

もう一つの時間と空間を生きる 子どもとファンタジー

加 藤 理

はじめに

2017年度の日本子ども社会学会研究大会(於東京学芸大学)におけるテーマセッション「子どもとファンタジー」の登壇者として、麻生武、目黒強、加藤理が指名された。それぞれの登壇者は、麻生がファンタジーの本質についての分析と考察を、目黒が空想の歴史的位相についての考察を、そして加藤がファンタジーを楽しむということについての考察を、発達心理学、児童文学、児童文化の研究領域の知見をもとに発表した。本稿では、テーマセッションでの発言内容に補足を加えながら簡潔に報告する。

1. 子どもの二つの世界

子どもは二つの世界を生きている。藤本浩之輔は『野外あそび事典』の中で、次のように述べている⁽¹⁾。

考えてみると、子どもは二つの世界に生きる必要があるのではないか。将来の社会を背負うため、その社会の文化を継承するため、大人の与える文化を習得する世界と、もう一つは、自分たち自身の文化によって構成される世界とである。つまり、子どもは、その二つの世界を適当に行き来している両生類のような存在である。大人の文化の中にばかりいると体の水分が枯渇し、うるおいをなくしてしまう。学校文化を拒否し、大人を拒絶して閉じこもるのは、その自衛策の一つなのではないか。

(かとう・おさむ 文教大学)

藤本は、子どもとは大人の与える文化を習得する世界と、自分たち自身の文化によって構成される二つの世界を自由に行き来して生きる両生類のような存在だと看破したのである。

藤本の言う二つの文化の世界の他に、子どもには、「未来のために今を生きる」時間と「今を楽しむために今を生きる」の二つの時間も存在する。

「未来のために今を生きる」時間の典型は、未来のために今の欲求を抑制しながら勤勉に努力することを強えられる学校での時間であり、藤本が言う「大人の与える文化を習得する世界」と質的に類似した時間ということになる。「今を楽しむために今を生きる」時間は、かつての多くの子どもにとって、放課後の時間がその典型であったが、今や放課後は習い事や塾など、「未来のために今を生きる」学校と同質の時間の中で費やされることが多い。

この二つの時間は、文化化・社会化と向上的な自己形成を目指す「発達としての教育」と、根源的な生きる力の獲得につながる「生成としての教育」の二つの世界との関係の中でとらえることもできる。向上的な自己形成を目指す「発達としての教育」の中では、全ての行動は「…のために」なる有用性を考えて選択され、子どもたちに与えられたり指示されたりする。子どもたちは、この中で、自己の欲求を抑制することを強いられ、自己の意志と異なる行動選択を強えられることになる。

一方で、「生成としての教育」の中では、価値ある何かを生み出そうと意識することなく、ただひたすら自分がしたいことを大事にしながら、そこに没頭・没入していく。この中で子どもたちは、自己の意志と離れて「…のために」なることを強えられることで発生した抑圧から解放され、磨滅していた主体的な意志の下で行動を選択する力を回復していくことになる。

これら二つの世界は、「発達としての教育」が「有用性の原理」に支配される世界であり、「生成としての教育」は「有用性の原理から離脱」した世界とみなすこともできる。

生成としての教育や、今を楽しむ時間、自分たち自身の文化によって構成されるもう一つの世界の中で、子どもたちは人間本来の主体性と内面的な精神の活力を獲得したり、有用性の原理に支配された時間の中で磨滅させてしまった

主体的に行動を選択する意志の力を取り戻したりしているのである。

2. 「遊び」を成り立たせる要素

フランスの思想家ロジェ・カイヨワは、遊び論の名著『遊びと人間』の中で、遊びに含まれる四つの要素を鋭く指摘している。四つの要素とは、「アゴン(競争)」「アレア(運・偶然)」「ミミクリ(模倣)」「イリンクス(眩暈)」である。

さまざまな遊びを見ていくと、これらの要素が巧みに面白さとなって遊びに転化されていく様子が理解できる。特に、「イリンクス」を遊びに含まれている要素として取り上げていることは、カイヨワの卓見と言わざるを得ない。イリンクスとは、ブランコや滑り台の楽しさを生み出す要素であり、幼児の場合、大人にしてもらう「高い高い」も、イリンクスの要素によって魅力的な遊びとなっている。

カイヨワは遊びの分類をする際に、「パイディア」と「ルドゥス」という二つの極も設けている。「パイディア」とは規則や様式にとらわれない可変的で奔放な遊び、「ルドゥス」とは規則や様式に即して行われる遊びである。

カイヨワが設定した分類にしたがって、現代の子どもたちとその保護者世代の遊びを分類すると、興味深い差が現れる。鬼ごっこや人形遊び、秘密基地づくりなど、保護者世代の遊びの多くはパイディアの傾向を示し、テレビゲーム、携帯ゲーム、ドッジボールなど、現代の子どもの遊びの多くはルドゥスの傾向を示しているのである。さらに、保護者世代の遊びには、アゴン・アレア・ミミクリ・イリンクスがバランスよく見られるのに対して、現代の子どもの遊びはアゴンの要素を持った遊びに偏る傾向も見られる⁽²⁾。

遊びの分類で明らかになるこうした傾向は、現代の子どもたちが、二つの世界、二つの時間のうち、有用性の原理に支配された「発達としての教育」に強く支配されていることともつながっていく。現代の子どもたちは、遊びにおいても、定められた規則や様式を遵守することを強いられ、遊びを通して社会化や文化化することを期待され、人間本来の主体性と内面的な精神の活力を獲得する機会に乏しい傾向にあることが理解できる。

3. もう一つの世界を成り立たせる要素

ところで、「自分たち自身の文化によって構成される世界」や、「今を生きるために今を楽しむ時間」、そして有用性の原理から離脱した「生成としての教育」の時間と空間を生きる上で、これらの時間と空間に含まれる要素として、どのようなものが考えられるだろうか。

児童文学者古田足日は、子どもの成長発達と文化の関係を考えて刺激的な評論「子どもと文化」の中で、「子どもの成長発達にはたす役割は二つの面から成り立っているのではないだろうか」と述べた上で、次のように続けている⁹⁾。

その一つは“教育(学)的見地からのとらえ方”とやってきたものである。(中略)もう一つの面は、精神の集中・躍動・美的経験そのものがはたす役割のことである。“胸をおどらせて”読み進み、読み終わったあとしばしものもいえずにその作品が呼びおこした心地よさに身をひたすという経験は、いったい読者に何をもたらすのだろうか、ということである。

ここで古田が言う「二つの面」とは、前述した向上的な自己形成を目指す「発達としての教育」と、根源的な生きる力の獲得につながる「生成としての教育」の二つの世界と同義であると理解できる。

先に、「生成としての教育」の中では、「価値ある何かを生み出そうと意識することなく、ただひたすら自分がしたいことを大事にしながら、そこに没頭・没入していく。この中で子どもたちは、自己の意志と離れて『…のために』なることを強いられることで発生した抑圧から解放され、磨滅していた主体的な意志の下で行動を選択する力を回復していくことになる」と述べたが、古田は、筆者が述べた「没頭・没入」を、「精神の集中・躍動・美的経験」とより具体的に表現している。

ところで、「胸をおどらせて”読み進み、読み終わったあとしばしものもいえずにその作品が呼びおこした心地よさに身をひたすという経験」は、何によってもたらされるのであろうか。没入した後に没我のような余韻に浸るこうした経験を成り立たせる要素として、「ファンタジー」の存在が考えられるのでは

ないだろうか。

「生成としての教育」の中で何かに没頭・没入する行為は、自らの作り出したイメージによって、新しい世界である「もう一つの時間と空間」を生きることには他ならない。「もう一つの時間と空間」を生きるということは、私たちにとって「ファンタジーを楽しむ」ことに他ならないのである。

もう一つの時間と空間を生きるのは、読書の時だけではない。古田は、子どもが砂遊びをしながら、道や川、トンネルを作り、砂山が姿を変えてそこに怪獣が出現したり、心の中のイメージも変わったりしていく様子を例に、次のように述べている⁽⁴⁾。

ここでは子どもは砂に働きかけ、山やトンネルをつくることから出発した、強調していえばもう一つ別の世界、もう一つの空間と時間とを生きている。それは充実した時間、豊かな時間である。それを可能にする理由の一つは、たぶん遊びの場が子どもにとってもっとも豊かに自分を表現できる場だからではないだろうか。

「道や川、トンネルを作り、砂山が姿を変えてそこに怪獣が出現」する様子は、いわゆるごっこ遊びを楽しむ子どもの典型的な様子である。子どもたちが「今を生きるために今を楽しむ時間」を過ごしながら、「もう一つの時間と空間を生きる」典型として、こうしたごっこ遊びを楽しむ子どもの姿が、読書を楽しむ姿と並んで多くの人の脳裡に浮かぶであろう。

ごっこ遊びは、遊びに関わる子どもたちが、それぞれの脳裏で架空の物語を作り、架空の物語を展開させながら遊ぶ遊びである。その意味では、まさしく「ファンタジー」がこの遊びを成り立たせる要素となっている。

ただし、ごっこ遊びに見られるのは、架空の物語を生きるという意味での「ファンタジー」の存在だけではない。想像力とそれに基づく創造性は人間精神の基本的な営みの一つだが、想像力を働かせながら、子どもたちは創造的な活動を行う中で「精神の集中・躍動・美的体験」を感じている。これらを感じる時間こそ、「ファンタジー」を楽しんでいる時間、ということなのではないだろうか。

つまり、「ファンタジー」を楽しんでいる時間は、同時に「精神の集中・躍動・美的体験」を感じている時間でもあり、文化化・社会化や向上的な自己形成を求められる有用性の原理から離れて、「もう一つの時間と空間」に「没頭・没入」している時間、ということになるのではないかと。

また、こうした時間の中で、個人をその個人たらしめる「原風景」が形成されることにも注目したい。このことを考える手がかりを古田の体験の中に見出すことができる。1945年8月15日の終戦を告げる放送を聞いた後に、海に飛び込んで空を見上げていた体験に触れながら、古田は次のように述べている⁽⁶⁾。

この原体験は空と海の青のなか、音のない世界にただようぼく、というイメージとしてぼくのなかに保存されている。このイメージが原風景であり、原体験は原風景として保存されている

原風景がどのように作られるか考える際に、「音のない世界」というイメージとして記憶の中で昇華されているという古田の記述の意味を考えなければならない。

「音のない世界」とは、現実の体験が、象徴的な意味を持つ風景へと昇華したことを表していると考えられる。原風景へと昇華した体験は、音や色といった現実世界を彩っている一切を捨象した「音のない風景」となり、現実の風景をもとにしながらも現実の風景を超越した、一種の絵画のような光景として記憶の中に残存するのであろう。次の岩田慶治の原風景に関する説明は、古田がいう「音のない世界」と通底するところがある⁽⁶⁾。

そこに参与する、その場のなかに入りこんだときに—ときとして—その場、その風景が異様に新鮮に、キラキラとして、いわば永遠の相のもとに見えてくることがある。局所の風景が普通の相貌を帯びる。特定の場所が、その特殊性—記録性、名まえやかたちについての歴史的・文化的な拘束性—を脱却する。無名の風景にもどる。すこし文学的に表現すれば、風景が外光を反射するのではなくて、内部に秘められた光を反射することになる、といてよいかもしれない。

原風景が「音のない世界」として蘇るのは、原風景として保存される原体験が、「純粋な時間」の中での出来事だったことと関係があるからだと思われる。原風景は、しばしば音や色などの一切が捨象されたかのように感じる「純粋な時間」の記憶として蘇る。「純粋な時間」は、これまで述べてきた「没頭・没入」した時間と言い換えることもできる。

精神が集中・躍動した時に体験する美的経験の中で純粋化された時間と純粋化された世界を感じた時、この体験が「異様に新鮮に、キラキラとして、いわば永遠の相のもとに見えて」きて、やがて「原風景」へと昇華していくのではないだろうか。

人は、目に見えている外的世界や体験した出来事を、そのまま理解したり受け入れて記憶したりするだけではなく、想像の力によって現実を離れた抽象化された光景に変化させ、その光景を原風景として定着させることがある。それぞれの個人の核を形成する原風景が、精神が集中・躍動し、純粋化された時間に没頭・没入する中で形成されることに注目したい。

個人をその個人たらしめる上での核となる原風景は、「ファンタジー」によって自らが作り出した新しい世界である「もう一つの時間と空間」に「没頭・没入」し、精神が集中・躍動し美的体験を経験する中で生成されている、ということになる。このように考えると、「ファンタジー」を楽しむことは、人として生きていく上で必要不可欠な時間であり、人の根源を形成することにつながる。

子どもにとってファンタジーを楽しむということが、空想世界を楽しむというだけでなく、重要な意味を持つことを注視していかなければならない。

注

- (1) 藤本浩之輔『野外あそび事典』くもん出版 1994年 302ページ
- (2) 加藤理「子どもの現実と遊びの変化」(日本子どもを守る会編『子ども白書 2006』草土文化 2006年) 85～88ページ
- (3) 古田足日『子どもと文化』久山社 1997年 65ページ
- (4) 古田足日『子どもと文化』62ページ
- (5) 古田足日『子どもと文化』久山社 1996年 46ページ
- (6) 前掲『子ども文化の原像 文化人類学的視点から』28ページ