



現代おもちゃと子どもの世界の文法 その一

セクシャリティ / ヴァーチャルリアリティ
— 性差 / 仮想現実 / 感受性 —

森下みさ子

手遊びから電子おもちゃへと革命的ともいえる変化をとげた子どもの遊びの世界は、今を生きる子どもにとつてどんな意味をもつものか、それは大人社会にどんな問いを投げかけているのか、現代の流行に詳しい森下みさ子先生からお話しいただいた。

男の子をひきつける「戦う」遊び

——最近の子どもの遊びやおもちゃの流行から、子どもの世界に起きている動きをわかりやすく読み解いていただけませんか。

森下 子どもといっても対象とする範囲が広過ぎるので、幼稚園のちよつと上ぐらいから小学校ぐらいまでに絞って、男女で分けてお話しします。子どものおもちゃや遊びに関する場合、男の子が好む遊びと女の子が好む遊びは異なることが多いですね。

男の子の場合、今までの動きをざっと見ると、基本の遊びの精神はわりと変わっていない。遊びの精神の核は、「戦うこと」。例えばそれが、実際にぶつけて遊んで戦う場合もあるし、たくさん集めてその数で競う場合などいろいろあります。具体的な例だと、最近まで流行つ

ていたペーブレードというコマがありますね。あれも、もともとはペーゴマでしょう。

ペーゴマとペーブレードがどう違うかというところ、「戦う」というところでは同じ。けれども、従来のペーゴマだと、ひもを巻いて回せるようになるまで、それなりの時間と労力と、それから周りの手助けが必要です。

おもちゃというときに、ただ物があっても、これはおもちゃですと置いてあっても、それは子どもにとつてはおもちゃじゃない。「遊ぶということと一緒に初めておもちやに命が宿る」と考えると、「おもちやとの対話」がうまくできてくると、それがおもちゃとして生き生きとした遊び相手になってくる。ときにはすごく大事な相棒になってくるでしょう。そう考えたとき、その対話がどう成立するかが、おもちゃと子どもの最初の出会いにおいて必要になります。

「戦う世界観」が先に成立

森下 昔のペーゴマだと、その対話が成立するまでに時

間と労力が要る。最初、回ってほしいと思っても全然回ってくれないのを、ひもの巻き方から教わって、何度もやってみる。男の子は経験があると思うんですけども、ひもに鼻の脂や手の脂をすり込むようにして、自分の手にしつくりくるひもに育てていく。自分の手も巻き方を覚えてくるし、ペーゴマをやったときの投げ方と引き方は、特にこう、うまく引かないと回らないわけですから、自分の言葉がコマに通じるようにしていく、その最初の会話に時間がかかるんですね。でも、それが流行おもちゃになると、その「子どもとおもちやと最初の会話の部分」を省いちゃう。だから、だれでも回せる。

ペーブレードの前にキャラコバチというのも流行りましたが、これは、キャラクター・コマ・バッジというものがくつついたもので、キャラクターがついていて、コマで、バッジにもなる。それは、誰でもすぐに回せます。

販売されているシューターにセッティングすれば、それだけで回せちゃう。じゃあ、何がもしろいかというと、キャラクターがついていて、勝負しながらそれを集



めていくというおもしろさですね。

伝統的なコマというのは、まずは回せるようになってから、その後に「戦う世界観」ができてきます。例えばベーゴマでも、ただコマとコマがぶつかっているんじゃないかと、こっちはお相撲でいえばだれだれ、あつちはだれだれというように相撲の力士同士がぶつかる世界観を後でくつつけると、どんどん迫力が増してきて遊べるのだけども、「流行おもちゃの場合は、逆に世界観のほうを先」に用意されている。それはテレビやマンガ、ゲームで与えられた世界観で、それをとってすぐ回せる。だから、最初の対話が省かれていて、世界観という第二の対話のほうから先に入っていく。

おもちゃに「自分の力」を入れることへのこだわり

森下 じゃあ、そういう世界観だけで遊んでいるかというところでもない。キャラコバチよりもベープレードが

長続きたのは、ベープレードは世界観もあることはあるけれども、最後に入力する、「コードを引くのが自分の手」なのです。だから、全部シューター任せにするのじゃなくて、最後に自分の手が加わるというところに男の子は情熱を捧げられる。だから、昔のベーゴマほど難しくはないけれども、自分の力を入れるということにはこだわりがあるんだと思います。

ただ、昔のベーゴマだと、強くするために手でいろいろな操作をする。ひもの巻き方を工夫したり、ベーゴマを削ったりするでしょう。削って低くしたり、鋭くしたりして、相手のコマをはじくようにする。そういう「育てる」ところが、例えばベープレードだと、新しくパーツを買ってきて組み合わせれば、強いベープレードができる。だから、そういう意味では、新しい情報を敏感にとってきて組み込むということが、今のベーゴマには必要なのです。でも、最後の入力は自分の手。そういう意味では、「デジタルな情報と、それから最後に入力する手」というアナログとをあわせるということに、今の

遊びの主力」があるといつていいでしょう。

——シューターは切れやすくないですか。

森下 切れやすいし、切れるぐらい、力をこめてやるんでしょうね。見ていると、ピューッと回すときがすごく格好いいというか、男の子たちの間でも、多分あれが魅力なんだと思います。おとなしくシューターか何かでボンと落とすよりは、自分で引く力によってコマが回るといのが快感になっていると思います。

「手を動かして遊ぶ」携帯ゲーム機の流行

——今、子どもたちの間で、だれもが持っているおもちやというのは、男の子の場合は何がありますか。

森下 好き嫌いは別として九割以上は携帯ゲーム機を持っていますね。特に、子どもたちが多分一番興味をもっている、手に入れ始めているのは、任天堂のDSですね。DSがおもしろいのは、従来のゲーム機はボタンとキーで操作するだけなのに対して、任天堂DSはタッチパネルがついていて、ペンでタッチすることで動か

す。ペンを使うけれども、結局「手で入力する」んです。そうすると、例えば描いた絵がそのまま画面に出てきたり……。

——より積極的に自分がかかわれる。

森下 そうそう。だから、おもちゃに非常に近くなっている。体全体まではいかないけれども、例えば雪だるまを画面上で転がすとか、画面上でパチンコを手で引いて放つとか、画面上で描いた絵がそのまま動き出すとか……。

——登場人物のキャラクターになっていくということ？

森下 そうですね。つまり、「デジタル情報にアナログ情報を入れていく、組み合わせていく」というゲーム機が、多分子どもが欲しいゲーム機の一つだと思います。

大人も参戦できる街頭ゲーム

——今、子どもが遊んでいる場面自体をあまり見かけないのですか……。

森下 でも、熱気がある場所もあるんですよ。幼児の間

で流行しているのはムシキング。デパートとかおもちゃ売り場へ行くと、小さい子がずらっと並んでいて、若いお母さんも一緒に遊んでいますよ。

遊び方自体は単純で、要するにじゃんけんなんですよ。グー・チョキ・パーで戦うだけで、難しいゲームの知識も何も要らないし、その時出てきたカードと手持ちのカードを合わせて、ムシカードとワザカードを選んでスキャンする。後は画面を見ながらじゃんけんの法則にしたがってボタンを押していく。

そういう意味では、そんなに手を使う遊びでもないのだけれども。ただ、おもしろいのは、ムシ同士の戦いの画面が結構迫力があるんですよ。虫同士のプロレスですね。

——そうすると、鼻がむしられたりとか、節が飛んだりとか……。

森下 ばらばらになるような画面はなくて、技が決まると、いかにも「勝った!」という感じの画面になって……。本当の虫の戦いとは違うモニター画面ならではの

描写です。

——虫化されたキャラクターの戦い？

森下 そうですね。百裂拳なんていうすごい技もあってね。おもしろいのは、ゲーム機の前に並びながら、待っている子どもたちも見ている。画面が見応えがあるからでしょうね。見ている飽きないからギャラリーが増える……。

——映像が精巧に作り込まれているんですね。

森下 そう。それに携帯ゲーム機のような小さい画面で一人でやるよりは、ギャラリーがいることで盛りあがる。

——みんなで戦いごっこを観戦できるんですね。昔のプロレス中継みたいな感じかな。

森下 そういう感じ。「おーっ」とか言っていて……。子どもにすれば、百円入れるとカードは出てくるし、そんなに難しくないので、百円入るとカードは出てくる。結構時間をかけてやったりもできる、お得感があるでしょうね。

他の子が遊んでいるのも見られて、自分が待っている間も全然退屈しないというか。だから、ゲームに精通して

いない人でも、ちょっとやれば結構勝てたりするから、そういうおもしろさはあります。

ヴァーチャル（仮想現実）から

現実へと関心が向かう

森下 おもしろい動きだなと思って見ているのは、ムシキングが流行したせいで、今年は、それを使って実際の虫を飼うグッズがおもちゃ売り場に並んでいることです。セットになっけていて、虫かごから、えさから、カブト用の木まで売っている。実際の虫もちろん売っています。前から虫はデパートの屋上なんかで売られていたけれども、ああいう高級品というよりは、子どもがすぐに育てられるようにセットになっています。

そう考えると、今の子どもって、「ヴァーチャルから入って、そこから現実に行く」のかもしれない。私たちの場合は、現実にあったものを今度はヴァーチャル化するという路線を踏んでいたと思うし、保育者側の感覚としては、現実にあるものからヴァーチャルに向かうよ

うに思っているけれど、今の子どもたちの体験としては、「擬似的な自然から入って、じゃあ、本物を採しに行く」になるんでしょうね。

上の世代と実際の遊び体験は違うけれども、どこかでつながる可能性はあって、さっきのベープレードに戻すと、ベープレードである程度遊びを満喫した子は、次にどうするかというと、ベープゴマに興味をもつ。ベープレードよりも、自分がかかわる余地が大きいから、さらにおもしろいわけ。でも、最初から手のかかるベープゴマに取り組むんじゃなくて、おもちゃとの面倒な対話はとりあえず省いて、まずは流行っているベープレードにはまって、でもそれをこなしてしまうと、今度はより細かい対話が必要なベープゴマのほうに興味が移っていく。児童館なんかで、ベープレードとベープゴマを両方用意しておく、最初ベープレードで遊んでいて、そのうちベープゴマに移ってきて、だんだん児童館の職員や児童館に来るお父さんやおじいちゃんを相手に対戦していく……。

——人間関係の広がり新しくできるんですね。



森下 コマを回して戦うというところから交流が生まれるんですね。だから、必ずしも流行おもちゃがだめとか、ヴァーチャルがだめというふうにも言えない。今の環境からいくと、そういうものが先にきて開かれていく可能性もあります。

——そのほうが、より自然なのかもしれない？

森下 ただ、ヴァーチャルな体験にしても、ペーブルードにしても、「触れたものが反応を返す」ということがすごく大事で、そういう点からいくと、本当に生まれて間もない時期に、「触れたものが反応を返す」という体を使ったやりとりの感覚を養うということは絶対に必要だという気がするんです。泣いたら応えてくれる。触ることを感じる。触れることで何かが起こるとか、はね返ってくるといったみたいに。

そういう意味では、「ゲームを楽しめるということは、それ以前の体験ができていないと、ゲームさえ楽しめな

くなる」と思うんです。最初からゲームのような間接的な体験だった場合は、その後、物や人との関係が築けないうし、そうになると、遊びということでヴァーチャルな体験自体も楽しめなくなっちゃう。

生まれて何年間かの間に、「この世界に生まれてきたことで自分が受け入れられている」とか、「自分もこの世界を受け入れる」というベースができていくかどうかだと思います。今の子ども遊びをどこかで信頼してあげたいと思うけれども、だからといって最初から子どもが興味をもつままに画面の刺激的な動きにまかせてしまう、そういうものに子守りをさせてしまったら、遊ぶおもしろさ自体が育たないと思います。現実とは異なる遊びとして楽しむためにも、そのベースとなる、この世界のリアリティーは最初に体で感じ取っておかないといけない。

女の子をひきつける「装う」遊び

——女の子の場合は、どんな遊びやおもちゃが流行していますか？

森下 今の女の子向けの市場で一番多くを占めているのは、化粧玩具とか自分自身が着る物、つまりメイクとファッションが女の子の遊びの主流になっています。

男の子の興味が「戦い」なのに対して、女の子は、「装う」「飾る」のように、どこかに自分自身が必ず入る。自分とのかかわり、自分の延長におもちゃをもつてきて遊ぶことが多いですね。

——自分の世界が延長していく感じでしょうか。美意識のように。

森下 そうそう。もちろん、女の子の遊びやおもちゃの場合も、人と競っているところもあるとは思いますが、も、どっちかというところ「自己表現みたいなものがすごく強い」。だから、例えば何かを集めるといつても、男の子だと、カードを全種類コンプリートするとか、貴重なものをもっているかどうかで競うけれども、女の子だと、例えばプリクラなんかでも、私は何百枚も集めたとか競ったりはしないでしょう。コンプリートはあり得ないでしょうし……どこまで集めれば勝ちということはある

りません。

——私の愛するものに囲まれて、小さな幸せを感じるといって、昔、シールを集めたみたいな感じ？

森下 そう。例えば、プリクラって自分が写っている場合が多いでしょう。あれも自己愛みたいなもので、女の子ってすごいでしょう。

——執着しますよね。

森下 お友だち同士でも撮るし、ちょっと知り合うと、すぐに交換したりして。あれはやっぱ自分の世界の延長ですね。「自分を飾るとか、かわいいものとか、きれいなもので人とつながるといって遊び」をずっとやってきたと思う。今、メイクとファッションと言ったけれども、昔だったら、オシロイバナやお母さんの化粧道具を使ったり、ファッションも、紙の着せ替え人形やリカちゃんのようなファッションドールに着せたいものを着せて満足していたわけですよ。ドレスとか、毛皮のコートとか、自分で描いたりして着せていた。そういうものに憧れるというのは、ずっとあったと思うのね。

タブーが解禁された子どもの化粧

——今、市場としても、子ども用化粧品は大きいんでしょう。

森下 大きいと思います。だから、何が違ったかという、子どもは本物のメイクはしないという「タブーが解禁」されちゃったんでしょね。

——母親自身が全く躊躇なく化粧品を買い与えるでしょう。

森下 そうそう。ネイルもしているし、ほんとうにメイクしている子もいますね。ここに持ってきたのはセーラムーンファンデーション。学校や幼稚園には化粧をしていけない子も、ちょっと出かけるときにする。親のほうも、わざわざ買ってあげているわけだから、子どもに化粧することを解禁しているんでしょうね。子どもに化粧を許す現象がいつから始まったのか、どこで社会のタブーが解かれたのか。最初は売る側のためらいがあったと思いますが……。

——マニキュアは私たちが小さいころからありましたよね。

森下 マニキュアって、顔そのものを操作しないということもあるし、さっき言ったように、女の子のメイクって自己愛でしょう。だから、大人になると、人に対してまず見てくれがどうか気にするけれど、「子どもの場合は、自分がかわいいが見えるほうがいい」のね。

——爪はそうですね。

森下 そうそう。親も、「爪ならいいか」と。どうせ切っちゃうし、洗えばとれるし、害もあまり感じないから、子ども用のマニキュアは以前からあったし、シールを爪に貼ったりもしていましたよね。

市場化された身体加工

——子ども用のアニメのキャラクターのドレスというのが、昔もないわけではなかったけれども、冠からアクセサリー、靴まで揃った完全装備なタイプのが割と簡単に買えるようになり、かつそういうドレスで子どもが

着飾って人に見せる場ができてくるのは、いつくらいなのでしょう？

森下 市場がそういうニーズにうまく乗れたのは、セーラーMoonですね。セーラーMoonの中で少女たちが「メイクアップ!」と叫んで華麗に変身しますよね。テレビ番組のキャラクターに憧れてマネをするというのは以前からあったわけですが、セーラーMoonの場合、マネ遊びの延長上にメイクできる玩具を置くことができたわけです。

でも、たとえそういうふうに市場が売ったとしても、今までの社会だったら、それに乗らなかつたと思いません。例えば、以前ひみつのアッコちゃんのコンパクトが流行ったけれども、それは本当にお化粧に使うコンパクトとしては売っていなかつた。テクマクマヤコンの変身道具として売ってはいたけれども、お化粧していいというコンセプトはなかつた。そういう意味では、一つの理由づけにセーラーMoonは使われたけれども、背景には、もつと大きい社会の変化がある気がします。

——変身願望？

森下 変身願望はあるでしょうね。ただ、子どもがいうより、「大人のほうに、身体を造作するタブーの垣根が非常に低くなっていった」という変化があると思います。男性もボディケアをよくするようになったし、ピアスからプチ整形まで、身体加工を施すことに抵抗がなくなってきた気がします。過剰なまでの健康食品ブームもその一つですよね。

——理想的に造成し直すんですね。

森下 作る側の技術の問題もあるけれど、それを導き支えるだけの欲望というか需要が高まってきたのだと思います。

次号へ続く

(聖学院大学)

インタビュー・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)