

現代おもちゃと子ども世界の文法 その二

性差 / 仮想現実 / 感受性

森下みさ子

通信機能のついた育成型ゲームの流行

——たまごつちのような育てるおもちゃも、今子どもたちの間で人気です。新しいバージョンは通信機能がついていますか……。

森下 ポケモンのゲームでヒットして以来、通信機能は活用されていますね。

——携帯ゲームも相手がいて、かわりかかってくるようなタイプのものになってきていますね。

森下 ただ、通信機能も「基本には人とつながりた

い」という願望がなければ、持っていたって遊ばないと思います。

——新バージョンのたまごつちは、成長後、他のたまごつちと結婚させることができますよね。うちのF子と同級生たちは、みんな首からたまごつちをぶら下げ、放課後公園に集まって、同じ日ぐらいい、お見合いや結婚ができるように調節して、今週はだれと結婚させるかというのを電話で予約をしています。

森下 携帯ともつながっているしね。あと、パソコンでネットとつながると、ネットに親が現れるんです

ね。親は星に行っちゃったことになってるから、そういう擬似的世界がネット上に用意されています。

——うまく世話できずに、死なせちゃったたまごつちを供養することもできますね。

森下 そうそう。お墓もあるから。以前のブームのときは、小さい子というよりは、女子高生ぐらいが熱狂したでしょう？ 子どもには至らなかつたですよ。

小さくてかわいいキャラクターはお守り

——今はどこへ行っても、子どもたちはたまごつちをぶら下げていますよね。

森下 こんな電子空間で育てて、生死を軽くみているという批判もあるけれど、本当の生身のペットと比較するのは違う気がします。例えばF子ちゃんみたいに、たまごつちを連れて歩くという感覚ね。どうして連れて歩くんでしょう？

——F子の場合、片時も離さず、枕元に置いて寝て、朝起きると「子どもがいると大変」とか言いながらお

世話していますね。たまごつちの生活時間も自分でセツトし直しています。学校に行っている間はお世話できないから無理やり寝かせたり、一日早くするとか遅くするとか時間を調節するのだけど、あまりそういうことをすると成長のスピードが変わっちゃうので、

「お母さん、昼間はお世話をお願い」と頼まれます。

森下 たまごつちはベッドとは違うところがあって、連れて歩くことによつて得られる安心感とか……、向こうが要求するのにこたえるという形で自分をかかわらせるところに、逆に居心地のよさみたいなものを感じているのかなと思います。一時期のブームのときは、物珍しさで大人も遊んだり、プレミアがついて高い値段で売れたりしたけれども、今手にしている子どもたちを見ていると、ポケモンゲームの延長みたいな、「いつも自分と一緒にいて、そして友だちと交流する」ときも窓口になってくれて、ある種、「安心感」というのもあるのかなと思います。「お守り」的な意味もあるんじゃないかなと思う。

——確かに。

森下 女子高生がよくカバンや携帯電話にキャラクターグッズをたくさんくっつけているでしょう。

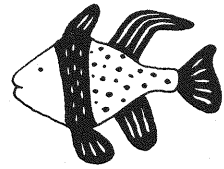
そういうのとも関係があつて、自

分の身近に「かわいいもの、小さいものをくっつけて歩く」現象は、よく目にしますよね。ポケモンも、ゲームそのもののおもしろさももちろんあるけれども、連れて歩けるというか、小さいかわいいものが相棒としてついてきて、その上で友達とバトルができるでしょう。その意味で、男の子と女の子の両方がポケモンに興味をもったのもわかります。たまごっちの場合、どっちかというとなの子じゃないかな。

男女が共有できるおもちゃや遊び

——それでは、男女が共有できているようなおもちゃや遊びの代表はポケモンですか？

森下 そうですね。ポケモンは結構長く流行ってい



て、ゲームという点で男の子を、かわいさという点で女の子を夢中にさせ、男の子は強い相棒や武器を揃えて戦わせるのに対して女の子はかわいいものを揃える。女の子の場合、たとえ弱くても「私はこの子たち」みたいなのを決めていて、連れ歩く感じでゲームをしていたり、ポケモン関係のグッズはかわいいキャラクターが多いから、そういうのを買い求めたり。ポケモンは、「バトルとかわいいを両方ゲット」していいんじゃないでしょうか。

ただ、一応男女の違いを言うことはできるけれど、境界は少しずつ低くなってきている気はする。特に女の子のほうから男の子のほうへいくのは割と楽で、ゲームに関して言えば、女の子もどんどん垣根を乗り越えて遊べるようになっていて、むしろ男の子が女の子のほうにくるのには抵抗があるかもしれません。

——今、小学生はゲーム以外で何をして遊んでいるのかなと疑問に思うのですが、娘たちに聞くと、男の子も女の子も一緒になって、体を突いたり押ししたりしな

がら、ドッジボールや野球、S拳をしています。

森下 学校で見せる子どもものそういう表情と、うちで見せるのとは違うのかもしれないですね。学校は、ゲームを持ってきちゃだめとか、禁止したりもするでしょう。

——でも、うちの周りは、昔、林業試験場だった大きな公園や空き地があるので、みんな自転車を乗り回し、池で水鉄砲で遊んだり、虫捕りしています。

森下 環境に恵まれて、幼児のころから子ども同士向き合いながら直接触れ合って遊ぶ経験をしていると、小学校に上がってからそれが活かされてくると思うけれども。

「手を出さない・手を出せない」子ども

——自然環境に恵まれて、子どもが比較的多い地域だから、子ども同士集まりやすいという条件があると、意外と昔みたい遊んでいるのでしょうか？

森下 そうだと思います。だから、単純に「子どもが

遊ばなくなつた」「遊べなくなつた」と危機感をあ

おつても仕様がなない。ただ、保育の現場なんかで時々聞くのは、本当に小さいときに、手を出さない、手を出せない子が増えてきたということです。何か物があると、子どもつて必ず手を出さずでしょう。インタビューをしていても、子どもつて必ずマイクに手を出す。この世界にまず触れるという形でかわらうとする。そういう確かめるような好奇心みたいなものが減っているというのは聞いたことがあります。

例えば、さつき友だちと遊ぶといったときも、友だちとぶつかる、対面して遊ぶということであればいいけれども、そうじゃない。例えば画面を通してというふうに、対面じゃなくて並列して、それぞれに同じ方向を向いて同じ場にアクセスをして、そこから返ってきたものに反応している場合があります。

ウルトラマンごっこでも、ウルトラマンや怪獣になつて、うわーと戦っているのはいいとして、みんなそれぞれにウルトラマンのポーズをとっているけれ

ども、そこから先がない。かかわれるところがないんですね。みんな画面に対して鏡のように自分のポーズをとるけれども、友だちと、ごっこという形で場をつくるといいうのができなかったりするというのを聞きま
す。ごく幼いときに、とにかく触れると、向こうにも自分と同じ生身の相手がいるという感覚が養われてくると思うけれども、それがないと、自然環境がどんなに整っていても対面して場をつくるような遊びにはい
かないんじゃないでしょうか。

未来のおもちゃと子どもの遊び

——これから、子どもの遊びとかおもちゃは、どんなふうに変わっていくと思いますか。

森下 幼児期に関しては、新しいものを開発するとい
うよりは、スタンダードをきちんと押さえていく必要
があると思います。玩具業界も、ただ売るとい
うことじゃなくて、本当に人間社会に幼い人が人として加入し
ていくには何が大きかを、おもちゃの創り手として考え

て、親や保育者と協力していかないといけないですね。

その先で、あるきちつとしたベースができた上
なら、さつき言ったようにヴァーチャルな空間を活
かした遊びというのも一つの選択肢として考えてもい
いし、対面の関係ができた上なら、そういうヴァー
チャルな空間を通してコミュニケーションをとるとい
うことがあってもいいと思います。

昔だったら、本で読んだり、映画で見るとい
ったヴァーチャルな経験が、自分がインタラクティブに
かわれるようになったこと自体は、決して悪いこと
ではないし、これからは親子二世代でそういう空間を
介して遊ぶということも出てくると思います。例え
ば、ゲームを通して親子で遊ぶ、コミュニケーション
をとるといように……。

——最近、高齢者向きのゲーム機も開発されています。
森下 タッチパネル式のゲームなんかは、おばあちゃん
やおじいちゃんにも絶対に受けると思いますね。何
かそういうのを通して異世代が交流できる。逆にいう

と、子どもが何をしているのかわからない状態のほう
が怖いでしょう。場合によっては、お父さんが興味を
もっているゲームに子どもも興味をもってきて、二人
でやっていたりすれば、親は「おまえ、それはやり過
ぎだから、ここまでにしろ」とか、自分の反省を含め
てだけれども、何かしらセーブがかけられると思う。

——そうですね。今の子どもたちが、あと十年、二十
年すると、次の世代と一緒に遊ぶ場合、ゲームを介し
てということになっていくでしょう。

森下 知らないで批判するんじゃないかって、知ってほし
いというのはあります。ただ、もう一つは、「何かい
い形でゲーム世界を卒業させていく」というのもある
かなと思います。一緒に遊んでいけば卒業の時期もタ
イミングもわかる気がします。

ヴァーチャルと現実の混在

——ところで、テーマパークのなかでも、ディズニー
ランドは一つの子どもの文化として定着したように思

いますが……。

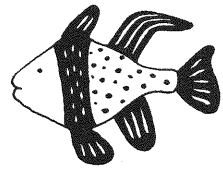
森下 ディズニーが非常に成功しているのは、親子二
世代とか、三世代、リピートする形で子どもを巻き込
んで、またその子どもが親になると、自分の子どもを
連れていくというふうには、世代間をうまくつないで
いったという要素がありますね。

——でも、我々世代、初めてディズニーに出会った世
代というのは、ああいうヴァーチャルな世界とは違う
世界があるということを知った上で楽しめていたわけ
じゃないですか。今の子どもたちって、下手をす
ると、あれがすべてになっていませんか？

森下 よく現実とヴァーチャルなものの区別がつか
なくなつて事件が起きるんじゃないかと批判されるけ
れども、さっき言ったように、基本の、触れて感じる
部分とか、この世界に自分がいるということは、子
どもが自分というものの人間世界での居場所をとらえ
られるように育ってくれば、言葉にはならないけれど
も、ヴァーチャルはヴァーチャルであると、子どもは

結構理解していると思います。

また、幼いときは理解していない場合があっても、やがては大丈夫になるというか……。例えば幼稚園で、一時期、「登園してくる



ときにピカチュウに会った」と言う子がいて……。

——よくわかります。混在していますよね。

森下 混在しているだけで、うそをついているわけではありません。「僕も会った」とか、「私も」とか言っていて、その話がすぐリアルで、まちのどこそどこで会ったよねとか、歩いていたとか、話をしたとか言うの。着ぐるみと会ったのかなと思って聞いていたら、そうじゃなくて、本当にピカチュウだと言う……。そういう実在感というのは、アニメや何かが与えるものとして、私たちもあつたというか、本当にいるというのとは違うけれども、いるかのように……。

——実体があるもののように感じているわけですよ。だって、F子は、たまごっちがふんをすると、気

配でわかるみたいで、最初のころは「何か臭い」とか言っていたから、最近のおもちゃは臭いも出すのかなと、こっちが信じていました。

森下 そういうふうに思い込むのは、別に危険ではないのね。

——そこまで世界を共有できているわけですよ。

森下 そうそう。そのときに、じゃあ、お世話をしなきゃと思うのは、別に悪いことじゃなくて、逆に健全に育っているということですね。自分もそうやってお世話してもらったという記憶がしつかりあるわけでしょう。臭いという感じ、ちゃんとトイレの世話をしなきゃと思うのは、自分がそういうことをしてもらってきたという記憶があるから、たまごっちに対してもしてあげなきゃと思っているんですね。今までだったらお人形に対してやっていたのが、たまごっちということだから、それは問題ないと思います。

むしろ、実在感がない、逆に、普通の人だったら、子どもでも遊びとして遊べる部分も、そこにしがみつ

かざるを得なくなつちゃうと怖いんですね。神戸の事件のときも、少年が「透明な僕」という言い方をしていたでしょう。あれも、透き通った、きれいなイメー
ジじゃなくて、「自分がいるという実在感がない」ということだと思います。だから、彼にとつては、ゲームも何も遊びではなくて、そこにすぎるしかないぐら
い……。

——存在が認められていないか、自分自身が自分を抹殺するしかなかった。

自分の存在感が希薄になる怖さ

森下 自分がいるという感覚がないから、どこかに居場所をつくるというときに、そこにあった身近な世界というのが、私たちからすれば虚構の世界だったわけでしょう。だから、人がどういふふうに死ぬのか、人ってどこまで丈夫なのか確かめざるを得ない。そんなことを思うしか居場所がないということですね。現実と虚構があつて混在するというよりは、「現実がな

い状態できちゃっている」ということですね。

——最近、F子が、割り箸の先を削って墨をつけて絵を描くために作っていたもので、ビー玉をはじいて遊んでいたら、手の平の真ん中にそれがグサツと突き刺さつて、血がたくさん出たんです。表面の傷は小さいんだけど、結構奥深くまで入っていたので、それはもう痛い何のと大騒ぎで、お箸は持てない、鉛筆は持てない、給食は先生に食べさせてもらうというような感じで、たった一日なんですけれども、この神経が麻痺して動かないとか、ここをけがしたのになあちが痛いとか言つて、とにかく騒ぐ。

お風呂は入れないとか、着替えはできないとか、さんざん周りを心配させたあげく、「こんな小さなけがだって、やっぱり痛いんだよね」と言つたときに、そういう体験すらも最近の子どもはしていないことを改めて感じました。危ないことはさせないように安全管理に大人がすごく神経を使っているから、学校のほうでも、けがをさせてはいけないと神経を使つていて、

何かがあると、まず謝罪の電話がかかってくるような感じですか。だから、子どもが、「切ったら血が出る、痛いんだ」という思いをしていない。「相手も、そんな目にあつたら痛いんだ」という、相手の痛みを想像することもできないんだなど。

森下 それは、実際に触る体験があるかどうかですね。保育園で「手が出ない子」が増えたというのは、確かに「危ない、危ない」と言われてきたからでしょうね。少子化の影響で、親は、うちにいれば一人の子だけを見ているし、場合によっては、おじいちゃん、おばあちゃんがいても、みんなその子を見ているから、ちよつと手を出すと、危ないとか。汚いとか、服もグシャグシャに着るところから始まるのに、ちゃんと着せちゃうとか。そういう意味では、大事にしているようで、「子どもを物みたいにしてている」のね。

「子どもの中にあるものが出てくるまで待つてあげる」ということは、信頼していきなとできない」でしょう。けがをしても、その子にとって意味がある、この

子ならその先へ行けるといふ信頼がないと、見守つていふというのはいけませんよ。

まず、お母さんが安心していいかと、お母さん自身が、この世界にいて大丈夫という気じゃないと、子どもに対して安全基地になれないのね。でも、安全基地ができていると、子どもは興味をもつて手を出し、手を出した挙げ句にけがをしたりもするけれども、また帰つてきて、今度はまたさらに遠くへ行けるようになる。そういう安心感とか信頼感というのが育つためには、親が安心できるように、自信がもてるように、周りがしていかないといけない、いい関係が生まれるように親も子どもも支えていく。そこに保育があるような気がします。

（聖学院大学）

（了）

インタビュアー・平成十七年七月十六日

構成・首藤美香子（お茶の水女子大学）