苦手意識を持つ人々にとって、この「絶対に自分を傷つけない、予測可能で穏やかな世界」での疑似対話は、現実世界へ一歩を踏み出すための、これ以上ない情緒的なリハビリテーションになるのではないだろうか。

あるいは、多動傾向（ADHD的な気質）を持つプレイヤーにとって、島クリエイトや網羅的な博物館収集の要素はあまりにも魅力的で、放っておけば時間を忘れて没頭してしまいかねない。しかし、絶妙なタイミングで「一度飽きさせ、セーブして現実に戻す」ようなアルゴリズムを感じるのである。一日のルーティン（化石掘りや、島中を一巡りしての住民との会話）を終えると、自然と「よし、今日はここまでにしておこう」と思わせる生活リズムへの配慮。これぞ、制作者側がプレイヤーのリアルな人生に対して注ぐ、もう一つの深い「人間愛」に他ならない。

先日SNSで見かけた、ある「炎上騒動」が頭をよぎる。新聞の投書欄に親が「我が子のためを思い、子ども時代にテレビゲームを一切禁止して育てた。その結果、子どもに良い影響があった」という趣旨の投稿したのだ。ところがSNSに転載されるや否や、瞬く間にタイムラインは猛烈な批判と反論の炎に包まれた。「ゲームを禁止されたせいで、学校で友達の会話にまったく入れず、どれほど孤独で辛い思いをしたか」「親の自己満足のせいで、ポップカルチャーという共通言語を奪われ、大人になった今でもコンプレックスを抱えている」そんな、かつて子どもだった大人たちの、血を吐くような怨嗟の聲が殺到したのである。私自身、子ども時代はテトリス以外のテレビゲームを一切させてもらえない家庭環境で育ち、子どもたちにもゲーム機を買わなかった。そのため、投書した親の「子どもを害悪から守りたい」という牧歌的な親心も分からなくはないが、それ以上に、禁止された側の子どもの「取り残された痛み」にも共感を覚える。現代において、ゲームを「一律に禁止する」というアプローチは、もはや子どもから悪影響を遠ざけるための盾ではない。それは知的好奇心の芽を摘み、現代社会を生きるためのリテラシーや多様なコミュニケーションの機会を、大人の側が思考停止によって奪い去るリスクを孕んでいる。大切なのは、かつての固定観念に縛られることなく、柔軟に対応していく姿勢だ。

平熱の日常を終えて家に帰れば、静かにSwitch 2の電源を入れる。今夜もきっと、我が島のマッチョな住民たちが、大胸筋を誇らしげに揺らしながら、私を待っているはずだ。

（たかの ゆうこ：医学系研究所図書室）

(1頁より) 岩波文庫は、「底本には『君たちはどう生きるか』(新潮社、1937年8月10日刊)を使用した」とあります。もしかして、これは連名で出た版を底本に使っているということなのでしょうか？

ポプラ社版に収められた「作品について」の中で、著者は「一九六二年に、『日本少国民文庫』が大きく編集しなおされたとき、編集部からの希望で、四十枚ぐらい短くしましたし、漢字やカナ使いも、編集部の方針にしたがって変えました」と言っています。『新編日本少国民文庫』の刊行は昭和31年ですから、1962年(昭和37年)に「大きく編集しなおした」というのも不思議に思えます。

続・著者は誰でしょう？

お恥かしいことに、まずお詫びから始めなくてはならないようなのですが、今少しの猶予をいただきたいとぞんじます。といいますのも、東京都立日比谷図書館が、本誌125号が出た直後から11月末まで休館になってしまったのです。そうなる古い資料のなかには、区立図書館を通じても借りることのできないものがあるのはご承知のとおりです。それでは、大阪の府立図書館でと意気込んだのですが、電話口のお話としては1997年に新館を開館するべく準備中で古い資料に関しては機能していないということでした。

そこで止むを得ず、司書のみなさんからのご指摘や情報をお待ちするうち、ある夜、郊外型ブックストアの閉店間際の棚で『君たちはどう生きるか』を見つけました。新潮社から昭和44年に出了たもので、児童書ではなく、しかもシリーズの中の一冊ではなく単行本でした。

この作品を今読もうとするひとには一体幾種類の『君たちはどう生きるか』があるのでしょうか。早速いつも利用している図書館の何人かに問い合わせをしました。結果は、岩波文庫であります、ポプラ社の児童書があります、新潮社、ポプラ社、岩波文庫と三つあります、新潮社と講談社があり

同じ頁に『心に太陽を持て』の表紙の写真が掲載され、キャプションは「新編日本少国民文庫」(昭和31年4月新潮社版)となっています。「作品について」の文中、『心に太陽を持て』を『心に太陽をもて』と書いているのも気になります。

岩波書店と新潮社の資料室には現物があるようですが、どちらも一般の人の閲覧に供していません。誰でも利用できる公共図書館で現物に当たることができないのは何とも歯がゆい思いです。

この件については引続き次の機会をもちたいと考えていますが、プロのみなさんからの情報も楽しみにお待ちしております。(編集部)

No. 125 (1995年10月20日) 掲載

ますなどいろいろでした。おこがましくお教えしますと、岩波書店、新潮社、それにポプラ社から出ているものが、現在購入可能です。

さて『君たちはどう生きるか』の著者の話に戻りましょう。前回どうやらわかったことは、①新潮社から昭和12年に出了たものでは山本有三と共著になっていること、②昭和23年新潮社から出了たものについては、著者は吉野源三郎一人であること、③現在手に入る三種類のものは、どれも吉野源三郎一人になっているということです。

そこで、国立国会図書館も日比谷図書館も所蔵していない昭和12年版の現物を探してみることにして、山本有三と共著、これがヒントになって、三鷹市有三青少年文庫に行ってみました。ところでは三鷹市にある山本有三の旧居、3千冊弱の山本有三関係の資料と1万冊の児童書を擁し、児童書は貸出しをしています。ここで読んだ『君たちはどう生きるか』(昭和12年8月10日発行)の「まへがき」で山本有三が書いています。

—最初、私が全部書くつもりでしたが、眼の方がまだはかばかしくありませんため、本文庫編輯主幹吉野源三郎君と相談を重ねながら、大部分を同君に執筆してもらいました。

なほ、私の隨筆中、この問題につながるのあるものを二篇選んで添えておきました。—

本文と共に、武井武雄の漫画『赤ノッポ青ノッポ養鶏の巻』と山本の随想『一人一回限り』『座

り』が収められています。

拍子抜けするほどあっさりとも共著になっている理由がここにあるようです。とはいえこの版を底本にしている岩波文庫がこの問題に触れていないというのも釈然といたしかねます。そんなことよ

り、お詫びはどうなったのかですって？ まあそれはそれ、これはこれ。

唐突ながら今年はひとまずこれにて。みなさま良いお年を！（編集部）

No. 127（1995年12月20日）掲載

続々 著者は誰でしょう？

今回もまた、まずはお詫び云々の続きから始めましょう。それは都立日比谷図書館が、昭和10年『心に太陽を持って』の刊行で始まった『少国民文庫』の16冊のうちたったの数冊しか所蔵していないと書いたのは間違いだったのではないかという不安に駆られたということなのです。都立日比谷図書館ともあろう館が、世に出て60年経ったか経たないかのシリーズをその四分の一しか所蔵していない、そんなことが、本当にあるのだろうかという疑問でした。その後、都立日比谷図書館で、同図書館、都立中央・都立多摩図書館の蔵書を検索し、現物を手にして確かめたところ、やはり都立図書館としては4冊しか所蔵していなかったのです。つまりは、当面はお詫びを免れたようです。

とりあえず話を『君たちはどう生きるか』に絞ってみると、同図書館が所蔵しているのは、『新編少国民文庫』（昭和31年／新潮社）、『ジュニア版 吉野源三郎全集 1』（昭和42年／ポプラ社）それに岩波文庫（昭和57年）の3点です。残念ながら昭和12年に出た初版と、「以前には山本先生と私の共著になっていたが、こんどは、わたしだけが著者となっています。」と吉野源三郎が書いた昭和23年の新版は所蔵していなかったというわけです。

著者が誰かという問題と昭和20年8月15日をはさんでの改版の問題がからみあって、『君たちはどう

生きるか』について何か発言するのは、私たちには荷が重いように思われるのですが、この件に関するプロのみなさんからの情報をお待ちしておりますが、残念ながら今日までのところ決定打に欠ける・・・状況なのです。そんな折、有難いことに、元司書の黒田一之さんから、「わたしの一冊」と題した興味深い一文の写し（『子どもと読書』1990.3月号）をお送りいただきました。

それによりますと、黒田さんは小学校五年生の昭和10年、日本少国民文庫の最初の一冊『心に太陽を持って』を14歳年上のお兄さん

から送られ、その後順次届く一冊一冊は、「それまで『少年倶楽部』的世界にしか接していなかった少年にとって、それはまったく別の世界」を見せてくれたそうです。そして、最後の『君たちはどう生きるか』を読んだのは昭和12年、黒田さんは中学生になっていました。黒田さんは、コペル君との出会いを「コペル君はそこで私を待っていてくれた」と書いておいでです。

ところで、黒田さんの一文中最も興味をそそられる箇所は、黒田

さんが『君たちはどう生きるか』の著者は山本有三だと長らく信じていたと書いておいでの部分です。黒田さんが読まれたのは共著になっていた初版のはずだったのに…。(編集部)

No. 130（1996年3月20日）掲載

『君たちはどう生きるか』の刊行から89年。
今月号より7回にわたり、1995年～1999年の本誌連載「著者は誰でしょう？」をリバイバルでお届けする予定です。お楽しみに。(編集部)



『君たちはどう生きるか』初版本
(昭和12年8月10日発行)
三鷹市有三青少年文庫所蔵
(写真は同書のケース)

S. コフマン 著／
ファヨル入江容子・横田祐美子・
伊藤潤一郎 訳

女性を敬して遠ざける

カントとルソー 近代哲学にひそむ女性
支配の論理を暴く。 3300円



松井裕美

掌の美術論

触覚と想像力 手触りや感覚が拓く遊戯
場としての美術史。 4400円



勁草書房 TEL 03-3814-6861 *価格税込
FAX 03-3814-6854

〒112-0005 東京都文京区水道2-1-1 <https://www.keisoshobo.co.jp>

第42回

香・大賞 作品募集

「香り」について自由に表現したエッセイを募集します。

応募規定：800字

審査員：鷲田 清一・池坊 専好・澤西 祐典・畑 元章

賞・副賞：金賞1名 副賞30万円 他各賞あり

締切：2026年11月30日(月) 当日消印有効

発表：2027年6月下旬

応募票のご請求・お問合せは 香老舗 松栄堂「香・大賞」係まで

〒604-0857 京都市中京区烏丸通二条上ル東側 TEL.075(212)5591

※応募票をご請求ください。入賞作品集「かおり風景」を送付いたします。

香老舗 松栄堂WEBサイトで「香・大賞」の情報をご覧いただけます。

主催：「香・大賞」実行委員会・香老舗 松栄堂
後援：環境省・日本経済新聞社 大阪本社

www.shoyeido.co.jp



新しい
環境経済学
実証ミクロアプローチ
環境政策の効果を測り、望ましい
制度を設計するための実証経済学
を体系的に解説。

小西祥文 (著)

●定価9800円(税別)
ISBN 978-4-535-541-43-6



「回復」という毒
支援に埋め込まれた構造的暴力
風間 暁 (著)
大人に抵抗し、薬や自傷に頼り、
それでも私は「回復」していた。
「回復」してはいた。
「回復」とは何かという
問いの刃

8月下旬刊



●定価4700円(税別)
ISBN 978-4-535-98545-2

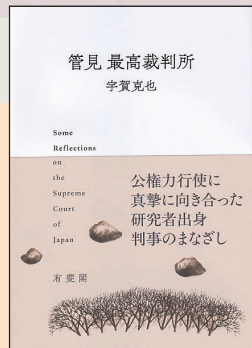
日本評論社 〒170-8474 東京都豊島区南大塚3-12-4
TEL 03-3987-8621 <https://www.nippyo.co.jp>

管見 最高裁判所

宇賀克也 著

A5判 定価 5,060円

最上級審である最高裁
において、事件はどのよう
に審議され判決に至
るのか——。研究者から
最高裁判所に転身し
て6年余りを務めた著
者が、自身の経験も踏
まえて詳述する。



有斐閣 東京都千代田区神田神保町2-17 価格は
<https://www.yuhikaku.co.jp/> 税込

濱口竜介 監督最新映画 原作本

(カンヌ国際映画祭最優秀女優賞受賞)



哲学者 宮野真生子
人類学者 磯野真穂

1760円

晶文社

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町 1-11
Tel 03-3518-4940 <https://www.shobunsha.co.jp/>

ESTRELA

■2026年7月号
No.388/7月10日発行
B5判 64ページ
定価1,205円(税込)

〔特集〕地理教育におけるシステムアプローチ

■持続可能な社会の創り手育成を目指す地理システムアプローチ／
宮崎 沙織(群馬大学共同教育学部 准教授)
阪上 弘彬(千葉大学大学院教育学研究院 准教授)

■システムアプローチとモデル、統計情報、ウェルビーイング／
山本 隆太(静岡大学地域創造教育センター 准教授)

■地理教育における空間情報を活用したシステム思考
—愛知県津島地域を題材にして—
中村 洋介(愛知学院大学教養部 講師)

■大学入学共通テスト「地理総合・地理探究」からみる統計資料の扱いとシ
ステム思考／泉 貴久(専修大学松戸高等学校 教諭)

公益財団法人 統計情報研究開発センター(Sinfonica)

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町3-6 能楽書林ビル 5階
TEL: 03-3234-7471 <https://www.sinfonica.or.jp/>