

SF 的読み解き

子どもという風景

## 第三十八回

やさしい狡智

堀内 守

鉄腕アトム以降

時折考えてみるのです。いったい、あの手塚治虫さんの『鉄腕アトム』に夢中になっていた世代は、いま何歳ぐらいになっているのだろうか、と。

この「何歳ぐらい」の意味あいは一筋縄ではとらえられません。かりに「四十歳になっている」という答えが出たとしても、問いは「おしまい」ということにはならないからです。「そうか、四十歳にもなっているか。すると……」とか「四十歳になっているか。ならば……」というように、つぎつぎと次なる問いを呼び起こすからです。

そのなかには「四十といえは、もう中年である。してみると、もうその子も小、中学生ぐらいで……」というように広がっていく推理の網もあるでしょうし、さらに、話題が昔に戻っていったって、「鉄腕アトムはロボット

だった。そのアトムは時折故障した。その故障の絵を見ると、アトムの胸は開かれ、コイルが見え、まるで旧式のラジオの内部に似ていた……」というような光景に通じることもありましょう。

鉄腕アトムの歌はまだ時折うたわれています。その歌詞とメロディを味わっていると、突然、アトムなる主人公が、「科学の子」であり、「正義の味方」として設定されていたことがありありときます。

今日から見ても、アトムの性格設定は大変面白く、アトムをめぐる主人公たちもそれぞれ対照的で、「ヒゲオヤジ」だの「お茶の水博士」だの「ウランちゃん」だの——の個性がよく描き分けられているのがわかります。

アトムは、ふだんはふつうの小学生と変わりはありません。しかし、ひとたび地球を脅やかす物が現われると、十万馬力のロケットの推進力で宇宙を駆けめぐり、敵を倒してしまいます。

そこにはいろいろなテーマが重なっていました。正義と邪悪、親と子、兄と妹、先生と生徒、協力、反発、誤

解、生と死、その他もろもろのテーマが。それにしても、アトムの心のやさしさには驚嘆させられます。詩情豊かです。子どもたちの心をとらえた秘密もその辺に原因があるように思われます。

かわいくなって、お茶目で、無邪気な少年の姿のロボットは、子どもたちと等身大です。ところがいったん事が起こると、アトムは強力な腕力の権化に変身してしまいます。子どもたちは、アトムに味方し、アトムに期待し、アトムに応援する。そして、アトムがきつと敵をやっつけることを信じて疑いません。

この場合、アトムが簡単に、難なく相手をやっつけてしまうとしたらストーリーは単純になります。しかし、それでは面白くありません。子どもたちは、アトムの運命にハラハラし、同情し、心配する場面を求めています。アワヤもうアトムは駄目か、というような瞬間もなくて、ストーリーが単純になってしまいます。

## アトムの目

思い出すと、アトムのはまことに巨大でした。大つぶの目、大きな瞳、大きなまつ毛がアトムのシンボルです。生まれたのは昭和二十六年の『少年』誌の4月号。当初は、パイプレーヤー（脇役）に過ぎませんでした。

主人公として主役になるのが翌年です。のちに十八年間にわたって、少年少女たちのスーパースターになる鉄腕アトムは、昭和二十七年に登場したことになります。裏返していえば、十八年たっても、アトムはおとなにならず、生まれたときのまま、成長せず、もっぱら人間に奉仕するために活躍しています。

これがアトムの自己制約です。

少年のまま、成長させない。ひたすらアトムを読者に奉仕させよう。これが手塚治虫さんがみずから課した課題でもあったのです。

少年のままにいる主人公。まるでピーター・パンです。でも、ロボットとはいえ、その身体は意外にしなやかです。のみならず、ピーター・パンを超えて、アトムは幼ないが故に純粋な物の見方ができるキャラクターと

して性格づけられています。人間の文明や人間の行動に批判的ですからあります。

そのアトムの目をきわ立たせるのが、ふつうの生活におけるヒゲおやじ先生やお茶の水博士、学校友たちであることには変わりはありません。ほのぼのとした日常の中にも、誤解や誇張があり、トラブルもあれば、悲しみも存在します。このかぎりではアトムは無邪気な日常世界の住人です。

ところが、アトムがスーパースターになるには数々の悪役が必要でした。その悪役も、人間よりははるかにスケールが大きく、アトムの鉄腕をぎりぎりまで受けつけぬものである必要がありました。読者たる子どもたちは、案外こちらの戦闘場面で汗をにぎり、この場面の方を歓迎したに違いありません。

#### 子どもの目

アトムにかぎらず、子どもたちは、さまざまな物語の主人公を相手にし何かを制作しています。それは、作者

のねらいが百パーセント完全に伝わるという形においてはありません。むしろ、子どもには独自のやり方がある、それによって子どもたちは、鉄腕アトムの物語から別の何かを感じとり、読みとっていたはずです。うまい手を使うこともあるでしょうし、離れ業をやったのけることもあるでしょう。また、臨機応変のかけひきをしたり、変幻自在な擬態もとるでしょう。このような力（事を操る力）は、意外と古く、文字文化以前の人類社会の知恵にも通じています。

読まれる書物は、目のおもむくままに変貌し、ふとしたことばに誘われて別の意味を思い浮かべたり、別の意味があるのではないかと疑ってみたり、読みながら我を忘れ、策略をめぐるせ、組み合わせていくのです。

こういうのが子どもの目ではないでしょうか。いや、われわれおとなの目も実は日常生活においてはこれと同じなのです。

一つの例をあげましょう。

「大きな声では言えないが……」という言い方がありま

す。おとなもよく使いますが、子どももよく使っています。表現は多少異なることもありますが、骨格はまず右のとおりです。子どもは同じことを演じます。「大きな声では言えないが……」と声に出して言う代わりに、ひそひそ声で語るのです。それは、秘密を相手と共有することの宣言でもあり、自分たちが少数派であることを告白することでもあります。タブーの確認でもあります。

語ってはいけません。そういう約束がいかに簡単に破られてしまうか。それはよく知られるとおりです。このときには子どもたちの方が「だれにも言ってはいけません。実は……」と言ってしまうのです。言ってしまうことは、約束を破ることもありますが、秘密にしておくことに耐えられないからですし、案外秘密を語るには、バクセンと表現したり、婉曲に表現する方が見破られる手がかりを残してしまいます。「話そうか。いや、秘密だから、言ってはならぬことになっている」と語れば、相手はその内容をよりいっそう知りたくなるはずです。こういうかけひきがなされていくにつれ、黙しているこ

とはできなくなってしまうのです。挑発するのですね。

裏をかくのです。そして、相手が「知りたい」と熱心に応じ、それが盛り上がって、「おねがいだから話してよ」と屈服するまでこのゲームは続けられるのです。

これはことばを操作することでもあり、そのことを楽しむことでもあります。

### 口ぐせ

それと意図せずに、子どもたちがこのようなゲームを演じていることは明らかに観察することができます。彼らの口ぐせの多くは、流行とともに変わりますが、その口ぐせを収集し、分析してみると、口ぐせのなかには脚韻や頭韻をつかって意味のインパクトも強めているものが少なくないのです。

それを知ること、私たちは、子どもがいかにして話をそらすのか、話を変換させるのかについてのゲームのルールを手に入れることができましょう。

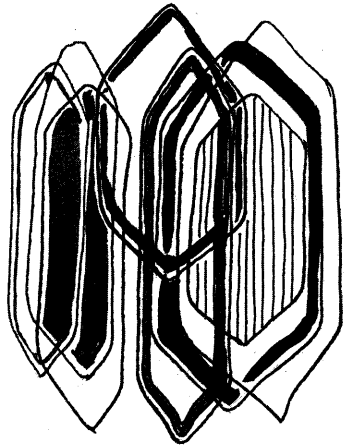
いろいろな状況に応じて行動を変えるゲームのやり方

のようなものです。

機会チャンスと結びついているこのやり方は、局面の変化に応じて打つ、手が変わっていく将棋のようなもの、といってもよいでしょう。

ゲームがこのように動いていくには、その「手の内をあかすこと」は抑制されなければなりません。定石を取り出して見せたり、それについて解説することはできませんが、ポイントは何よりもそのゲームに長じ、そのゲームで遊ぶことができなくてはなりません。

次に浮かびあがるのは、これらと定石や組み合わせの妙は、かならず一定のストーリーをなしているということです。子どもは、きのうやった遊び、きのう読んだ本等について語ります。しかし、この語り、は再現とは次元が異なっています。再現することはできないのです。一日という時間の経過は、再現よりも編集を可能にするのです。余分なところを消し、必要なところをきわ立たせ、一定の空間内で、いくつかの素材を結びつけて並べ直してみるのに似ています。



きのう起きたできごとを今日になって語る——この平凡な一行を子どもの生きた体験に即して読み解いてみると、たぶん以下のようなになるはずで。

まず、印象に残っている断片がいくつか浮かびあがる。残っていないところは淡く消え去る。

次に、その断片をつなぎ合わせる。そのつなぎ合わせる方は、時間の経過という順序も踏んではいけません。むしろ、何かの試合が終わったあとでまとめられる観戦記のようなもので、しかるべくヤマ場があり、評価もなされ

ており、オチまでついているのです。

「歴史」のもとになったことは、「できごと」であったり、「話すこと」であったりするのはよく知られたことですが、△きのう起きたできごとを今日語る▽なにも、その原意が生きています。そして、同時に、△語る▽というものは、内容もさることながら、聴いてくれる相手がどう反応するかを含み込んだ行為ですから、調子に乗ったり、誇張したり、迎合することもあり得ます。つまり、△語り▽には少なからず△騙り▽かたがあった

り、△格好▽をつけたり、△策▽が入ったり、△作意▽や△作為▽が入ったりします。

誰がやった！

無邪気な人は、子どもに「正直に答えなさい」と言ったら、子どもは「正直に答えるだろう」と予想しているかもしれません。いたずらがあり、ケンカがある。そういう時、「誰がやったの、正直に言いなさい」と言いがちです。

でも、多くの善意の倫理学説や教育学説に反し、そう簡単に「正直に」答えないので子どもの特性です。したがって、「答えなさい」と命じた方は、はじめこそやさしい顔つきとやさしいことばづかいであっても、子どものためらいやおどおど、やさらしを前にしては、つい声も表情も変わることもありましょう。

「誰なの！ 正直に言わないと、許さないよ！」なんて。子どもの目から見ると、この段階がくる前に、その場

のフンイ気は異常なものになっていきますから、できるだけ答えを延期するのが上策です。のみならず、何となくボソボソと答えておくのがゲームの進行に合致した手なのです。狡智なのです。

狡智という表現を使ったからとて、目くじらを立てないでください。狡智は、かならずしもズルガシコイことを意味しません。むしろ、「正直に言いなさい！」という側の期待するように速やかに、とどこおりなく「私がやりました。ごめんなさい」などと、あまりにもあっさりとかブトをぬぐ子どもたちばかりでしたら不気味でしょう。これこそ古いタイプの「機械的」反応というべきで、こんな子どもたちばかりでしたら、イタズラもケンカもせず、おとなに忠実すぎるとして心配のタネになるのは確実です。

ですから、狡智は、いかにも子どもらしい状況判断を表現していると見なくてはなりません。

オトナの方も相当したたかな狡智に長けて<sup>た</sup>いることは「正直に」などということばをためらいもなく使うとこ

ろにあらわれています。「正直」<sup>オホシキライ</sup>。Honesty is the best policy.

「正直は一生の宝」と訳されたこの諺には相当な狡智が隠されています。無邪気な人は「正直」を一つの意味で解釈し、「宝」をも一つの意味で解釈します。しかし、この諺がもっとも生き生きと生きるのは商業とか外交とかのかけ引きの修羅場なのです。「宝」は、その修羅場があつてはじめてピリピリした緊張の意味を放出しはじめます。もとの諺にある「ポリシイ」が何を意味するか、あらためて指摘するまでもありません。「策」「政策」——つまり、かけ引きのやり方をまとめあげた知識です。

#### 小さな外交官

このかけ引きは、どんなに立派な規則をつくって取り締まろうが、抑えこめるものではありません。

規則ができれば裏をかく。まるでゲームでもやるように。その結果、子どもがこの種の狡智を發揮するのは、

規則がつねに流動している場、家庭と仲間うちに限られてきます。時には、自由時間にも見られましょうが。

さきの「誰がやったの！」は、子どもの側に幾重にも広がっていく反応を引き起こします。スローモーション風にまとめましょう。

怒られるかもしれない。叱られるかもしれない。こわい目。こわい人。

叱られる程度は、いつもの経験に照らしてみると、あのくらい。ことばはきついが、あやまれば、何事もなく許してもらえる。ことばがきついのは、罰が軽い証拠。正直に申し出ると、かえってほめられることもある。ほめられようかな。どうしようかな。

右の思考は分析的に進むものではありません。一つ、次に一つ、というようなくあいに進むものでもなく、一瞬のうちにパッとわかってしまう名人芸に匹敵します。まさに外交上の手腕に似て、評価はその場ではきまりません。

「私がやりました」と申し出たのに、「なぜやった



の？」という質問が加えられたなら、この「なぜ」に答えるのははるかにむずかしくなるのは右のことから明瞭です。なぜなら、この「なぜ」は分析的に問うているからです。原因を特定せよ。原理があるはずだ。それを言え。と、いつているのに近いからです。

ところが、万事状況のなかで生きている子どもたちにとっては、一つだけ特定できる原因などは気づくこともないのです。何が起こって、時とハズミで起こるので、から、正直であろうとすればするほど「つ、い、そうになってしまっ……」とか、「気がついたら、そうになっていた」というような表現になるはずで。

「どちらが先に手を出したの？」という質問も、一連の経過を丹念にたぐり寄せてみるならば、よくわからないう問いになってしまいます。「手を出す」までの経過が長ければ、それに先だつことばや感情のやりとりがあるはずですから「どちらが先に」は、ますます特定できなくなりますし、「手を出す」が、遊びにはじまり、ふざけっこに移り、あるところからケンカに進展してしまっ

たような場合ですと、それこそ「売りことばに買いことば」に似て、「つ、い、か、つ、な、つ……」の類に落ちつかざるをえません。

#### やさしい狡智

鉄腕アトム、おぼQ、ドラエモン、それに最近子どもに人気のあるアニメと主人公たちの発言と行動を見てきて感じることは、狡智がやさしくなってきたということ。アトム以来、アニメの主人公たちは、人間の主人公たちに常に忠実に仕えてきました。「困った子だ」と人間の主人公に向かって公然と言いながらも、最終的には人間の主人公に忠実なのでした。

人間の主人公に対し、あきれ、毒づき、つき放しても、結局は和解していききました。それはやさしき狡智です。憎めません。

でも、それにいたるまでのドタバタ、トラブル、戦術、戦略の数々は、子どもの世界で日常よく見られる狡智の反映でした。夢想もあり、空想もあり、狡智は幾重

にも織りあげられてストーリーにまとめられています。

複雑なストーリーはいくつかのストーリーの「素」にまとめられます。その「素」を組み合わせていけば、あの狡智の内容はインソップ物語に近くまとめることもできますし、格言集にまとめあげることできます。とにかくワンパターンではありません。

いちばんふしぎに思われるのは、機嫌のいいときのおとなも子どもも、愛想よくこの狡智を表現してくれることです。

「いつもお世話になっています」

「おかげさまで」等にはじまり、「ありがとうございませす」にいたるまで、相手に対する思いやりや気遣いは、あの狡智が優美に洗練されたものであることを示しています。洗練もまた美しきかな、です。

アトム最終回のセリフは印象的です。それは「ぼくはいつまでたっても子どもなんだ」「なぜならぼくは子どもとしてつくられたんだもの」「神さまいつまでもぼくをこのままにしといてね、おねがい……」というので

す。

ここにアトムの悲しみを讀みとるか、作者のやさしい狡智を讀みとるか、それともこれを讀んだ子どもたちの、あり得る反応をいくつも想像してみるか、それも私たちの知のたくらみの洗練にかかっています。

(名古屋大学)

