

『子どもの世界をみる』

——演じる子どもたちからの試み——

近 藤 伊津子

The World of Children——What Children Reveal by their “Play-Acting” in Real Life

Itsuko KONDO

はじめに

文庫¹⁾の狼ケンタのK²⁾は、狼の群舞をなし、一世を風靡した。

臀部に狼の尾のしるしを付けたKは両手足を床に下げ咆哮しつつ、部屋から部屋へと駆けめぐり疾走する。Kの後には幾人かの子どもたちが連りKに倣う。

やがて、いつしか止み、Kは本棚の前に座し、本を手には新なる安息の世界の住人となっている。

文庫の度に繰り上げられるこのシーンは、その行為そのものは、視覚的・対象的には、凶々しく、粗野なものにとらえられるが、演じる行為として、まなざしを転じるなら、そこには原始的・深層的人間である子どもの内的世界がほの見えてくるものである。

子どもが何気なくくり展げる行為をすくいあげ、その中に潜む根源的な課題を見出し、考察を進めていくことで、「子どもの世界」を読み解く緒につけるのではないだろうか。

演じる子どもたち

柏子木の音もにぎにぎしく、紙芝居³⁾の小さな舞台の幕が開く。そこにはきっちり三時を指し示す時計が現われ、大きな赤い針で“おやつ”の時であることを知らせる。

文庫では三時は“おはなしのじかん”，そのあとに“おやつ”のじかんであるが、子どもたちは、時ならぬ時は

勿論のこと，“時”であることを誇示する場合も、この紙芝居³⁾を開演する。子どもたち⁴⁾は、一人であるいは数人がかりで、自在に演者と観客の入れ替りをしながら、飽くことを知らぬかのように演じ続ける。

菓子類16品目、果実5品目、その他6品目、合わせて27品目の食べものが登場するが、これは、演者、観客共に満腹させるに十分である。

一の場面には、苺のショートケーキ、苺のバハロワは白いクリームで飾りつけられ、二段重ねの甘栗のケーキ、それに流れ滴るチョコレートからのぞくスポンジケーキには栗が6個も、ホットケーキ、赤と緑のゼリーの玉の冠をつけた四角のケーキ……。

次なる三の場面は、高坏に盛られたアイスクリームにスプーンが添えられ、角、丸、菱さまざまな型ぬきのビスケット、渦巻きのソフトクリーム、赤と緑とオレンジのペロペロキャンディー、まだ不足と、ドーナツ4枚、熱あつのココア、テーブルには赤、黄緑、うす緑のビンズがこぼれおち、ぶどう、オレンジの缶ジュース、出番を待つ綿あめ。

これらはあくまで甘味かつ豊潤、いささかも吝嗇の気配はない。

子どもたちは、お気に入りのケーキを一つ手に、他の手で口元をぬぐい、更にソフトクリーム、わたし赤よ緑よとペロペロキャンデーを受取る。ビスケットはあとでと言いつつ、胸ポケット、ズボンポケットの中へ。綿あめをしぼめながら口の中に収める。

濃厚な甘味につつまれた至福のひとつときが子どもたち

を陶醉させる。

四の場面、前兆もなく現われる悪魔で暗転。子どもたちは口口にアクマだ、アクマだと叫び、手のペロペロキャンディーはそのままにあわてふためく。

真黒の巨大な悪魔は、画面一杯に両手両足両角を振りかざして大見得を切る。

悪魔は甘味なひとときを奪いにきたと告げるのみならず、そのひとときを食った子どもたちの体内に潜入すると宣告する。

子どもたちは、いまや激しく動揺し、互に顔を見合せ対策を練るが、無力無策を悟る。その時、救済の訪れがある。

五の場面は「時空」を逆もどりさせるという、思いがけない方策で切り抜けるという。子どもたちは半信半疑ながらも、うわーとどよめく。

「もういっぺん、はじめからやりなおそう、じかんよもどれ！」の呪文は、演者、観客ともども、一の場面へと引きもどす。そして、二本の赤い秒針と分針の三時を告げる時計が現われ、やり直しを誘う。

りんごにぶどう、柿みかん、苺さあどうぞと新なおやつとの出現となる。

蒸し甘藷、とうもろこし、南瓜のケーキ、煎餅、ヨーグルトに牛乳。子どもたちは、さあどうぞと勧められ、再び両手で受けては口に運ぶ。

酸っぱい、あるいは薄甘い果実、穀類、子どもたちは、あの興奮とは程遠く静逸の中で食べ直しをする。

再び、悪魔の登場、子どもたちを甘味なるものへ誘うが、はやその哀願にすら子どもたちはためらうこともなく、きっぱりと拒絶する。憔悴の極みの悪魔は虚しく煙となり消滅する。

演者は時空を自在に操ることによって、悪魔を配下にし、忌避の対象でないものにした。しかし、同時に、悪魔のしるしの黒々と塗り込められた両手足、頭頂から伸びる二本の触角は、たちまちにして、演者の演じるものになり、それは演じる者自身にもなるのだ。

一方、豊潤な甘味のあれこれを存分に食し、それを脅かす悪魔を、時空を過去に溯ることで撃退させることに成功した観客は、安堵し、おとなしやかな薄味に身をまかす。

しかし、それもつかのま、観客のひとりが演者になるべく立ち上り、再演となる。

こうして、

演者と観客は時空を共にするばかりか、一体であることが、何くわぬ顔で為される。

現在時と過去時が、甘味のものとは薄味のもの、それら両者が、同時に子どもたちの前に在り、子どもたちは融通無碍に往来する。

前述のKが、自ら「狼ケンタ」と名乗り、変化し得るのは、Kの学校、家庭ではなく、唯一の文庫が、その舞台の荒野となる。

Kは男児と同様の半ズボンを好み、スカートを排除したという。そして文庫では、うそこでないほんとの本を読みたいと訴え探し求めた。

女兒のためのスカートを排除したのは、女兒であることを拒否したのではなく、男児でもありたかった、両性具有の証の主張である。

そして、Kは、うさん臭くある〈子ども〉にむかって物語られたもの（本）でなく、ごまかしのないものを求めたに違いない。

これらのKは、学校、家庭で受容されなかったと想像するに難くない。

かの『かいじゅうたちのいるところ』⁴⁾のマックスは、狼のぬいぐるみを着用し、狼となった。壁に五寸釘を打ちつけ、ハンカチをつないだロープを張り、ベットカバーをさげてテントにし、テディベアの首を吊りあげた。あげく母の怒りに触れ、とじこめられたマックスのベトルームは、たちまちジャングルに変化、その中の舟出、そしてかいじゅうたちのいるところへ。かいじゅうたちの王者となったマックスは、かいじゅうたちを群舞させ、空腹のままねむらせる、自らの母親の仕打ちに倣って。そうすることで、母親のもとへと帰る旅を終えたのである。かすかに湯気の立つ皿を前に、マックスは狼のぬいぐるみを脱ぎつつ、自分の部屋にもどったことに満足している。

考 察

古代ギリシャの人々は、ディオニュソスの春祭には悲劇を演じ楽しんだ。

ギリシャ悲劇においては、登場する人物の内的世界が、葛藤、苦悩のみでなくそれから身を護ろうとする試みが見事に配分されている。殊に、そこには狂気が生起する葛藤や両価性が、英雄らの姿として描写されている。

人間の耐え難い内的葛藤の状態を演劇に創造し、社会

的圧力との相互作用をも表現しつつ、古代ギリシャの人々は、自らの内的葛藤を演じることで、あるいは観客となることで解消に役立てることを知っていたのである。

ディオニュソスの祭での悲劇の催しは宗教的なものであるだけでなく、人々のティモス (thymos・情動) を解放する場として利用されたのである。

ギリシャ悲劇には、さまざまな葛藤が、違った次元で相互に作用しあう様子を優れた戯曲として、創作され、劇中では、それらが渾然一体となって展開される。

王族たちの姿を通して、提示される劇は、多くの昔話にも共通するものであり、さまざまな意味あいを持つが、最も重要なことは、時空を越えた無意識的空想や内的世界、あるいは夢の世界などを含む多くの問題に言及するに好都合であることである。

ギリシャ悲劇の表現様式で興味あることは、「彼は考えた」とか、「彼は知った」とか、その思考や情動は外在するもので、内在するものとされていないことである。

当時、人々の最大の規範はアイドス (aidos・羞恥) であり、それはローマの慎しみ (religio) と連る古代ギリシャの最重要な宗教的感性であるという⁵⁾。このアイドスから救うためにアーテー (ātē・狂気) が持ち出されたと云われる。つまり、狂気は超自然的な外部からの干渉によるものとされた。

ティモス (情動) は自分の一部ではなく、外部の存在で声として語りかけてくるものであるとされたのである。

子どもたちが、垣間見せる言動の中に、「自分がしたのでなく、させられた」と外在的表現があるが、未だ子どもたちの持つ原始の感性は、古代ギリシャの人々と同じく、羞恥こそ最大の規範であるのだ。「ヘレバレと小さい者」として容認されないことで生起する内的葛藤は、既に述べたところ⁶⁾であるがMのみならず、子どもは、小さく無力であることを正の存在として承認がいつも不安なのである。

紙芝居を演じるあるいは観る子どもたちは、数枚の紙の絵を介し、現実と非現実の世界を自在に往来しつつ、悪魔となり得た時は、自らの内的な葛藤、殊に、恐怖、不安、を怒りに、狂気に変じ、荒らぶれる。しかも、必ずや、自ら、その悪魔を支配する者になし得るという予感を持ちつつ、体験するのである。やがて悪魔を支配する者となり、日常的には制限されるであろう甘味のものを心ゆくまで食し、しばしの非日常の幕は降りるのである。

ある。

子どもたちは、くり返し演じること、演者を入れ替ることで、その非日常のその体験を確信しつつあるのだ。

狼ケンタのKが、くり返し演じ、あるいは、マックスが安らかな眠りに就いた後の日々も、再びかいじゅうたちのいるところへ往来することは、自明のことである。

しばしの休息の安らぎの後、くり返されなければならない“演じること”は、彼らの必要とする行為であることは云うまでもないことである。

子どもたちの、常に脅かされている情動 (恐怖、不安、憎しみ、欲求不満) を、演じることで表出し、非日常の舞台の上で空想の持つ力で、自らの内なるかいじゅう、悪魔を飼い慣らすのである。

そして、これは、古代ギリシャの人々の知っていたと同様に、最も有効な手段であると子どもたちは、確信に至っているのである。

看過してしまいがちである子どもたちの行為を、丁寧にすくいとすることで、子どもたちの世界を見ることができた。それを私たちおとなが、あるがままを受けとめ容認したならば、子どもたちは次なるステップを踏み出すのを容易にするのである。

注)

- 1) 毎週開催される家庭文庫 (かっこう文庫・筆者主宰)
- 2) K, 1970年生, 当時8歳・女兒
- 3) 『おやつのかんだよ』脚本, 画まついのりこ, 製作童心社, かみしばい。
- 4) 原題『WHERE THE WILD THINGS ARE』モーリス・センダックさく, じんぐうてるおやく, 富山房, 1975年
- 5) 『神話と古代宗教』Kerényi, K 新潮社, 1972年
- 6) 駒沢女子短期大学 研究紀要論文 第24号 P.29 ~30

参考文献)

1. 『心理劇とその世界』増野肇著, 金剛出版, 1977年
2. 『魔女ランダ考』中村雄次郎, 岩波書店, 1983年
3. 『大地と意志の夢想』バシュラール, 及川馥訳, 思潮社, 1972年
4. 『子どもの心層』馬場謙一, 福島章編, 有斐閣, 昭和59年