

SF 的読み解き
子どもという風景

第二十八回

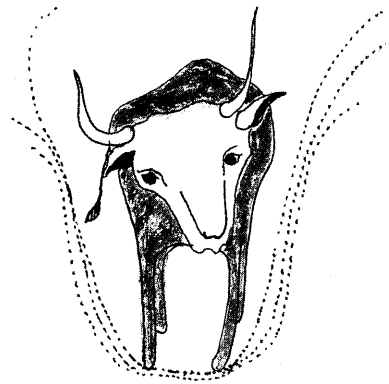
なぶることの広がり

堀内 守

摩擦

最近では「摩擦」は「経済摩擦」のように抽象的な使われ方をしている。いや、抽象的というよりは具体的というべきか。このあたり、子どもに戻ってみてとらえ直す必要がある。そんな気がする。

子どもの世界では「まさつ」とは「こすること」「すれ合うこと」である。こう書けばいとも単純だが、意味を個々の行為にひきつけて理解する子どもにとっては、「まさつ」とは、木と木をこすり合わせることに、鉛筆で



紙の上に乱暴な字や絵をなぐり書きすること、ツメでガラスをこすること、棒っ切れで塀をこすること、手と手をこすり合わせることに、仲間とおしくらまんじゅうをすること、顔をこすること、目をこすること等、どこまでも広がっていく。そして、それらは完結しない。

木と木をこすれば、熱が出てくる。きなくさくなる。それらは、つきつぎに話題を呼び起こす。かくして、どこまでも興味は広がっていく。

ブレーキだってそうだ。口笛も摩擦を利用したもので

ある。摩擦電気は衣服の着替えのときにも見られる。

人が集まれば「摩擦」が生まれる。もつれ。もめごと。もんちゃく。あつれき。

摩擦〔物理学的定義〕
|| 接触している二物体が相対的に運動し、または運動し始めるとき、その接触面で運動を妨げようとする向きに力の働く現象、またはその力。液体内部でも似た現象があり、これを内部摩擦または粘性という。〔広辞苑〕

もっともな定義だが、人間関係における「もんちゃく」や「あつれき」の方はこうスッキリはいかない。

パズルを解くようなわけにはいかないからである。

「もつれ」「もめごと」「あつれき」「もんちゃく」は、解くに越したことはないが、通り一遍のやり方ではますますこんがらかる。そこで、それに対するには、いろいろなやり方がある。

① 「もんちゃく」を避けること。「君子危きに近寄らず」「虎の尾を踏むな」「さわらぬ神にタタリなし」等の教訓の示すものがこれだ。そのとおりにうまくいくか

は保証の限りではないが、ともかくこういう態度も一つの方法であろう。

② 「もんちゃく」に向かい合い、時を待つこと。

「待てば海路の日よりあり」「果報は寝て待て」等。こうなれば、教訓なのか、逃げ口上なのか、ゴマメのハギンリなのか、よくわからない。時に委せよ、無理をするな、からはじまって、時を待て、というのに近い。

③ 「もんちゃく」を乗り越えること。この「乗り越え」も一様ではない。「もんちゃく」のエネルギーがしぼんでしまったから、という場合もあるし、馬鹿らしくなったからというような場合もある。たがいに理を尽くして話し合った結果、というようにはならないことが多い。

もんちゃくといちゃもん

「もんちゃく」は何の必然性もないところからも生まれる。「いちゃもん」をつけるといのがその代表例である。イソップ物語にも出てくるが、「いちゃもん」は

どうにでもつけられる。「気に入らない」とすぐまれたらもうおしまいだ。弁解、弁明をやればやるほど退路は閉じられていく。

「いちゃもん」をつける方は、初めは遊びや退屈し過ぎのつもりだったかもしれない。ところが、相手が本気で弁明したり、弁解したりするので、つい本気になっていく。この微妙なメカニズムは、「なぶり殺し」に似ている。ヒューマニズムの清らかさをあざ笑うように、この種の事例は多いのだ。浦島太郎の話だって、海岸で子どもが亀の子を捕えて遊んでいるところから始まっているではないか。

もっとも、あの風景をどう考えるべきか、これも一様ではない。だれも見た者がいないし、見た者がいたとしても（いや、いたらなおのこと）、子どもたちがどのようになぶるのかを扱っていたかレポートするのはむずかしい。

「たわむれていた」「からかった」「いじめていた」「殺そうとしていた」——その他、もろもろの文脈

でレポートがなされるだろう。

あのくだりは、浦島太郎が龍宮へ行くきっかけになるほどのところだから、子どもたちが亀を楽しげに、対等に扱っていたのでは導入の役割を果たさない。童話はこの間の事情を隠してしまっている。もう少し古い童話は、子どもが亀を「なぶる」と表現していた。「なぶる」。すなわち「鬪る」である。

こうなると、「いちゃもん」から、ぐっと進み、すさまじい世界が開けてきそうである。

なぶる

「なぶる」の漢字は異様である。今日でも地方によっては「なぶる」が日常語になっている。ある保育園で子どもが電灯のスイッチをいじっていた。すると、保育さんが「なぶってはいけない」と注意をしていた。現代語においては「なぶる」はかくもあっさりした味になっている。「いじること」「いたずらすること」に近い。しかるに、「なぶる」においては、すでに万葉集のなかに

「もてあそぶこと」として出ているくらいだ。

「なぶり切り」。もてあそんで切ること。

「なぶり殺し」。もてあそんで殺すこと。すぐに殺さず、もてあそんでから殺すこと。

「なぶり立て」。なぶるさまをすること。出しやばってからかうこと。

余剰のもて余し

一筋縄ではいかないことがおわかりだろう。

「なぶる」には、どうやら隠されてきたところが多いのだ。暇をもて余し、エネルギーをもて余し、自分のからだをもて余し、自分自身をもて余す動物。「何か面白いことないか」と、きよろきよろする。「面白いこと」とは、対象を「なぶり」ものにし、そのことによっておのれの余剰を蕩尽とうじんしたいという厄介な本性のゆえに生み出される。そして、余剰が思うように消費されると「快」であるという動物。古今の倫理はこの周辺をウロウロし、余剰を抑えよという結論を出したり、余剰を高

貴な目的追求に向けよと命じたり、少しずつ消費せよとアドバイスしたり、余剰と消費のバランスを取れと応じたりしてきた。

だが、そのなかには子どもが好んで「なぶる」存在であることが含まれていたろうか。

時の遅延

ひとつ注目しておかねばならぬ。それは「なぶること」が、せっぱ詰まったり、やけっぱちだったり、刹那的だったりすることはないということである。

（ついでだが、右の「せっぱ詰る」が「切破詰る」という禪宗用語から来ていたり、「刹那」が仏教用語だったりするのはいかにもふしぎではないか。「焼け」の方は、「焼けっ腹」「焼けのやんばち」「焼けっばち」「焼けっばら」とも、っばら音を味わうのも面白いではないか）要するに、余裕があるのである。楽しみを先へ延ばし、その過程を楽しむのに近い。

完全に遊戯化されれば、「なぶる」は、「ひやかす」

「からかう」に近くなる。手を出さずに、目で遊ぶ。あるいはことばでからかい、つぎの場面では「あれはカラカイであった」ということが確認され、「もうカラカイのゲームは終了」と宣言されて、もとに戻る。このルールが共有されているかぎり、「なぶり」は笑いのうちに終始する可能性がある。

だが、子どもの世界においては、ゲームと実生活との境界はこんなに明確ではない。だから、ゲームのつもりだったのが、本気になってしまい、「からかい」が「けんか」に移行するのはまことに多いのだ。

だんだんと本気になっていく。これがホントの経過である。一気に、突如に、というようなことはない。

浦島太郎も「なぶる」が導入になっていた。「さるかに合戦」などはどうだろうか。これなどは単なる「いじわる」を超え、「なぶり」がデンと中央に鎮座ましましている。「かちかち山」にいたっては、最初から最後まで「なぶり」のオンパレードだ。

なぜ子どもが亀を「なぶっ」ていたか。なぜ猿が蟹に

対して柿を投げつけたか。火傷したタヌキの背に辛子をぬりつけるとは兎もとんだ「なぶり」をしているといえないか。いや、そんなことよりも、この種の物語が、必然性なき「なぶり」に対する復讐の「なぶり」から成っているのに驚くべきではないか。

それは「なぶり」を平板に非難することを意味しない。トンボの羽根をむしりたくなったり、バッタの足をむしり取りたくなるのはなぜと考えることにも通じている。

かにかが歩いていく。横に歩いていく。あぶくを吐きながら。もたもた、よたよたと歩いていく。

見ているかぎり、それはそれで一幅の風景のようなものだ。蟻がちょうちょうの翅を引いていくのを見て、「ああ、ヨットのようだ」と嘆じている詩人の境地である。しかし、かにかがあぶくを吐いているのを見て、手を出してみたくなり、横にもたもたと歩いていくのはどんなしくみによるのかと、かにかを手にとってみたくなるのは何の境地だろうか。科学者？ 技術者？ 開拓者？

すかさず手に取ってみる——というまでには時間の経過がある。どうしようか、取ろうか取るまいか——そのあいだには回避も、ためらいもあり、問答もある。

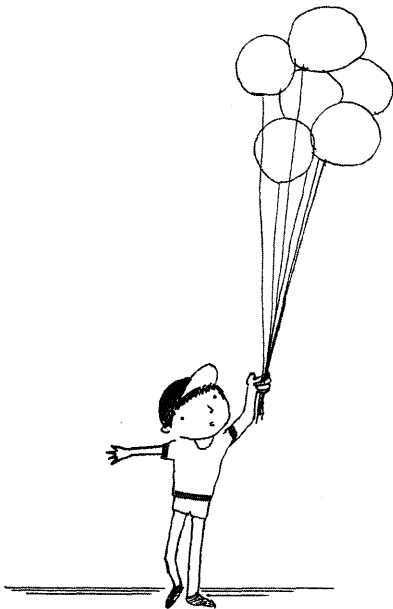
異形（フリーク）

かにの形、歩き方、並外れたハサミ、しかも左右非対称。腹部、目。それらが異様に映るからだ。もたもた歩いているのを、親切心で、もっと規則的に歩かせてやろうかという子どもが出てきてもふしぎはない。あるいは

絵や写真で見ていた「かにさん」と、実物のかにとの間
の落差に驚き、落差を埋めようとして手に取ってみる子
がいてもおかしくはない。こわごわ、おそるおそる取っ
てみる。

馴れてくる。まわりの人が応ずる。「よくそんなものを
手にもてるねえ」。その声は、子どもの心をますます
積極的にさせるだろう。観客の前で熱演し、拍手を浴び
ているのに近くなるからである。

「なぶる」は、こうして増幅する。



時間をかけて、ゆっくりと殺す「なぶり殺し」は、相手の苦しむさまを見てよるこぶという奇妙な本性を照らし出す。暴君ネロならずとも、「なぶり殺し」は「こわいもの見たさ」や「血に興奮する」人間の性を照らし出す。

ゲーム化

物語やスポーツまで、「なぶり」をゲーム化したものは少くない。ドラマだって、「なぶり」から成るものが圧倒的。シェイクスピアの作品の大半は「なぶり」が根源になっている。悲劇か喜劇かは相対的な区分にすぎない。めでたし、めでたしで終わるものも「なぶり」を原型としているし、死屍累累たるエンディングで終わるものでも「なぶり」がすべてである。

「なぶり」をゲーム化すること。これによって、「なぶり」の歯止めを手に入れさせること。これには長い時間がかかっている。

ゲームにはルールがある。ルールを厳格に守るか、そ

れとも「待った」を連発し、そのことで相手をじらし、苛々させ、ついには本当のケンカになるという落語の「笠碁」のような場合もある。これは落語だから、聴いている方は、そう割り切って聴いている。だから、ケンカがはじまれば、それだけ面白くなるというしくみだ。現実の夫婦が、ドラマの上で夫婦を演じる。しかも仲の悪い夫婦役を。こんなとき、観客は、思いがけないセリフの出現にとまどいながら、並の場合よりも面白がっている。

供養

「なぶり」で終わらせないために、人間は、もうひとつ、供養の世界を編み出した。いたずらに「なぶり」ものにしたのではないこと、使いつ放しではないこと、の確認のために、供養という儀礼がある。

解剖したモルモットを供養する。夏の日にかば焼きにされるウナギを供養するのもひとつの知恵であるう。

供養は、必要性から食糧にされる生物に対するいとおしみの復元である。また感謝の気持の表現でもある。

してみると、物語の世界にあらわれる数々の悪役たちに対しても供養が必要だろう。

悪役は、子どもたちの悪に、非難、憎しみの対象である。裏返していえば、最後は決して勝利者にはなれぬようしつらえられている。途中までは強そうでも、最後はきまって負ける運命にある。悪役たちは、子どもたちをハラハラさせ、ドキドキさせ、さらに子どもたちの憎しみを全身に浴び、退場させられる。それは子どもたちの情念のトレーナーであり、情念の捨てどころである。

桃太郎の物語に出てくる鬼たち、かちかち山に出てくるたぬき、さるかに合戦に出てくるさる。古今東西の悪役たちは、ワキ役なのかシテなのか。宇宙怪人、異星怪人、異星怪獣たち。彼らはみな子どもたちの記憶から去っていく。わずか数カ月で消えてしまうものもある。忘れ去られ、ある歳月を経て思い出されるものもある。いずれもリアリティを欠く悪役たちばかりであった。

身をよるこばす

アタマやココロを喜ばせてくれたあの悪役たちのほかに身を喜ばせてくれたモノもある。オモチャたちである。もともと子どもに「なぶられ」るようにつくられたモノである。あるいはネンドや絵の具。どのくらい「なぶられ」たことだろう。

あるときは、怒りの対象にされて、こわされ、投げつけられ、放り出された。あるときには、大事にしていたのに、こわれてしまった。

新素材が登場し、これがさまざまなおモチャを生んだ。のみならず、新製品は、子どもの世界から「鼻たれ小僧」も追放してしまった。家庭電化製品の数々は、生活に根本的な革命を引き起こし、子どもの生活のなかに新たな食物、スピード、新たな時間をもたらした。目と耳を楽しませる映像の世界も拡大し、居ながらにして宇宙にまで視野は広がることになった。

しかし、よく見ると、「なぶられ」ているのはどちらなのか、不分明になってきたのである。「なぶられてい

る」という感覚は、よくわからなくなって、テレビが子どもを「なぶって」いるのか、子どもがおとなを「なぶって」いるのか、それともたがい「なぶり合って」いるのかわからなくなってきた。

そこから脱出するために苛々が増し、その苛々がまた別の「なぶり」の対象を求めはじめる。

かわいそうとかわいい

子どもは、ある時期までカッとなり易かったり、じだんだを踏んだり、泣きわめいたりする。身の喜びをさまざまげるものに対してはそうやって、抵抗し、自己主張をする。

しかし、時がたち、少し距離をおいてみると、あの短かで、怒りっぽくて、ガンコだった子がしだいに自己コントロールの力を手にいれていくのが見えてくる。

コトバの世界が拡張する。ことばを「なぶる」こと、ことばで「なぶる」ことが並行して進む。

かくて、「なぶり」の対象は身边から一挙に飛躍し、

時空のバースペクティヴのなかに置いてものを見るという、身も心も喜ばず宝を手に入れる。

そうなると、「まさつ」も「もんちやく」も、「しがらみ」も、「いざこざ」も、そのどろどろした姿を変え、

関係という半透明なゲームに移される。政治学、国際関係論、人間関係論等々の基本型が見えはじめるのだ。

以前なら、「あら、こんなこと知らないの？ オバカさんね」などと単一的な応じ方しかなかったのに、

「あら、これ知らないの？ じゃ、いっしょに考えてみようか」というように「いっしょ」を含んだり、「考えてみよう」という呼びかけとはげましの文脈で応じるようになつたりする。もうひとつ。ここには隠れたメッセージも含まれている。それは、八こういうことばを吐けるまでに成長したVという含意である。この含意がどれくらいふくらみうるか。それによって「なぶる」の意味はトゲトゲしさを和らげていき、やがて笑みに通ずるようになる。

かつての自分。いまの自分。そして、この先の自分。

それぞれのあいだにつながりをつけて、「あの頃の自分のこと」を「なぶって」みることも可能になる。大半はテレくさいことであり、隠しておきたいようなはずかしいこともある。しかし、時の中で、そのことすら「なぶられ」て、意味を変えていく。

あんなにガンコで、怒りっぽかったあの子がいまではこんなになって——という見方のうちには、「あの子」に対する思いやりが大いなる笑みとともに浮かびあがる。

どこかこっけいで、どこかおかしく、どこかかわいそうな——あの子。それに自分。つまるところ、そんなやりとりが重なっていつて時は流れていく。「なぶる」ことの自身は、それに応じてどんどん変わっていく。

酷だった「なぶり」が激しくなり、和やかになり、まるでシンフォニーのようにあるメロディを奏でていく。

その奏でる場所が△私▽ではなくるか。

とすると、だれの△私▽、どんな△私▽のなかにも、何人かの子どもが住み込んでいて、△私▽のなかのオト

ナを「なぶり」、そのことによって△私▽の生をゆたかにし、楽しませ、色どりや味わいを与えてくれている——と考えられないか。

子どもはいぜんとして、子ども性となつてオトナのかに生き続ける。オトナがオトナ性をもつて反省することもあり、オトナが内なる子ども性をもつて反省することもある。こう幅を広げて考えると、子どもの風景はまたぐーんと幅を広げはじめる。

(名古屋大学)