

ファンタジーとは何か？

：ファンタジーの生まれる場所

麻 生 武

1. はじめに

一般に、ファンタジーとは空想や想像のことと考えられている。よって、魔法が現実機能している世界を想像で描いた「ハリーポッター」は、ファンタジー物語で、ファンタジーの映画とされている。また、透明人間になればと考えたり、宝くじで3億円当たればと考えるようなことも、ファンタジーとされている。しかし、私はそのようなファンタジーは、単なる空想や想像であって、本物の生きたファンタジーではないと考えている。なぜ、そう考えるのか。その理由の一つは、幼いときには何か現実なのか空想なのかよく分からない不思議な境界的な世界があったように記憶しているからである。幼い時に友だちと夢中になっていた遊んでいたごっこの世界には、単なる空想や想像ではない、リアルな不思議な世界があったように思うのだ。

それをうまく表現できないものかと考えていると、ずいぶん以前にそのような境界的な体験について書いた記憶があるように思い、それを探したわけである。それは、確か「はーさん」という名前の存在に関するエピソードのはずだった。ようやくなんとか、その文章を探し出した。ところが、読んでみると驚いたことには、それは私の体験したエピソードではなかったのである。何とそれは学生が書いてくれたものだった。以下に示すのは、そのエピソードの一部である。23年前に、私は「このレポートを読んだ際に、遠い記憶の底の“何か”が生々しく自分の中で蘇るような、それでいて茫洋としてもどかしいような、切ない思いがしました」(麻生, 1994a)と書いていた。これを読めば、今の私

がこのエピソードを自分の記憶と勘違いしたのも納得できる気がする。

<はーさん> 「私が三歳ぐらいの時のことでよく覚えていることがあります。家の床下のコンクリートの壁に所々通風孔のように穴の開いているところがあり、そこから床下を覗くのが大好きでした。いつもその鉄格子の間から中を覗いては、“はーさん”と呼ぶんです。その場所は土の匂いが強烈にして、とても涼しい場所でした。床の下には何かがいると思っていたのか、毎日そこへ行っては“はーさん”と叫んでいました。私は“はーさん”というものを自分で想像して存在していると信じていたようです。」

“はーさん”が存在しているという、そのような感覚はどこから生まれてくるのだろうか。おそらく“はーさん”はとてもリアルではあるが、目の前の通風口や鉄格子と同じようにリアルかといえば、そのような明確さには欠けているのだろう。現実世界の割れ目から、何か未知のリアリティが顔を覗かせているのである。空想（想像）と現実との狭間に、そのような境界的な世界が出現することがある。そこにこそ、単なる空想ではない「生きたファンタジー」（麻生, 1996, p.139）が存在していると言えよう。

2. 「死んだファンタジー」と「生きたファンタジー」

単なる空想や想像は「死んだファンタジーである」。私たちの空想力は半端ではない。ありとあらゆることが想像できる。しかし、それらが現実と混同されることはほとんどない。現実と混同される関係妄想などは病的なものでここで扱うファンタジーではない。では、「死んだファンタジー」と「生きたファンタジー」とどのように区別できるのだろうか。具体的な例を用いて、両者の違いを説明することにしたい。

「ファンタジー (a)」と「ファンタジー (b)」 暗い夜道に、木の陰に白い着物の女性が潜んでいるように思えて怖くなるとしよう。これは「ファンタジー」なのか。本人がそこに本当に幽霊がいるように感じているとすれば、それはある種の「リアリティ」なのである。おそろおそろ木の横を通り過ぎ、誰もいなかった

ファンタジーとは何か？
：ファンタジーの生まれる場所

たことを確認したとしよう。そのとき、先ほどの「リアリティ」は「ファンタジー (a)」に格下げされてしまう。「幽霊の正体を見たり枯れ尾花」といった反省が生まれ、「リアリティ」は霧散し、あれは自分の「ファンタジー (a)」に過ぎなかったとされるのである。

次の日も、同じ夜道に木の陰に幽霊が潜んでいるような不安に襲われたとしよう。昨日のこともあるので「気のせいだ」「想像にすぎない」と自分に言い聞かせているのだが、やはり少し気になる。このとき、幽霊が潜んでいるかもしれないと想像していることは「ファンタジー (b)」である。幽霊が潜んでいることを、決して「リアリティ」と思っているわけではない。自分が、不安から余計な想像をしていると自覚しているのである。しかし、ひょっとすると、との思いもある。「ファンタジー (b)」は、活性状態の「生きたファンタジー」である。幽霊がいるのではと気にはしているが、おそらく九十パーセント以上は自分の「ファンタジー」に過ぎないとも意識している。だが、数パーセントは本当かもしれないという思いが消せず、不安が高まるのである。幽霊がいると確信しているのであれば、それは「リアリティ」である。だが、「いる」という思いは数パーセントにすぎない。とは言え、この数パーセントの不安な思いが、「リアリティ」を浸食しそれを揺るがし、空想と現実との狭間に「ファンタジー (b)」を発生させるのである。そのような「ファンタジー」こそが、「生きたファンタジー」と言えよう。

3. 「生きたファンタジー」はどこから生まれるのか

以上で示したような「ファンタジー (b)」＝「生きたファンタジー」は、表面的には個人が一人で産みだしたものである。しかし、そのようなファンタジーも元を正せば、「幽霊」といった観念が広く共有されていることにあると言えなくもない。私は、「生きたファンタジー」が生まれてくる場のルーツは、根源的に考えれば、大人と子どもとの間にあると考えている（麻生, 1996, p.211）。

大人と子どもとの間 子どもたちに「お化け」や「幽霊」の話をするのも、「サンタクロース」や「神様」の話をするのも、すべて大人である。大人たちが本気で語れば、幼児はすぐにすっかり信じ込んでしまう。サンタクロースが本当

にいと信じ込んでいる子どもにとって、それが存在していることは「ファンタジー」ではなく、「リアリティ」に他ならない。「サンタクロース」が「生きたファンタジー」になるのは、子どもが少し大きくなった時である。仲間やテレビなどから「サンタはお父さんだ」「サンタクロースなど本当はいない」などの言説を耳にし始めるようになってからのことである。疑いつつも信じるという微妙な揺らぎの中に、「生きたファンタジー」が生まれてくるのである。子どもの時にサンタの存在を信じていた大人にとっては、子どもたちがすっかりサンタの存在を信じてくれると、心の奥にしまわれていた「生きたファンタジー」が時を越えて蘇生することも時としてある。子どもたちにサンタクロースの存在を信じ込ませているうちに、なにやらサンタクロースが本当にいても良いような気になってくるのである。事実、子どもたちがサンタクロースを信じてくれることを、涙ぐましいほど必死になって願う親も存在しているのである(麻生, 1996)。

昔テレビやラジオのなかった時代に、囲炉裏の側で老人や大人が山姥や妖怪の話をする時、子どもたちは怖がりつつも目を輝かして聞きたらう。すっかり話を信じ込んでいる、子どもたちのその真剣な表情を見ると、おそらく語っている老人や大人にもそれが伝わり「生きたファンタジー」が大人の側にも生まれてきたに違いない。すっかりそれを信じ込んでいる幼子は別にして、少し疑いを抱く力の生まれてきた少し年長の子どもたちにも、ひょっとすると山姥や妖怪は今でも本当にいるかもしれないとの思いが生まれてきたらう。妖怪の話は、本気で信じ込んでくれる子どもたちがいるからこそ、語り手の中でも死なずに妖怪が生き残っていくのだと思われる。その一例が、「のんのんばあ」から受け継いだ「水木しげる」の妖怪の世界である(水木, 1979, 1990)。それは、まれに見る「リアリティ」にきわめて近い「生きたファンタジー」の世界である。

4. 大人の「遊び心」から生まれる子どもたちの「遊び」

「遊び」とは何だろうか？ 私は、哺乳類のライフサイクルという視点から、非常に単純な考え方をしている。赤ん坊は遊ばない。赤ん坊の相手をして遊ぶのは大人である。「遊び」とは、幼い子どもを可愛く思い、攻撃性を抑制し、

子どもとかかわるときの大人の態度のことである。子どもは大人に遊んでもらう中で、「遊んでもらう」楽しさを知る。そこから、子ども同士で「遊ぶ」こと学び、長じて赤ん坊を相手に「遊ぶ」ことのできる大人になるのである。つまり、「遊び」とは、哺乳類の大人（成体）が子ども（幼体）に対してとる態度から生まれてきたものだというのが私の説である（麻生, 1994b, 2007, 2010）。「遊び」という態度は、哺乳類が子育てをするなかで身につけた特別な態度である。赤ん坊が未熟で生まれ、子ども期のきわめて長いヒトが、「ホモ・ルーデンス」であるのはその意味で当然だと言えるだろう。

大人は乳幼児の相手をする際にしばしば、さまざまな“ふり”遊びをする。ブロックを食べ物に見立て食べる“ふり”をしたり、人形を生きているかのように操ったり、熱くないものを触りアチチと火傷のまねをしたりする。それが“ふり”であることが分かると子どもは、それまでの真面目な表情が笑顔になる。子どもにとって、そこは本当と嘘との境界の世界である。この種の“ふり”遊びの中では、黄色いブロックは「パン（マンマ）」であり、青いブロックは「自動車（ブーブー）」だといった見立てが、子どもと大人で共有されることも珍しくはない。ファンタジーの共同世界が、大人の「遊び心」を媒介にして、子どもと大人との間で立ち上がるのである。このような構造の大きかりな「遊び」が、親も参加するサンタクロースごっこに他ならない（麻生, 1996）。では、子どもたちは、どうやって大人を介さずに、子ども同士で「ごっこ」遊びができるようになるのだろうか。それを論じる前に、「ごっこ」遊び楽しさがどこにあるのかまず確認しておこう。

「ごっこ」遊びの楽しさの核心 ごっこ遊びの面白さは、どこにあるのだろうか。私の経験から考えるに、さまざまな空想的な見立てを仲間と共有し合って、即興的な物語を次々と生み出して行くことに、その面白さの秘密がある。各児の即興的な見立てが仲間承認され、見立てが共有されることによって、リアリティが増し、生きたファンタジーが立ち上がることにその醍醐味がある。大人が幼い乳幼児の相手をしてやる場面では、見立ての共有は大人の主導で行われる。大人は子どもに理解できて、子どもが面白がるような見立てを工夫する。また、子ども自身によってなされる見立てがあれば、すぐに笑顔で承認する。大人が子どもに合わせて「遊んであげる」のである。幼い子どもにとって、大

人は生きたファンタジーを立ち上げてくれる神様である。では、「遊んでくれる」大人（年長者）がいない場面で、どうやって仲間同士で見立ての共有が可能になるのだろうか。

例えば、A君が空の段ボール箱を「これ宇宙ロケットや、火星まで行けるで」と見立てたとき、B君が「これ段ボール箱やで、どこが宇宙船なん？」などと現実的反応をすると、見立ての共有はきわめて難しくなる。つまり、白けてしまい「遊び」が成立しなくなる。おそらく。そのようなことは実際によくある。幼稚園で実際に私が観察した他児の「見立て」に水を差すような子どものクールな言動を一つ紹介しておこう。

<見立てを否定するクールなまなざし> 「トキオ(4;9)は電車や汽車が大好きである。大型積み木を並べ、機関車を作っている。他の子どもたちも乗ったりするが、トキオは気にせずマイペースで遊んでいる。そして「電気機関車、パンタグラフもついている」など言っている。観察中の私の側に、ユミ(5;5)がやってきたので「ユミちゃん、かっこいい汽車だね」と声をかけると、ユミは「ただの作り箱、椅子と違う？」と冷静な大人ぶった口調で言う。これを聞いて、積み木に腰掛けていたトキオは「椅子ちゃう、機関車」と声を張り上げ抗議する」(麻生, 2007, p.206.)。

先のA君の見立てがスムーズに共有されていくためには、B君が「おっ、本当や、すごい宇宙船やな」とA君の見立てに同調してくれる必要があるのである。実は、これは、B君が大人と同じような態度でA君と「遊んであげる」ことに他ならない。だが、単にB君がA君と「遊んであげる」だけでは、この遊びは発展しない。次に、B君が「火星には、火星人がいるから武器がいるぞ」と提案したとき、今度は、A君が「じゃあブロックで武器を作ろう」とB君の提案を受け入れて、A君がB君と「遊んであげる」必要があるのだ。そのようにして互いの見立てを承認し合うことが、別のリアリティを垣間見させ、生きたファンタジーを立ち上げるのである。

共同の見立て遊びが展開していくには、A君の立場から表現すると、「B君に遊んでもらう」だけでは不十分で、次に役割を交替させ、「B君と遊んであ

ファンタジーとは何か？
：ファンタジーの生まれる場所

げる」必要があると言えるだろう。B君に立場から表現すると、「A君と遊んであげる」だけでなく、次に「A君に遊んでもらう」必要があるということになる。つまり、仲間同士のごっこは、「A君がB君に遊んでもらっている」と同時に、「B君もA君に遊んでもらっている」という、きわめて幸福なバランスの上において初めて成立すると言えよう（麻生,2010）。

「ごっこ」遊びの始まりと子守の始まり では、子どもが幼い子ども相手に「遊んであげる」ことができるようになるのはいつ頃からだろうか。「遊び」という態度は、哺乳類の成体（年長者）が幼体（年少者）に対してとる態度から生まれたものだというのが私の説だった。今日の子どもは、兄弟姉妹が少なく、異年齢の子ども集団もなくなり、年下の子どもの世話をすることもほとんど見られなくなった。とは言え、近代化されていない社会では、三・四歳というのは、子どもたちが「子守り」の仕事をまかされ始める時期である。幼い妹や弟を、可愛く思い、守らなければならないと感じ、攻撃性を抑制して適切に接することができなければ「子守り」はできない。簡単に言うと、幼い弟や妹と「遊んであげる」という態度がとれるようになったときに、「子守り」が可能になる。その最初が三歳から四歳にかけてなのである。同じ時期に、子ども同士のごっこ遊びが見られるようになるのは、おそらく単なる偶然ではない。「ごっこ」遊びが成立するには、お互いが相手と「遊んであげる」力を持つ必要があることはすでに指摘した。それが幼い弟や妹と「遊んであげる」力を必要とするという「子守り」と同じ次期に見られるようになるというのは、すこぶる道理になった、自然なことだと言えるだろう（麻生,2010）。

5. 消えつつある「遊び心」、「生きたファンタジー」

人間というものは、乳幼児期は、大人（年長者）に「遊んでもらい」、幼児期に、しだいに仲間同士で「遊べる」ようになり、その後自分一人でも「遊び」を立ち上げられるようになり、かくして子どもを養育できるようになるのだ。子どもがたっぷり「遊んでもらい」、子ども同士で「ごっこ遊び」ができるようになることは、将来その子どもが大人になって、自分の子どもと「遊んでやる」ことが可能になることを意味している。つまり、まず子ども同士で「ごっこ遊び」

という形で「ファンタジー」を立ち上げることが可能になり、そして自分一人でも「内なる他者」を相手に、「ファンタジー」を立ち上げることが可能になり、イメージを膨らませ赤ん坊相手に、さまざまな形で「遊んでやる」ことも可能になってくるのだと言えよう。「遊び」や「生きたファンタジー」というものは、ヒトがヒトたることの根幹に位置していると言ってよいだろう。

ところが、悲しむべきことには、今日その「遊び心」が目に見えて今日痩せ細ってきているのである(麻生, 2016)。それを示す指標はいくつもある。近年、「児童虐待」は一途増加しつつある。幼子の周囲に、幼子と「遊んでくれる」さまざまな年長者がいなくなってしまうのである。それだけではない、児童期の子どもたちが戸外で「遊ぶ」姿もめったに見られなくなった。子どもたちの異年齢集団の「遊び」が見られなくなって、もう四十年近くになる。子どもたちが集団で遊ぶ機会が多いと考えられる幼稚園においても、2000年から2015年にかけての私の幼稚園観察によれば、だんだんスケールが小さくなり子ども主導のダイナミックな「ごっこ」遊びが見られにくくなってきている。

ヒトは進化の頂点において、哺乳類であることを放棄しようとし始めているのかもしれない。多くの子どもたちが、人工授精で、人工子宮で育ち、人工栄養で育てられ、家庭ではなく二十四時間保育所で育てられるようになれば、哺乳類の特性であったヒトの「遊び心」が大きく変化しても何の不思議も無いだろう。だが、私は古い人間だ。時代と共に、子どもたちの「遊び」が痩せ細ってきていることには、やはり心が痛む。私は、昭和二十四年生まれである。今の子どもたちに比べると、子ども時代にはよく遊んだと思っていたが、柳田国男の「子ども風土記」(1976)に報告されている八十前の子どもたちの遊びは、はるかに豊かである。また、大正十一年生まれの水木しげる(1990)の描く子ども時代の遊びは、私の子ども時代の遊びとは圧倒的にスケールが違う。水木が「たのしみが多すぎて、勉強どころではなかった」と書いているほど、彼は豊かな遊びに包囲されて育っている。隣町のガキ大将のグループとの石投げと竹竿による戦争、チャンバラごっこ、子どもたちだけの遠泳、大人をからかって逃げる遊びなど、怪我や骨折は当然のこと、悪くすれば失明や溺死の危険など危険もいっぱいある中で、実に多くの異年齢の子どもたちともまれつつ育っている。私の子ども時代は約六十年前である。そのときすでに「遊び」

ファンタジーとは何か？
：ファンタジーの生まれる場所

の縮小が始まっていたのかもしれない。それ以降も、「遊び」はますます痩せ細りつつあるように思う。これは、新しいヒトが誕生する予兆なのか、あるいは、滅びの前兆なのか。せめて前者であることを祈るばかりである。

引用文献

- 麻生武 1994a ファンタジーごっこの意味 - わが家の“アヤシゲ” - 「発達」No.60, pp.1-8. ミネルヴァ書房
- 麻生武 1994b 遊び 岡本夏木・高橋恵子・藤永保編「生活と文化」(講座「幼児の生活と教育」第二巻) 第三章 pp.59-84. 岩波書店
- 麻生武 1996「ファンタジーと現実」金子書房
- 麻生武 2007「発達と教育の心理学：子どもは『ひと』の原点」培風館
- 麻生武 2010 遊びと学び 佐伯 胖 (監修)・渡部信一 (編)『『学び』の認知科学事典』pp.128-145. 大修館書店
- 麻生武 2016 子どもの発達とファンタジー：消えつつある“ファンタジーの世界” 増山均・汐見稔幸・加藤理 (編)「ファンタジーとアニメーション：古田足日「子どもと文化」の継承と発展」pp.85-112. 童心社
- 水木しげる 1979 夢術：ファンタジーの世界 上野瞭責任編集「空想の部屋」世界思想 pp.209-211
- 水木しげる 1990「のんのんばあとオレ」ちくま文庫
- 柳田国男 1976「こども風土記・母の手鞠歌」岩波文庫