

子ども文化の詩学 (5)

おもちゃの命

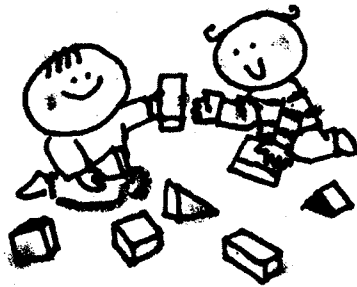
— 子どもの相棒としての —

森下みさ子

◆ 「良いおもちゃ」という問い

「子どもにとって、良いおもちゃを紹介してほしい」と頼まれることがある。その時、わたしの頭の中では「良いおもちゃって？」という問いが、見つからない答えを求めてぐるぐる回っている。

遊んで楽しいおもちゃはある。好きなおもちゃもある。好きだったおもちゃはたくさんある。それらはどれもこれも相棒のように親しんだものだから「紹介したい」と思うものの「良いおもちゃ」なのかどうか、今一つ確信がもてない。私が遊んで良かったことは確かだが、どの子にとっても良



いおもちゃなのかどうか……。そもそも「良い」とは何をもって判断したら良いのだろうか？

子どもの発達を促すようなおもちゃは「良いに決まっている」という時、おもちゃという物だけに焦点が当たっているような気がしてならない。

果たしてそれで良いのだろうか？ たとえば、木でできた積み木は、そのシンプルな造形ゆえに、多くの想像力を注ぎ込む余地がありそうだから、「良い」と評価される。しかし、その積み木が子どもの関心を見捨て無視して無理やり与えられ、それらを使って何かを作るように指示されたとしたら、それは、良いおもちゃどころか「おもちゃ」でさえなくなってしまうだろう。「おもちゃ」とは、その語源が明かすように「手で持ち遊ぶ物」、すなわち「遊び心」と共に活き始めるものだからである。「……しなくてはいけない」……ができるようになる」といった目的に目が向く時、遊ぶこ

と自体が目的であるはずの遊びは「遊び」ではなくなり、同時に遊び心を失ったおもちゃは「おもちゃ」ではなくなってしまう。とはいえ、私たちはおもちゃが子どもの良き遊び相手であり、おもちゃで遊ぶことによって多くのことが体験されていることを知っている。とすれば、子どもとおもちゃのかかわりの中で何が生じているのか、おもちゃを物として見るのではなく「おもちゃで遊ぶ」という現象そのものの深部に目を凝らす必要があるのではないだろうか。

### ◆おもちゃの命

大学の講義で、学生たちに「良いおもちゃ／悪いおもちゃ」を、理由をつけて挙げさせると、判を押したように「良いおもちゃ＝木でできた積み木」「悪いおもちゃ＝流行玩具・ゲーム」という答えが返ってくる。前者は想像力をはぐくむのに

比して、後者にはその要素がないというのが、お  
おかたの理由である。しかし、この後「自分が子  
どもだった時に、夢中で遊んだ遊び相手としての  
おもちゃは、何だったか」と聞くと、ファッシュ  
ンドールや流行玩具、ゲームの類が次々と挙がっ  
てきて驚かされる。理想と現実のギャップに驚く  
だけではない。

もつと注目すべきは、これらの問いに対して答  
える学生の雰囲気の違いである。「良い／悪い」  
の時は、個々に頭をひねって考えているのに対し  
て、「子ども時代の相棒としてのおもちゃ」を思  
い起こしてもらう時は、実に活き活きと楽しそう  
だ。自分も親しんだおもちゃの名前が出てくる  
と、よほどうれいのだらう、あちらこちらで歡  
声が上がるとの盛り上がり方をする。結果とし  
て、最初の問いでは「良いおもちゃ」には挙がっ  
てこなかった人形や流行玩具が、かつての子ども

であった学生たちの口をついて、次々と浮上して  
くるのである。

もちろん、楽しかったから良いおもちゃだとは  
いえない。それに、学生たちがありありと思いつ  
せるおもちゃとのつきあいの時期は、小学校に上  
がってからが多く、それ以前のおもちゃとなると  
記憶に薄いため、相棒とまではいえないのかもし  
れない。ただ頭で考えたおもちゃの良し悪しと、  
実際におもちゃで遊んだ楽しさの記憶とは、必ず  
しも一致しないのである。さらに聞いてみると、  
流行玩具でもゲームでも、私たち大人が外見のみ  
で批評するよりも、もつといろいろと工夫を凝ら  
して友達と一緒に楽しんでいる場合がある。ゲー  
ムの中には達成感や深い感動をもたらすものもあ  
るようだ。

流行玩具が一過性にすぎないのは、むしろ、子  
どもたちとおもちゃとの関係を、短期間で一方的

に切ってしまう玩具市場のほうに問題がありそう  
だ。ゲームにしても、問題となるのは、やり始め  
る時期と、内容と、遊び方によるのではないだろ  
うか。

教材として用意された積み木であれ、大人が眉  
をひそめる流行玩具であれ、あるいは批判の対象  
となりがちなゲームであれ、子どもが夢中になっ  
て遊んでいる時、子どもはもちろんのこと、その  
遊び道具も間違いなく活き活きとしている。子ど  
もの遊び心を吸い込んで、おもちゃの命が脈打っ  
ているように見える。創られた意図が違うとか、  
一過性のものにすぎないとか、想像力が育たない  
とか、さまざまな批判があらうとも、子どもとお  
もちやが共に活き活きと遊んでいるということ  
は、まずは認めなくてはならないだろう。そのう  
えで考えるべきは、物がかかわって遊びが展開し  
ている時、子どもが体験していることの本质は何

かということと、子どもはその本質とどのように  
出あつていくことが望ましいのかということだろ  
う。

#### ◆「おもちゃで遊ぶ」本質

「おもちゃ」という言葉の由来である「持ち遊  
び」は、おもちゃが手を使って遊ばれるものであ  
ることを暗示している。小さな子どもが手に触れ  
る物、何でもいじくり回して「おもちゃ」にして  
しまう時、手で触れることで、おもちゃとしての  
命を物に注いでいるのが見てとれる。逆に、先程  
の例のように、頭だけで「良いおもちゃ」を考え  
ている時は、なかなかおもちゃの本質に触れるこ  
とができない。一方で、触覚とは無縁に思える  
ゲームでも、夢中になって遊ぶ子どもたちにとっ  
ては、コントローラーをいじくり回してわが物と  
することがいかに大事か、コントローラーと手と

の間にしつかりと関係が結ばれている。遊び手がいじくることによつてコントローラーはおもちゃとしての命を發揮しているのである。

「手で触れて遊ぶ」ということに着目すると、五感の中でも、触覚が異質であることに気づかされる。ほかの感覚が外部の対象を対象として受け止めるにとどまるのに対して、「触れる」ことは同時に対象にかかわることであり、対象と共に在ることだ。まして、遊び心が注がれたおもちゃとの関係は、共に遊ぶ仲間となり、相棒となることといえよう。

「見る」「聞く」「嗅ぐ」「味わう」が、「見分ける」「聞き分ける」のように、「分ける」という言葉とつなげて用いられるのに対して、「触れる」だけは「分ける」になじまず、つなげて用いられる語は「合う」である。「触れ分ける」とは言わないが、「触れ合う」ならわかる。思い起こす

と、私たちはおもちゃと触れ合つて遊び、おもちゃを介して他者と触れ合つて遊んできた。とすれば、「おもちゃで遊ぶ」ことの本質は、遊び心を活かしながら、モノとヒトと触れ合う〈場〉が生じることではないだろうか。

松田恵示は、子どもたちが活き活きとおもちゃで遊んでいる状態を観察して、そこには「子どもが、他者（他の人）とモノ（おもちゃ）と自己が溶け込む、という独特の關係<sup>注1</sup>」が生じているのではないかとして、「『自己』『他者』『おもちゃ』が『溶け込む』状態、つまり『おもちゃの三角形』<sup>注2</sup>」が成立しているのだと説く。人が道具を使う時のような対象物に対する關係ではなく、互いに触れ合つて活き活きとした關係の場が開かれている状態こそが「おもちゃで遊ぶ」ということだ。だから、「良いおもちゃ」という物が固定されているのではなく、「おもちゃと共に良い關係が生じて

いる」状態が求められるのであろうし、その体験こそは、この世界においてヒトとモノとのかかわりの中に自分自身を息づかせていくことにつながるだろう。「自己」―他者―物」の関係の場が気持ち良く体験できることにおいて、子どもはこの世界に在ることを積極的の受け止めていくに違いない。対象物を分類・分析して「わかる」ようになる以前に、まずは「触れ」「合う」ことよって関係を生きる、その体験こそが「おもちゃで遊ぶ」ことの本質ではないだろうか。

そう考えると、このおもちゃで遊ぶと〇〇が育つということも、結果としてはありうるが、あらかじめ目的として掲げることなのかどうか……。それによって「おもちゃで遊ぶ」こと自体の楽しさが失われないようにしなくてはならないだろう。また、モノに触れて遊び心が揺さぶられることから「おもちゃで遊ぶ」本質が起ころとすれ

ば、電子空間を媒介とするゲームよりは先に出あうべきおもちゃがあることもわかる。「おもちゃの三角形」が産み出す関係の場に包まれる体験こそ、真つ先に優先すべき体験であることは確かだ。そのためにも、私たち自身が子どもとおもちゃと共に遊ぶことの楽しさを体験すべきだと思う。「おもちゃの三角形」の一端を担って、子どもとおもちゃとのかかわりの中に共に在ることによって初めて「おもちゃで遊ぶ」ことの本質が実感されるだろう。何に役立つかはわからなくとも、活き活きした関係の中に溶け込む心地よい体験こそ、この世界に在ることの根っこをつくってくれているに違いないのだから。

注

(白百合女子大学文学部児童文化学科准教授)

1・2 松田恵示著『おもちゃと遊びのリアル』世界

思想社、二〇〇三年より引用