

『おもちゃ革命』のゆく先

森下みさ子

「おもちゃ革命」前夜のこと

赤ん坊が、スプーンをなめ回し、いじくり回す。うぐうぐと、うれしそうな声を発しながら……。小さな子どもが、お皿をレースコースに見立ててパンのカケラの車を走らせる。おかあさんに「食べ物で

遊ぶんじゃありません！」と、叱られながら……。傍らでは、おにいちゃんがハイパーヨーヨーを投げ、大技に挑戦している。彼は、N64（ゲーム機「ニンテンドー64」）でマリオカートを走らせるのも得意だ。十字ボタンの操作も堂に入っている。私は、今、パソコンのキーボードを叩いて原稿を

作っている。が、時々気まぐれに変な操作をしてみたり、飽きたらインターネットでホームページでも覗きにいかうかななどとマウスを動かしてみている。ここに上げた行為の中で、明らかに「玩具と遊んでいる」といえるのは、どれだろうか。玩具売場に置かれた商品「ハイパーヨーヨー」を使って遊ぶのは、いかにもそれらしい光景に映る。が、これも実は、売り手側は新しい「スポーツ競技」と銘打っている代物だ。単なる「おもちゃ」ではなく機能別に選択する競技用品であり、単なる「遊び」ではなく公式認定のある競技なのだ……。それに比して、日常生活の端々に突然遊びが出現して、「玩具ではないモノがオモチャとなることもある。大人にとっては「お皿」であり、日常生活の秩序から見れば「食事」であっても、小さな子どもの遊び心と想像力にかかれば、スプーンもお皿もパンも、またたくまに玩具となつて子どもと遊び始める。そのいっ

ほうで、子どもがはまっているビデオゲームと、私が使っているパソコンと、その機能や操作性にどれほどの差異があるのだろうか。そもそも家庭用ゲーム機は、パソコン普及を狙ったファミリーコンピュータからスタートしているし、今となつては、パソコンはビジネス以上にエンターテイメントに活かされているという。パソコンを容易に使いこなすユーザーは、それを遊び感覚で動かすことのできる子どもたちでもある。現代社会において、玩具の輪郭線は限りなく曖昧になってきており、同時に、玩具で遊ぶ子どもと大人の境界線も薄れてきている。それは、玩具の変化を物語ると同時に、ヒトとモノの関係の変化、子どもと大人の関係の転換、つまりは私達の生きる社会そのものの地盤変動を告げているのではないだろうか。

「たまごっち」の異様なブームも、「ポケモン」の騒動も、形態育成ゲームの流行も、プリクラの拡散

化現象すら生じていなかったころ、『おもちゃ革命』
（森下みさ子著、岩波書店、一九九六年）なる本は
産み落とされた。とりあえず現在の流行玩具の地図
を描き出してみろという、かなり大胆で無謀なこと
を、しかも急を要して……。今振り返ってみると、

当時はめまぐるしい変化と見えた諸々の現象も、むしろ「革命前夜」の静けさの中に、ちんまりと収まっているかのように見える。「革命」と名付けられるような変動は、拙著の誕生後に起こり、今なお膨れ上がって進行中である。その変動指数を表す線が、世紀末の一時期に限って急上昇を示すのか、それとも迎える二十一世紀に過激化、加速化する現象の単なる予兆にすぎないのか、実は皆目わからない。ただいえることは、玩具や遊びは、次世代である子どもと不可分にかかわることにおいて、現在の文化現象の亀裂をいち早く示すものであり、今後の社会の文化的方向性を先取りして表すものであると

いうことだ。となると、新しい玩具の出現や遊び方の変貌は、この時代の、あるいは近未来の、何を示しているのだろうか。

ヒトとオモチャの対話

『おもちゃ革命』において、特に男児用玩具の変遷を追いかけるうちに、明らかになってきたことがある。それは、コマ、ビーダマ、メンコといった男子愛用の伝統的玩具が、今もって流行玩具に活かされているということ、ただし、それらは手と直接関わって遊ばれるのではなく、それらを操作する玩具（マシンの）の媒介によって遊ばれているということだった。そして、むしろ媒介する操作玩具こそが、雑誌マンガやテレビ番組や、あるいはパッケージにほのめかされた「世界観」によって、様々なパーツを組み込み、それゆえの機能を搭載して、過剰なまでにバージョンアップを果たしているのである。男

の子たちが「遊ぶ」のは、これら媒介項として広がる「世界」であり、「玩具」として求められるモノは、世界観に対応して進化する「マシン」である。

たとえば、指でビーダマを弾く技を練習するよりも、ビーダマをはじき出すマシンとして作られたポンバーマン（ゲームキャラクター）のフィギュアの「ビーダマン」を手に入れたがる。しかも、新しいパーツが売り出され、それに伴う新しい機能が紹介されると、男の子たちは、それらを手に入れて愛用のマシンを強化しようと躍起となる。以前なら、ビーダマに思いどおりの動きと強さを与えるために、みずからの手の技を磨いた情熱が、今や新しいパーツを組み込むというカスタマイズ（改造）への欲求となって噴出する。よりすぐれたマシンとより新しいパーツを手に入れるためには、創り手（売り手）が参入して公開される「情報」を的確に仕入れなくてはならない。そのために情報誌が活用され、

テレビ番組が貢献する。玩具と情報誌とテレビ番組が三つどもえで「流行」を産みだしているのは、今や周知のことであろう。全国ネットで展開される遊びは、玩具会社と情報誌やテレビ番組が共同で開催する全国的競技大会によって、ことさらにあおり立てられるのだ。

手と玩具が直接関わって遊びが展開する伝統的な遊びの場合、仮に手と玩具の間に、「第一の対話」が生じていると考えると、現在の玩具との関係は、世界観を背景に媒介物としての玩具を操作する「第二の対話」の方が大きくなっているといえよう。伝



統的な遊び方においては、とにもかくにも玩具に自分の意志を通じさせるまでに手間暇がかかった。なかなか回ってくれないコマ、思い通りに弾けないビーダマ、威力のないメンコと、いかにして意志の疎通を計り、男の子の遊びの普遍的要素である「闘い（バトル）」を共に戦うことができるか、みずからの手を通して第一の対話が頻繁に行われる必要があった。そして、その対話の手助け（文字通り手を介して行われる援助）をしてくれるのが、身近にいる遊びの経験者（＝対話の通訳者）としての大人、すなわち親や兄弟や近所の人々だった。けれど、今や第一の対話の成立には、さほどの時間も労力も必要とされない。ダイヤル操作で回るコマは紐を巻く必要もないし、バーコードのデータで勝負するバトルメンコには手をかける余地はない。ビーダマを弾くビータマンは、指を使うにしてもビーダマに対してではなく、新しいパーツをマシンに組み込むため

である。結果として第二の対話のポリウムが増加し、そのポリウムを支える情報こそが子どもたちをリードする。身近な人の口と手から伝わる求心的な関係ではなく、情報メディアを通して急速に広範囲に広がる遠心的な関係が大方を牛耳る。時には、実際にぶつけて勝負に勝つよりは、情報戦で優位に立つ方が遊びにおけるステイタスが高い。「これ、知ってる？」が彼らの合い言葉にさえなっているのだ。

このような変化は、玩具が操作的になってきたこと、遊びの背景の情報が増大していること、しかもそれらの情報を通して全国ネットで統一された企画が進行していること、企画はおおむねレベルや得点等の認定によって行われていること等から見て、ビデオゲームが開発した機構と限りなく近い。伝統的な玩具をリニューアルしたかに見えて、遊び方そのものはゲーム的である。第一の対話よりもはるかに

第二の対話の方が上回っている。たとえば手とモノとの対話が緊密に行われることがある（たとえばミニ四駆など）としても、それは「改造」のためであって、世界観や情報を撰取する第二の対話のあとに、それらを組み込むための操作として第一の対話が生じているにすぎない。

「第一の対話」の復活と新しい兆し

ところが、流行玩具の新しい動きとして、「第一の対話」が復活しつつある。ハイパーヨーヨー（ベアリングやクラッチがついていて様々な技が可能）やジターリング（リングに小さな輪がついており、それらを回しながら技を披露する）の流行が、それを物語っている。もちろん、これらの玩具も子ども向け情報誌が企画商品として積極的に取り上げ、玩具業界がマスコミを動員して競技会のキャンペーンを張ってきたことが流行の要因となっている。けれ

ど、それと同時に、これらの玩具は手が直接関わって動かすこと、すなわち玩具との間で第一の対話を巧みに交わすことが重要視されるのである。何度かの挑戦の果てに、手を勢いよく放れたヨーヨーがジーという低音とともにスリープ状態（回りながら停止している状態）に入ると、たとえばそれが内蔵されたベアリングに負うものだとしても、こちらの思いが通じたような快感を覚え、次なる技へと挑発される。ジターリングにしても、ちよつとしたコツで回せるようになれば、耳障りのように聞こえたリング音がまたたくまに快音になり、回す手にリングの重みを感じつつ、生き物を飼い慣らしたかのような達成感さえ得られる。「飼い慣らした」と言う感触とともに、手と玩具との直接対話が成立したかと思われるのだ。その現象だけをとらえれば、玩具と身体との関わりが復活したということも可能である。

けれど、その関わり方に、実は大きな相違があ

る。その一つは、玩具メーカーが情報網に流しているように、これらは直接ぶつかり合う闘い（バトル）であるよりは、技を競い合うスポーツ競技のようには扱われる。レベルごとの競技種目が決められており、それらを一一つクリアしていくことが求められ、その修得度によってランクを競うのだ。あらかじめ与えられたレベルを個々にクリアしつつ、そこに表示された値を競うという点は、やはりゲーム化されているといえよう。レベルアップのための方法が、新しい機種やストリングス（糸）などのアイテムを揃えること、また、メンテナンスやプレイの情報を得ることなどにかかっているのも、ゲームの攻略本の機能をしのげる。ここでも、創り手や企画者などの市場が流す広範囲の情報を選択する技能こそが、問われているのである。

また、もう一つは、これらの遊びには「パフォーマンス」が大きな役割を果たしているという点である。



る。技を「見せる」競技であるからには、この点は遊びの要素として抜くことができない。しかも、それが全国ネット化しているとあれば、仲間内の競い合いにとどまらず、より多くの人の目にさらすという快感が生じているにちがいない。ヨーヨーファッションとして、ロゴ入りトレーナーやハーフパンツ、バンダナが流行り、ハワイアンファッションとジターリングが結びつく。しかも、それらを行う時は、プレイのリズムを刻むべくビートニックなBGMが用意される。こうした現象は、従来なら若者文化の一環として、ストリートファッション、ダンス

ミュージックの流行となったはずである。それが、子どもの遊びの領域まで降りてきている。女の子のブライクラ現象の低年齢化、化粧やファッションの子どもへの適用などとも考え合わせると、若者と子どもの境界が薄れてきていることも確かであろう。

それだけではない。表示されたものを「見る」「見せる」「見せ合う」ということが、子どもの遊びや玩具において顕在化してきたように思う、たとえば、ポケモン流行の先頭を務める人気キャラクターを起用した万歩計「ポケットピカチュウ」は、一時期手に入れるのが困難なほどの人気商品であったが、これなども自分が見るだけでなく、どれくらい育成したか、時間帯や振動の与え方やプレゼント機能によってどんな動きを示すかを、発見して「見せ合う」楽しみがある。育成過程や動作の報告書が本になったりインターネットで流れたりするだけでなく、歩いて子どもたち（間々、利用している大人

も含む）が「見せ合う」場面も見かける。見ず知らずの人たちが、玩具を媒介として、きわめて浅い、束の間の、広範囲のコミュニケーションを取る可能性は高まっているといえよう。

身体に密着したモノが、身体の動きを表示しつつ、媒介項となつてヒトをつなげていく。そこに生じているのは、まさしく表面的な関係にすぎないが、情報化時代の「情報」を消費する遊びとして、一つの、新しい関係のあり方を示していることも否めないのである。

（聖学院大学）