



子ども遊び(その8)

E・A・A・フェルメール

浜口順子訳

(三) 遊具の意味

今度はイメージを表象させ、その表象がイリュージョンの遊びを誘発する遊具について考えていくことにしよう。たとえば猛獣や自動車のおもちゃ、人形、人形用の家などの遊具がそうである。これらの遊具は子供を空想へと誘ない、あるテーマ(主題)となるイメージを喚起

させる。そうしてイリュージョンの世界が現れてくるのだが、これは子供が日常生活で経験したことのあるものと相似的な関係(アナロジー)にある。この点でまず、感情的アナロジーが考えられる。子供が人形ごっこをするのは、現実生活を模倣するためにではなく、ある体験的雰囲気表現するためである。日常的現実から生まれた情感は、イリュージョンの遊びのもとになる。輪回しの輪、ボール、積木やビー玉などの、「のような」とい

う相似的現実を表象させない遊具と、本章で扱う空想のテーマとなるような遊具とを区別しておこう。もちろん積木でも子供は空想的世界を呼び起こすことができるし、それは日常生活で使われる諸々の品物についてもいえることではある。が、ここで限定しようとしているのはテーマ的遊具の誘発的意味についてであって、これは现实生活にあるモノの縮小物（ミニチュア）——おもちゃの電車、ミニカー、人形用の家具など——である場合が多い。「縮小」によって距離——自由——が生み出され、いわゆる「のようない」という世界が、本物そっくりの世界とか現実的・非現実的世界などと同時に、喚起される。

本物そっくりに作られたおもちゃにひかれるのは、主に、現実主義者の小学生たちである。もっともいったん遊び始めてしまうと、子供は遊具が本物によく似ていようといまいと、遊具を批判的な眼差しで見ることが忘れてしまうのだが。色とりどりに絵の具の塗られた木製の機関車より、金属性のものの方が子供心をひきつけるだ

ろう。遊ぶのに木の方は子供っぽく見えてしまうからだ。

本物そっくりに作られた遊具も、子供ひとりひとりの体験を生かすためには、あらかじめ遊具に与えられている意味の他に自由な意味付けが求められており、つまり、両義的な特徴をもっていないてはならない。電車のおもちゃで遊ぶにしても、子供の空想が「電車」というテーマに固着せず、イリュージョンの世界へと広がり飛翔する翼が必要なのである。だから遊具が遊びに決定論的な誘導性を示唆しないでもいっこうに構わないのだ。「完璧な」遊具がこのような決定的方向性を与えてしまおうおそれは、たしかに想定され得る。どうしてこのようなことがあるのか、考えてみよう。

遊具の誘導的意味を判断するには、子供の創造的活動性から考慮する必要がある。おもちゃ箱がいっぱいになっているのに、飽きてしまっている子供。彼らのファンタジーはあまり創造的ではなくなっている。選択項が多すぎると、かえって魅了されにくくなるのだ。ブロンテ

家の子供たちが、兵隊の人形たちのはいった二、三の箱だけを出発点にして、彼らの豊かで多彩な子供らしい空想を広げ、そこから後年の文学的創造性の基礎が育まれていったという話がある。別に、すべての子供たちに同様の才能を期待しようというわけではないが、ところで、飛行機や自動車などのおもちゃで遊びながら、あるテーマ（衝突、墜落・転倒など）が一貫して現れる場合、どのように考えることができるのだろうか。テーマ的遊具からの遊具的なアピールなのか、それとも情動的にその特定のテーマへ固執せざるを得ず、ヴァリエーションや即興などを働かせて自分のイリュージョンの世界をそれ以上進展させることができなくなっているのだろうか。空想的ヴァリエーションがあまり見られず、一つのテーマに縛られたままになっていると、遊具自体が与える印象的影響を受容できるような状態を回復できない。一例を示そう。

ある少女が誕生日に新しいお人形をもらった。両親は少女がその人形を、前からもっている他の人形とは違っ

て、意地悪く、手荒に扱うことに気づいた。殊に彼女が無意識的な空想にふけっている時に、そうした残酷性を帯びた遊びが見受けられるのだった。極立った特徴もないその新しい人形が、なぜこのようなテーマを少女に呼び起こすのかと、両親が不思議に思ったのも無理はなかった。しかしこの遊びも、もとはといえば——仕方ないことだが——両親がもたらしたものだ。つまり少女の生活で起こったある出来事——妹の誕生——が彼女の情動を揺さぶっていたと考えられるのである。この場合決定的な誘発剤となったのは遊具自体ではなく、日常生活における情動的な体験であった。この時点で、新しい人形というテーマ的な遊具は、単に触媒的な働きをしていたにすぎない。情動的な反応性が強すぎると、自由に創造性を切り拓く可能性が縮小する。

プレイセラピーにおいて、テーマ的遊具が複合的体験（憎悪と親愛、攻撃と保護など）のシンボルとなり、その一方が表出されてくることが知られている。子供が屈折した感情の矛盾性から、自分を解放することができな

い限り、遊具そのものではなく、(体験的内容と結びついた)体験が遊びを導いていくことになる。たいていの場合、憎悪や攻撃性などの、感情を複雑化させる側の要因が遊びの中に表現される。こうした感情的葛藤から自由になるプロセスで、テーマ的遊具が遊びを誘発するのである。創造的自由は、子供がもはやこの感情的な体験の領域に縛られなくなって初めて生じる。ここに、テーマがイリュージョン的遊びに結合しても、遊具のもつ誘動的性質に必ずしも影響されているとはいえないことが示唆されている。

しかしながら、テーマ的遊具が中立的な遊び対象であると推論するつもりはない。むしろそこからは強烈な暗示が与えられている。しかしそれは遊具のもつ両義性の中に相殺されてしまう。だからこそ遊具から明確な距離を保ち、中立的関係を結ぶのは不可能なのである。モノは挑発し、子供の創造的な自我がまだ十分強力に対抗できないような感情的体験の部分と結びつく。例えばおもちゃの電車は、おもちゃのガンよりも子供を自由にす

る。なぜなら「射つ」というのは、「電車に乗る」ことよりも情動性の強いテーマであるからだ。テーマ的遊具は、その直観的特徴が顕著であると殊に強烈な暗示を呈する。前に、年長児が、木で作られた派手な色彩の電車よりも金属製の電車の方にひきつけられることにふれたが、鮮やかに色付けされた木製のガンが金属性のガンになることで変化するのは、実際のガンとそれだけ似てくるだけではなく、そのおもちゃによる感情的体験の中に許容される「戯れ」性と自由とが減少するということがある。本物そっくりに作られた模造的な遊具になると、その両義性は消え失せ、もはやモノとして真に挑発してくることはなくなる。

おもちゃが両義的な特質を失うと、子供はもうおもちゃで遊ぶことはできない。そのかわりモノの方が子供を動かすようになる。特にそのテーマが子供の感情的な負担と結びついているような欲動的な傾向に働きかけている場合はそうだ。その場合、個人的な体験とは関係なく、攻撃性が暗示されるようになる。親が本物そっくり

のおもちゃのガンを子供に与えたくないのは、それなりに正しい。それはこの種のおもちゃが時として実際に弾丸を射つことができて危険であるからだけではなく、親が守ろうとしている子供の自由を阻むものを、子供のイリュージョンの世界に招来させてしまうからである。

以前、おもちゃのガンがもつ危険性とは別の意味で問題性をはらむ遊具が市場に現れたことがある。それはギロチン台を作れるブロックのセットで、先にバケツを吊るした人形も付いていた。組み立て方法はあらかじめ決まっているので、子供側には何の創造性も必要とはされていなかった。その結果できあがるギロチン台は、一貫した十全なる意味をもち、両義の意味を暗示してはいない。子供の空想的世界が受けるギロチン「執行」の直観的印象は、その攻撃的な体験を子供の欲動性に駆り立てる契機になり得る。子供がこういうおもちゃを欲しいと思う気持は、したがって、前個人的な(sub-personal)領域で形成されるものだ。

子供の遊びの中でテーマ的遊具は、ある言葉を語りか

けている。遊具からの暗示や誘導が一義的なものにならず両義性を保つときに、子供はそのテーマを独自の仕方でも体験し変容するように促される。子供がテーマ的遊具に自分のイリュージョンを映し出し、またそうするように自己の態度・世界を創り上げていくというのは意義深いことだ。その世界は、本物の現実的な世界とは別の、子供の個人的な世界であり得るのだ。

しかし遊具が前面に出すぎると、子供は個人的体験をその世界に表現し、イリュージョンを形態化することができなくなる。

親が子供のおもちゃを選ぶ場合、子供のイリュージョンの世界について親が物申す権利を保障されているのかどうかという問題がある。子供が遊具のテーマを自由にあやつれるとはいえない。親が子供に遊具を与える際、こんな風に言うだろう。「それでまあ遊びなさい」と。

こうした承認的言動において、親が遂行しているのは発言権ではなく、責任である。なぜなら遊具を与えた時点

で、子供はすでに完全に自由ではなくなっているからだ。

(四) イリュージョン的遊びにおける

人格の形成と保育

子供は親からもらった玩具で遊ぶばかりでなく、日常生活から借りたモノや出来事などでも遊ぶ。現実はいつも空想への出発点であり、イリュージョンの世界を築いていく。そこには日常的な世界よりもたくさんの可能性が秘められており、子供の情動性に満ちた体験を、より自由に位置づけることのできる場となる。

親はその自由をできるだけ子供に認めようとはするが、その際の親の責任が問題になるのだ。親は日常的世界を必ずしも教育的な場として前もって用意しておいてあるわけではないし、また子供の遊ぼうとするテーマが親の検閲にいつも堪えるわけでもない。ままごとや戦争ごっこ、学校ごっこ、病院ごっこ、お店屋さんごっ

こ、事故遊びなどのごっこ遊びは、子供にとってどんな意味があるのか。

お葬式ごっこなどは親にもまだ理解しやすい。しかし空想（イメージ化）がそれほど明確でなく、部分的にしか行動として表わされないと、子供があるテーマに執着しているのは何故なのか、「病院」、「事故」、「火事」などのテーマによってどんな情動性が子供の内面性を衝き動かしているのか、親には見当もつかなくなるだろう。子供はただ「のような」という相似的世界に喚起されればかりいるのではなく、そのプロセスで同時に自分の態度を選択し、つまりそこでダイアログ（対話）を通して自己を形成している。こうした遊びが時たま見受けられる程度であれば、親はそれを気にかけることもないだろうが、子供がのべつ同じ遊びを繰り返すようになるのと、親は「何か他のことをして遊びなさい」と言わなければいけないような気になる。それに対して「でもこれで遊ぶんだ」と子供が答えるにせよ、親が納得できるような言い訳になってはいない。子供は解放された自由

さの中で遊びに取り組んでいることもあれば、自分を感情的葛藤から解放するために遊びを必要としてやっていることもある。しかし子供はまた、親がその意味に到達できないような秘密の場所へと、自らを引き込んでいるのではあるまいか。だからこそ子供は「でもこれで遊ぶんだ」と言い訳できるのではないのか。でもこの言い訳は妥当なのだろうか。情動的な体験に対する新たな態度形成ができるように親は子供を助けたいとは思っていても、もはやそのような情動性から子供自身は解放されたままになっている、という状態もあるのではなからうか。

親は子供が個人的な世界と個人的な態度を形成するのを援助する。親は、子供が親に同一化する方向へと子供を導くが、子供は自立的になればなるほど、自分のイリュージョンの世界を親に対してシャットアウトしようとする。しかしそこで子供が採用する諸テーマは、親もまた参与している共同的現実根ざしているテーマなので、子供が遊びをいくら私的な領域と見なそうとしても、親はその責任から完全に逃れるわけにいかない。と

はいつでも子供が共同世界に由来する諸テーマを採用する際に、依存性から必ずしも自由であると感じているわけでもないのだ。

共同的世界は次第に子供の眼前に開けていく。家の外の世界が大きくなると同時に、家庭的環境と外とをつなぐ「窓」と「ドア」ができて、子供の目と耳とが、その時代の子供として成長していくことを余儀なくさせる。そのプロセスで、イメージを刺激する様々な事物に出会う。大きくなるにつれて、子供はわくわくするような本を好んで読み、漫画やテレビのストーリーも子供の空想的生活を豊かにする一端を担う。しかし情報媒体の中には、見聞きする者を魅惑し圧倒してしまうようなテーマを作り出すものもある。そのため、劇的・暴力的イメージが、遊びや現実の中の行動にどんな影響を及ぼすかについてデータを集めようとしている者もあるが、こうしたことは可視的に証示され得ない。ましてや子供の個人的意味付与——子供のイリュージョンや内的態勢——にこれらのイメージがどんな作用を及ぼすのかを明らか



にするのは困難なことだ。だからといって「影響なし」と断定するわけにもいかないが、この点について親ならば正しくもっと多くを知りたいと思うだろう。

感情的なインパクトを与えるテーマは子供にとってどのような意味があるのか。子供は遊びながらテーマに直面する必要があるのだろうか。子供はテーマを自由に変容させられるのか、それとも解放への欲求がいつも誘発されるように、テーマの方が子供よりも優位にあるのだろうか。子供は自分の人格をイリュージョン的遊びの中で大部分形成していくが、それをわれわれがどの程度把握することができるのかを追求してみよう。

年長の子供は、葛藤的感情が呼び起こされるような遊び世界において、すすんでスリルを追い求める。ヒーローと非ヒーローの住むイリュージョン的世界を喚起し、何が許され何が許されないのかを探索していく。しかし遊びながら、子供はひとりで冒険に身を賭しており、少なくとも大人の助けを求めている。

成長するにしたいが子供は次第に現実主義的になって

いくが、それと同時にイリュージョン的遊びがイメージ像を獲得する場を、共同的な現実（世間）からはおおい隠そうとする。親密さや秘密などの魔術的な領域を守るのに必要なモノに、特別な価値付けがなされる。たとえば古シーツは、インディアンのテントやままごと遊びの中で奇跡を起こしてくれる。子供は親密な世界の雰囲気や出来事を、外界から遮断する。また家から離れた所でも、秘密の空気を体験する。活動領域を広げて探索するのは、少年たちの大好きな冒険である。その時、父親や母親などの家庭内の人物たちは外界にうごめく人々となつているのに対して、もっと遠くにいる人物たち、たとえばインディアンや騎士、王子や王女様たちが一緒に冒険を繰り広げるのだ。そこは時間と空間の枠組を超越した世界で、少女たちは実になめらかに白日夢の世界を泳ぎ回っている。こうした世界に住み込んでいる人物たちは子供たちと親密な関係にあり、子供はそこに表象された美的な情景に溶け込み、登場人物たちの英雄的行為や恐怖の体験などに同一化してしまふことができる。しか

しイメージ化が昂じて、不安を招来する程にまでなると、同一化は失敗してしまふ。イリュージョン的遊びは、まどろみと覚醒とはさまれた表象の世界で生まれ、その範囲を逸すると、既知性・信頼性という支えを失ってしまうのだ。

ここまで見てきたように、時には子供を圧倒しそうにもなるイリュージョンの中で、自らを賭す冒険的活動を通して自由を獲得しようとするのは、人間の子供であるからこそその行動である。子供はその時秘密の世界に直視し、空想の脅威的な側面から、自立的な態度を試されているともいえる。遊びはここで、子供の人格を形成すると同時に未来へと投企させる、挑戦的な場になっているのだ。

子供が遊ぶのは、大人が舗装した共同的現実に通ずる道路を跡づけていくことではない。親密さや秘密、庇護性や自由などから成る全体的な雰囲気（アトモスフィア）に漂いつつ、遊びの中では、価値の相互矛盾的な二極分化が起こっており、人間の善と悪（価値の問題）をめぐって子供がダイ

アローグを続けている。そうして子供は、イメージを喚起する価値世界の上に、前意識的な態度を形成するのだ。

子供が成長するにつれて、イリュージョンとして遊びという行動を外界に表出することは少なくなる。子供は白日夢とファンタジーの世界で、イリュージョンを内在化させて実現するようになる。自己省察が可能になる青年期にも、まだ個人的な意味をイメージ化の世界で具象化しようとするが、イリュージョンの遊びは次第になくなる。子供期の終了と共に、それもまた消滅するのだ。

(了)

〈原註(抄)〉

① 自由という語は、意味付与への自由として使っている。テーマ的遊具について論ずる際にもこの自由が問題となるが、さらに自由と結びいている前提条件についても言及している。またテーマが子供の意味付与を固着させてしまう場合には、自由の阻害について論じた。「距

離」とは、共同的現実の中にあるモノが担う一義性から、子供が離れられることを指しているが、ここでは直観的印象の強度が減少することをも意味して使った。情動によってひきずられてしまうことは、個人的意味付与の障碍となる。

② 「隠れた場所」の秘密性は、個人的意味付与における二極複合性の条件になっていると思われる。「(その?)」

原註①) 安全な家という根源的な庇護性から脱出することができるようになるのは、子供の自立性の成長を示しているが、その際子供は個人的世界において新しい庇護性を創造することができるようになってもいる。(O・F・ポルノウ著『実存主義克服の問題―新しい庇護性―未来社』新しい庇護性とは単に秩序やルールを整えることだけではなく、子供ひとりひとりが独自に価値との関わりを形成することでもある。

(お茶の水女子大学大学院)