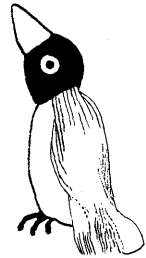




想像と現実のはざままで

―遊ぶことと生きること

山本 政人



またまたゲームの話である。

私がテレビゲームにはまったのは、今から十年余り前のことだが、それは具体的にはシミュレーションゲームで、それも「信長の野望」とか「三国志」といった歴史シミュレーションだった。それら歴史シミュレーションゲームとは、初めて出会ったという感じではなかった。中学生のときだったと思うが、私は模造紙に日本地図を書いて、合戦をして領

士を争うゲームを作って友だちと遊んでいた。「信長の野望」を見たとき、そのころのことが鮮烈によみがえったのである。

その友だちはどう思っていたのかわからないが、私は自分で作ったそのゲームはすぐ気に入っていた。実は私のゲーム作りはそれ以前、小学生のときからのことで、そのころは自分でゲームを作って一人で遊んでいた。そのとき作ったのはトランプを使った野球ゲームで、トランプの札でストライク、ボールとか、ヒットとか、ホームランとかを決めて、札を出して試合を進めるというゲームだった。休みの日などはそれで一日過ごしたこともあった。昔から変わった子だったのである。

子どものころからこんな具合で、今も変わらないのかというと、実は大きな違いがある。今は自分が作ったものではなく、与えられたものをしているというのも違いだが、ゲームをしているときの心理状態が違う。子どものころはゲームをしなから、あるいはゲームをしたあとで、いろいろな想像をたくましくしていた。具体的には、野球のゲームでは、ピッチャーが投げる姿や、バッターが打つ姿、そしてボールがバットに当たって快音を発して飛んでいく光景を思い浮かべ、歴史ゲームでは、槍や鉄砲を持った兵士が鯨波を上げながらぶつかり合う光景を思い浮かべるのである。これらは今のテレビゲームの画像で見ることができるが、私の想像のなかの光景の方が格段にリアルで活き活きとしていた。今、仮想現実が現実感覚を浸食し、両者の境がなくなることが懸念されて



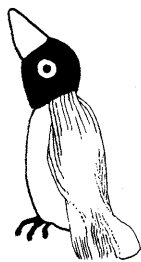
いるが、私は現実を想像に取り入れ、そのなかで遊んでいた。

子どものころは確かに現実と想像の境がなかったと言
うか、両者は一体となっていた。今はそうではない。両

者の間には明確な境界が存在する。私の頭のなかに「こ
れは現実だ」「これは遊び（想像）だ」という「認識」が存在する。ときとしてこの認識
は曖昧になることもあるように思うが、まず大丈夫だろう。人は一人で生きていくのでな
い限り、必ず現実におつかる。自分の想像外の世界を見せられる。それはつらいこともあ
るだろうが、結構楽しいものでもある。

乳児は大きくなるにつれ、世界が自分中心に動いてはいないことを知る。ウイニコット
がそんなことを述べていたが、要するにそれが現実を知ることだと思ふ。子どもは
きびしい現実と直面しなければならないが、幸いそれは想像や願望と渾然一体となって子
どもの前に現れる。子どもは苦しい現実を、想像というオブラートでくるんで飲み下すこと
ができる。とは言え、苦しい現実を飲み下せない人ももちろんいる。オブラートを厚くして
もなかなか喉を通らない場合もある。飲み込まなければならぬと思っていて、にもかか
わらず喉を通らない人の苦しみは察するに余りある。

「現実逃避」というと否定的な響きがあるが、これは生きていく上で必要である。一時的



にはあっても、苦痛を回避したり軽減するための手段である。遊びが現実逃避であるというわけではないが、プレイセラピーというものがあるといことは、遊びには現実逃避、気のきいた言い方をすれば、「癒し」の効果があるということだと思ふ。

ウイニコットは遊びを想像することは、内面世界を生きたことだと述べている。もちろんこれは遊びの一般的定義ではない。しかしきびしい現実と直面し、自分の弱さを痛感しなければならぬ子どものことを考えると、やはり遊びは「癒し」であると言っても間違いではあるまい。問題は想像することができなかったり、想像が肥大し、現実との接点を見失う場合である。そこまで行った事例にはお目にかかったことがないが、それっぽい事例は枚挙に暇がない。私がかかわったある子どものことを述べてみたい。

私が行ったある保育園にダウン症の男の子がいた。ダウン症と言っても、いろいろな子どもがいて、ここで述べるのがダウン症児に共通して見られることではないのはもちろんのことである。その子は身体もしっかりしており、知的発達もそれほど遅れていないとは思えなかった。しかし彼は保育者を困らせていた。保育者が何を言っても聞かないのである。名前を呼んでも返事をしない。その程度なら大したことはないが、食事や着替えなど身のまわりのことをやろうと言ってもやらない。遊びに誘ってももちろん乗らない。とにかく保育者が何か言うと、首を横に振って拒否するのだった。ただ、排泄だけは言われなくても自分でできたので、保育者も困り果てているというほど

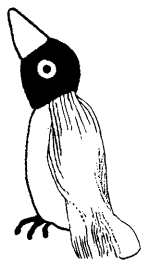


ではなかった。

私は話を聞いて「頑固なんだなあ」と思った。反抗期が少し遅れて強く出ているぐらいに考えたのである。しかし彼を見ていて私は考えを改めた。実は一つだけ彼を動かす方法があったのである。それは保育者が発見した

ことだったが、保育者が彼のことを「とん吉くん」と呼ぶと彼は返事をするのだった（もちろん彼はそんな名前ではない）。そして「とん吉くん、何々しようよ」というと、彼は言うことを聞くのだった。保育者によれば、「とん吉くん」というのはあるテレビアニメの登場人物で、彼はそのアニメをよく見ているということだった。クラスの子どものことも、そのアニメに出てくるキャラクターの名前で呼ぶとよくわかるということだった。彼はクラスの子どもをアニメのキャラクターに置き換えていたらしい。彼のなかではそのアニメの世界と現実とが重なっていたと言うと言いきかもしれないが、彼は保育園にいるとき、そのアニメの世界を介してでないと現実とかかわらなかつたのである。

こういったことはほかのダウン症児やちよつと気になる子どもにも見られ、多かれ少なかれ多くの子どもに見られるのではないかと思う。「みたて」とか「ごっこ」とかが、遊びだけでなく現実生活にも浸透している。と言うよりも、子どものなかで遊びと現実は一体であり、それを次第に別のものとして認識していくと言うべきだろうか。「とん吉くん」



はまだそれを認識できていないのだと私は思った。

「認識」と言うと、それができていない子どもはたくさんいると思う。多くの子どもは想像と現実とを器用に行き来することができるようになる。しかしなかにはそれがうまくできない子どももいる。自分の想像のなかから出てこず、まわりの人とうまく通じ合えない子どもたちである。彼らがなぜそうなってしまうのかを明らかにすることは、ゲームなど子どもの想像を否応なく広げていく刺激が数多く存在する今日、結構重要な課題かもしれないと思う。

話がゲームのことに戻るが、子どもにせよ大人にせよ、ゲームにはまることは、それによって癒されている場合もあろうし、それが現実や他者とかかわるベースとなつている場合もあろうし、現実との接触がほとんど失われている場合もあるかもしれない。注意したいのは、おそらくゲームにはまることで現実や他者とかかわれなくなるのではないということである。むしろ現実や他者とかかわることに困難を持つ人が、そこに安らぎを見い出しているように思える。ただ、ゲームについて言えば、安らぎや癒しとはほど遠い内容のものが少なくないことも確かである。

以前取り上げた中沢新一氏の『ポケットの中の野生』を勝手に解釈させてもらうと、本来の野生あるいは自然が失われた今、子どもは人が作り出した自然のなかで育つしかない。むしろ人が作り出した想像上の自然で育つことが必要だと言えるかもしれない。



しかし大きな問題がある。本来の自然は現実生活にしっかりと結びついていた。端的に言えば自然イコール現実だった。ところが人が作り出した自然は現実ではなく、現実との接点が見えにくい。想像の世界は限りなく広がっていくが、それを現実とつなぐ何か欠けているように思える。

このように考えてくると、やはり現実と非現実の区別はむしろ難しいことなのかと思えてくる。特に子どもにはそれがむずかしいかもしれない。しかし現実と非現実が区別できないことを問題であると決めつけ、子どもから非現実の世界を奪うようなことは避けたい。本当の自然が失われようとしている今、中沢氏が言うように仮想世界はもう一つの自然なかもしれない。そこで遊ぶことは子どもにとって重要なことかもしれない。ただ、それと同時に、本当の自然、本当の現実を知らせることがより重要であることは言うまでもない。

(お茶の水女子大学)