

文字によるファンタジー世界は人の生き様を豊かにする・・・？！

—「時間泥棒」といえる電子メディアとの対比の中で—

MOMO 企画の一部として

発達クリニックぱすてる 東條恵

2020 年 12 月 22 日

注意！ まとまっていない、だらだらとした文章を書きました。お時間のある方のみ、お付き合いください。また、ご意見をお寄せください（お手紙や FAX で）。

徒然なるままに一問題提起

最近気にしている「ファンタジー」のことを、少し述べてみたい。なんとなれば、「ファンタジー！素敵！」と思えたことが最近あったからであった。小野不由美さんの本「十二国記」を初めて読んでみて、自分の心の中に、時間と空間の広大な世界が広がったのであった。そのファンタジー世界での様々な人の生き様に心を動かされたのであった。

そして、一方で、「時間の奪い合い」や「時間泥棒」の面を持つ電子メディア（ゲームや動画など）が氾濫しており、被害を受けていると感じざるをえないお子さんに外来診療で多く会う私としては、人の人生の「時間泥棒」として立ち現れている、人の「人生の時間を奪う」電子メディアと、今回経験している文字からなる小説の醸し出す世界とを対比してみる中で、「人が生きる中で大切にしたい生き様と関連してしまうファンタジーの世界がある」と感じている自分がいるのだった。

電子メディアの作り出す世界とファンタジー小説（例えば「十二国記」の作り出す世界）は、質や内容は違えども五十歩百歩の話ではないかと言われそうでもある。が、「いやそうではないだろう」と思った中で、本文章を書いているが、どんなものだろうか？ 本文を読まれる皆さんは、どう思うだろうか？ もしよかったら、教えてほしい。

私にとって現代の電子ゲームや氾濫する動画は、「ただ与えられたものを享受する」に近いもの、自分の頭を「洗脳」するもの、「時間泥棒」をするものとして映っている。そして、文字から自分の頭で想像する「豊かなファンタジーの世界」を醸し出すのとは違うのが電子メディアと感じている。一方文字からの「ファンタジーの世界」は、自分が豊かになると感じる事ができ、喜べたり自分を肯定できるように感じる事ができるものを感じている。五十歩百歩の話ではないように思うが如何だろうか？ 電子メディア・電子情報を堪能してきた人たちと話し合いをじっくりしたことがないので、その分わからない。また、私自身は電子メディアのゲームにはまれない人なので（根気が続かない）、ゲームなどを利用しての頭の中での創造性／想像性の活動があるかないかについてのイメージは

ほぼない。教えてほしい事、知りたい事である。

そして、「ファンタジー」という言葉・モノ・内容は、仕事からみ＝「自閉ファンタジー」という言葉を通して考えてきたり使ってきた位で、まともに考えたことは、これまでなかった。それには、自分だけのファンタジーの世界を持ったという経験が、最近なかったことも大きいと思う。

自分自身のファンタジーの流れ・歴史

20 歳前半に、天下国家を論じた流れに若干浸った世代の一人としては、その時の自分はある意味ファンタジーの世界の周りをうろうろしたのかもしれないと今思う。人はどう生きていくのか、歴史はどう動いているのかなどの世界観を、まさに文字で、人の作り上げた論理的世界を迫体験する形で学んだように、今回思い返してそう感じるのだ。その時には、それらの本はファンタジー本とは思わなかった。論理的と思った社会科学の本であったし、ファンタジーであってはならないはずのものであった。そしてその世界は今もって、自分の頭の中のある部分で、ものの考え方として流れていると認識している。(マルクスの著作では、おそらく経済学哲学草稿のある部分は、人の生き様の全体像の理解を私に与えてくれた様に感じる)

さてファンタジー小説といわれるものは、これまでほとんど読んだことがなく、ほんの少数の本しか読んだことがなかった。幼少期には家にあった世界文学全集を読んでは、文字を通して大人の世界を盗み見し、気持ちを高ぶらせていたことを思い出す。きっとあれも、小中学生の私にとってはファンタジーだったのだろう。

40 歳後半にビデオというものが普及する中で、昔やその当時の映画を見るが増えた。映画を見ては、その世界に入り、泣いたり笑ったりしてきた。古い映画では「我が人生に悔いなし」「34丁目の奇跡」「ドクトルジバゴ」などが好きだった。新しい映画では余り浮かばないが、「アバター」などか。自分がその世界に一程度入ることができるのであった。これもファンタジーだろう。大好きな「フーテンの寅さん」の世界もファンタジーかも。

そしてその後はビデオから DVD となり、そしてパソコン上なりで動画を見ることのできる時代となった。以前見ることがかなわなかったロックバンドやブルースバンドの昔の姿や彼らのコンサートでの演奏、そして最近好んでいる二胡や馬頭琴、中国やモンゴル音楽を視聴できるようになり、楽しめている。しかし、これらはファンタジーの世界とは違うように感じる。以前は見ることのできない、レコードから想像するしかなかった世界を、情報の中から拾い出す発掘作業のように感じている。

二十代半ばで止めたバンド活動としての音楽であったが、42 歳から音楽活動を再開した。

心が疼いたからであったが、少し仕事で余裕が持て、ほかのことに目を向ける余裕ができたからだろう。それ以来二十数年に渡り楽器の二胡を楽しみ（新聞広告がきっかけで始めた）、馬頭琴に手を出してみたりした（二胡を始めてから CD に出会った）。その後馬頭琴は演奏が難しいこともあり、のめり込めなかったが、二胡とピアノのユニットによる音楽活動は、15 年以上楽しませてもらっている。この間の時間の使い方としては、音楽を人生に組み入れている方だと思う。しかし、音楽活動を通して脳内にファンタジー世界の広がりを感じたと表現できるような感覚は起きてこなかった。作曲家や演奏家の背景にある人間の生き様は理解できるが、この間音楽のみからは人の生き様や色は浮かんできていない（色が見えたのは 1 回のみで短時間であった。頭の回線の混乱だろう。共感覚といえるものではなかろう）。

音楽や映画、そして小説ではないが、「子育て時代のサンタクロースの存在をめぐっての、大人と子供の攻防」は、多くの大人と子供の共通のファンタジーといえるものだろう。サンタクロースの話は「ファンタジーと現実（麻生武著、金子書房）」に取り上げてあり、なるほどと思った。多くの人々、多くの親子における共通ファンタジーとしては、社会の中での広がりを見ると、最大のものだろう。子供がその存在を受け入れてくれている期間は、大人側も現実世界の中で生きつつも、かろうじてピーターパンを子供と一緒に感じることができる時期だろう。私も十数年、サンタクロースを題材にしたファンタジーを毎年の 12 月に作り上げることに努力し、そして子供の成長と共に、残念ながら卒業してしまった。

さて、最近の私の頭の中には、これまでにない程、空想上の広大な世界が広がっている。このような経験は、現実と違う世界の創出を 20 代前半から夢見た以来、近年なかったことである。だから、私は驚いたし、これは何だろうと改めて考えてみようと思った。どう考えるのかは、今の時点では全く整理されてなく、今回述べるようなレベルでしかない。ファンタジーに関していろいろな先人の言葉を学んでみたいが、まだよく読み込めていない。部分的に読んだ本は、『麻生武著、ファンタジーと現実』『萱村俊哉著、教室における「気になる子どもたち」の理解と支援のために 特別支援教育における発達神経心理学的アプローチ、ナカニシヤ出版』。後者本の中でファンタジーについて言及が 2 ページあった。ファンタジーが「現実理解の手がかり」であり、「精神の浄化」と述べていた文章（前記した萱村俊哉著）に出会い、なるほどと思った。麻生武著の『ファンタジーと現実』は私にとり難しい本であるが、ファンタジーの質的变化を幼児期から大人にかけて分類し述べており、おそらく重要な論点を述べているが、この点に関して述べることは熟読してからとしたい。また今後、二度目の十二国記を精読し堪能しつつ、河合隼夫著の「ファンタジーを読む」を読んでみようと思っている。

とりあえず不十分な理解の現時点で、言えることを書いておきたい。きっといろいろ学

んだ後には、違った文章になり、洗練された文章を書けるのだろう。が、一方、現在の思いを書き留めておくことは、意義あることだろう。どう思いが変化するかを、あとで見ることができたらいい。

今回「十二国記」を読んで感じている、このスペイシヤスな感覚、時間の継続的な感覚は何だろう。自分の心の世界にどう影響していくのだろうか。一過性の「お楽しみ」で終わるのだろうか？ それとも、人生の生き方に関係するのだろうか？ 自閉症の人のファンタジーとはどう違うのか？ どこの脳を使って想像力が広がっていくのか？ いろいろなことが気になるし知りたい。

私にとってのファンタジーの意味

この私が黙読での文字言葉を通して感じるファンタジーの世界は、私にとって何なのだろう。なくても生きていける世界だが、このような世界を持つことは、人としての喜びを持ち、より動物的刹那的生き方を避けることができるようにも感じる。仕事ばかりしていると、なんとも切なく、殺伐としてくる面があり、仕事中心の日々の世界はファンタジーの世界と対立しているようでもあり、ファンタジーの世界を寄せ付けない世界に感じることはある。

現実に存在しないもの・状況を空想・想像したり感じたりし、その世界に浸ることは、どうも気持ち良い・心地よいようだ。そして何か自分の過去、現在、未来に関係していると感じてしまう分、リアルだ。その世界に入り込んだ時には、次を読まずにいられない衝動、その先を知りたい衝動に駆られる。本の世界の中で、様々な人がうごめき生きており、自分と無関係ではないと感じるからだ。構成された文字の積み上げとしての「物語」に「してやられた」ようだ。

今回の読書で、ある国の王の生涯の物語を読み、私は「泣いた」。ある王様が誠実に政治を行ってきたが、うまくいかない現実の中で苦しみ、そしてその立場から降りた（自死した）ストーリーであった。この本の中では、上手くいっていない国とその国の王様、そしてその王を選ぶ麒麟（きりん一天命を受け王を選ぶ）の話が多数出てくるが、それぞれの王の生きざまは現実の私達の生き様とだぶってくる。麒麟の苦しみも人間的だ。上手くいっている国も、いずれは傾くことを自覚しつつ、そうなってしまうのを防げず・・・といったこともありで、人間世界と重なり、非常にリアルだ。

読書をし、本の世界に入り、心が動かされ、涙する。これはファンタジーが担う内容としての、「精神の浄化」と「現実理解の手がかり」という説明に当てはまるように感じる。人にとってのファンタジーの意義のある面は、確かにそうかもしれない。

ファンタジー世界はどこからくる？

ファンタジーという想像力は、前頭葉がらみの、より人間らしさを意味する働きであり、私たちの脳の仕業だろう。仕事脳ワーキングメモリーネットワークの仕業なのだろうか？ そうではなくて、主にデフォルトモードネットワーク（仕事をしていない時に主に動いているシステム、ネットワーク）の仕業なのだろうか？ 瞑想の世界と近いのだろうか？ いや、これらが関連・協同した脳の仕業なのだろうか？

音楽という聴覚から入る感覚的世界とは違う。音楽プラス映像の動画から触発される世界とも違う。今回は文字言葉を通しての自分の頭の中で立ち上がる映像と、空想・想像上のいろいろな人の動きと、それらを通して、様々な人の生き様がみえている広大な世界と時間的な流れが脳内に広がっている。文字を通して、過去に獲得した映像の源から、適している映像を選び引き出し、また自らの経験・蓄積の中から人の生き方や感じ方・考え方のある部分を引き出し、風景とそこに登場する人物を作り出す作業を自身の脳がしていることは理解できる。音楽の世界からは見えない、風景や人の生き様が見えるが、これはすべて頭の中で創り出した世界だ。私には、音楽で風景は見えないし、人の生き様は見えてこない。例えばショパンのピアノ曲がどのような出来事の中で生まれてきたかの背景やエピソードを読み、なるほどと思うことはあるが、音楽そのものから直接的に、風景なり人の生きざまといったファンタジーの世界は出てこない（人によっては映像が広がるらしい）。残念だ。私の頭の中では、音楽から広がる想像力豊かな世界は起こってこない。一方、今回文字を通して、ファンタジーの世界へのスイッチが入ったのだ。

ファンタジーの創出と「心の理論」との関係？

今回の問題意識のキーワードは、「想像力/創造性」、「ファンタジー」だ。これらには、「前頭葉機能」「ワーキングメモリ」「デフォルトモードネットワーク（標準モードネットワーク）」などが、きっと関連するのだろう。

「いや待てよ。『心の理論』という言葉・機能が一番問題ではなからうか。その機能を裏打ちするミラーニューロンも重要なのではなからうか」とは、この間のおぼろげな思い・感じ方である。「心の理論」は、他人と自分の「心の読み」を問題にしている。ファンタジー本では、そこに登場する人の心や人物像、風景、物語の流れなどを想像することになる。そして人の気持ちを読むという「心の理論」が、人の生き様を理解する骨格になっている。多数派はこれが得意だ。そして、それを使って本の世界を楽しんでいるのではなからうか。

そして、「心の理論があつてこそ、幻想が生まれる」のではなからうか。心の理論という論点は、吉本隆明著の共同幻想論（角川ソフィア文庫）で使われている「個（人の）幻想」、「男女の対幻想」、「集団での共同幻想」ともリンクしてくるのではと想像する。共同幻想論での言葉使いは、今の私には理解できないと判断しているが、次のような印象であ

る。心の理論で生まれてくる、自分の外の世界にいる他人の心の中にあるだろう観念は、ある程度自分と似通っている、ないし共通部分を持っていると推測するに至るのである。個々人間で共通内容・共通理念を持っていると互いに推測し何らかの形で確認をすることを通して、それは互いの安心材料となり、互いの共通理解内容として成立する。この流れが個人幻想、男女や家族という「対幻想」、国家という「共同幻想」の基礎なのではと感じるが、誤解だろうか。心の理論が動いていないと「幻想」は成立しないのではないだろうか。心の理論がそれなりに動いてこそ「幻想」の成立と推測する。

そう考えると、心の理論不調の自閉スペクトラム症者は「幻想」が持ちにくいのではないかという話が出ることになる。友達・仲間という「幻想」「ファンタジー」は持ちにくく、仲間とつるもうとする多数派、ないしはすぐ友達なり他人に寄り添おうとする多数派とは違うスタイルになることは理解できる気がする。この考えは妥当だろうか？

ファンタジー世界への入り方—多数派と少数派(自閉症児・者)

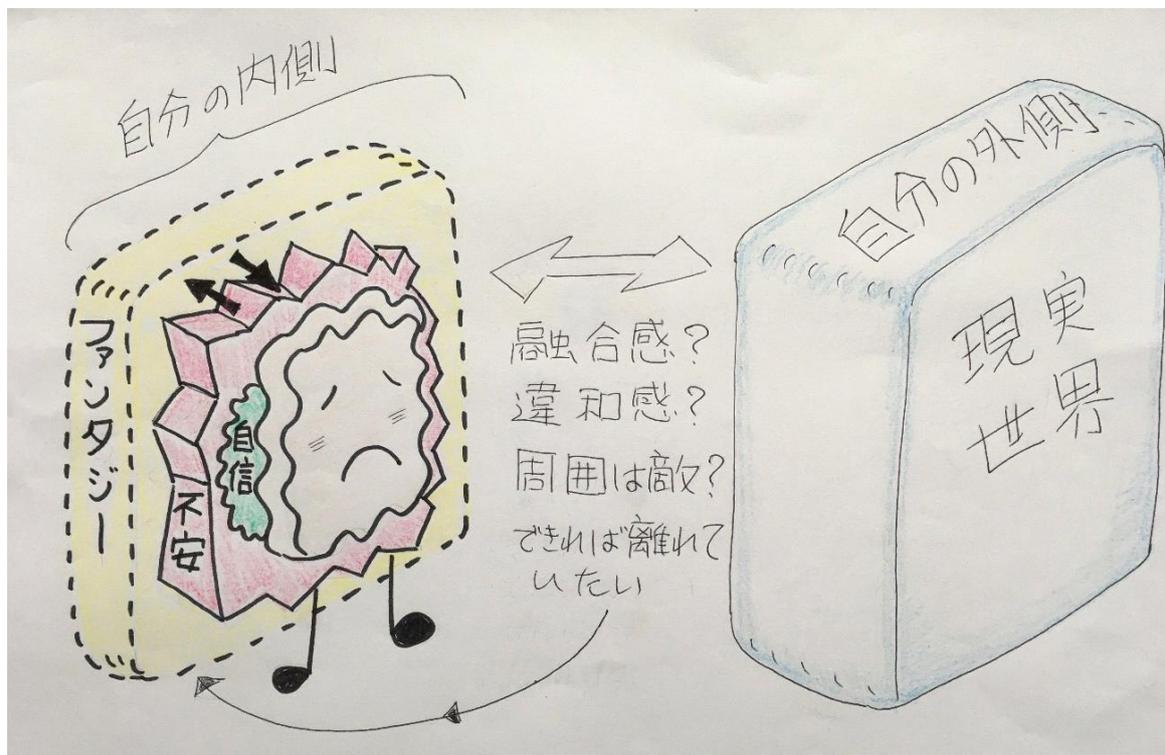
それぞれの立場を理解するために、多数派と少数派（自閉症者）のそれぞれのモデル的立場を考え、対比してみる。

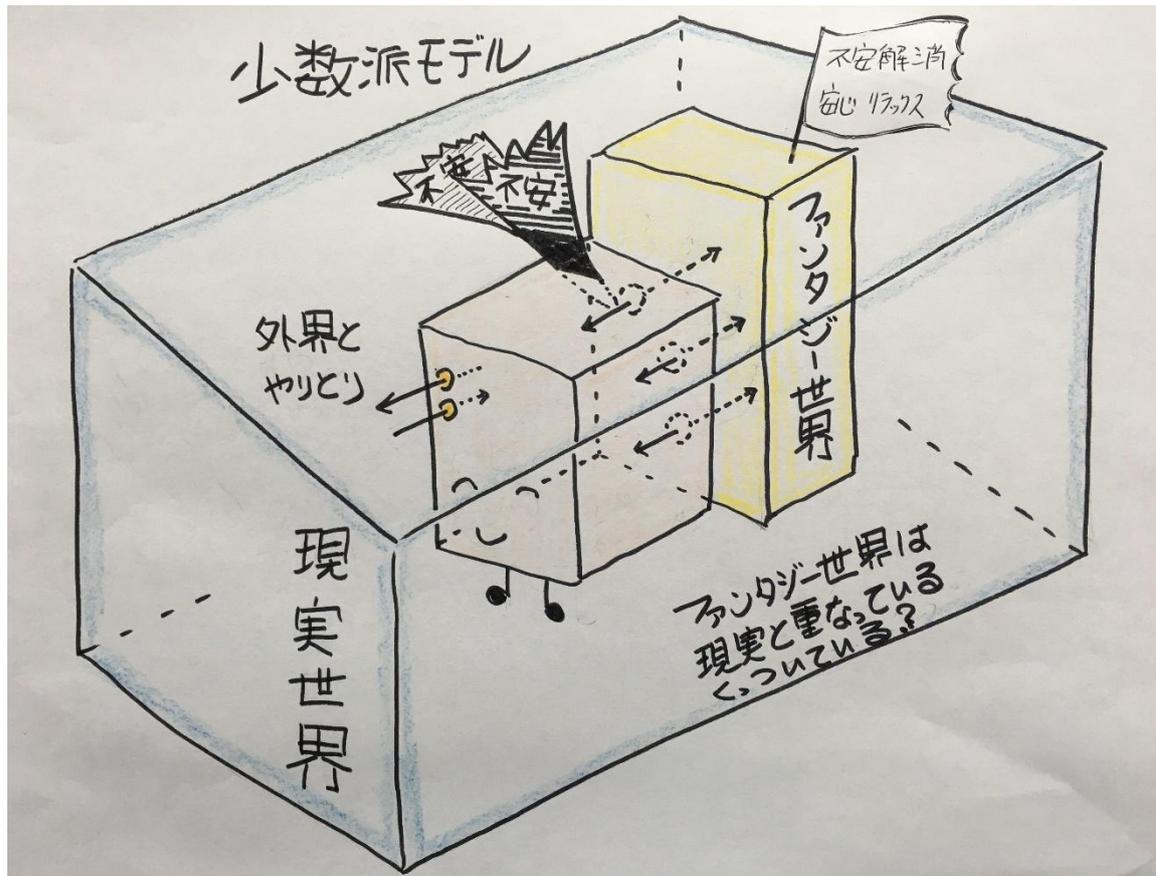
自閉症者でよく見るような、「不安解消のためにファンタジーに入る」というスタイルは、多数派の世界では多くはないだろう。多数派にとってのファンタジーは、基本、楽しむためにあるのだろう。そして不安とは全く無縁のところでの精神活動が、多数派のファンタジーの源なのだろう。

ファンタジーの世界を持ちやすい人に、自閉スペクトラム症の方々が挙げられている。現実世界のストレスを避け不安を解消するため、または退屈・つまらなさを解消するためにファンタジーを利用するようだと感じるが、どうだろうか？ そしてそのファンタジーの世界は、多数派的な「精神の浄化」や「現実世界の手がかり」というよりも、「その人自身が自分で作り上げた、安定し安心出来る恒常的な世界」なのではとも思える。その中で「安心出来る世界」ではと推測する。そして、自閉スペクトラム症では、その時点で「現実世界」と「ファンタジー世界」のどちらに在るかに関しては、比較的容易にどちらの世界へも切り替えられるような印象、そうなれるためには「現実世界」と「ファンタジー世界」は、多くは「重なり合っている」のではないか、ファンタジーの世界に浸ることで安心している構図なのではとの印象を持つ。

次の図は、自閉スペクトラム症を想定したモデルである。脳システムから考えれば、心の理論が不調であり、周囲に対する不安が強いだろう。結果として、周囲の現実世界に自信を持って対応出来ない立場となり、不安解消のためにファンタジーの世界に入りやすいだろう。ファンタジーと現実世界はくっついて重なり合っており、往来が自由なのではと

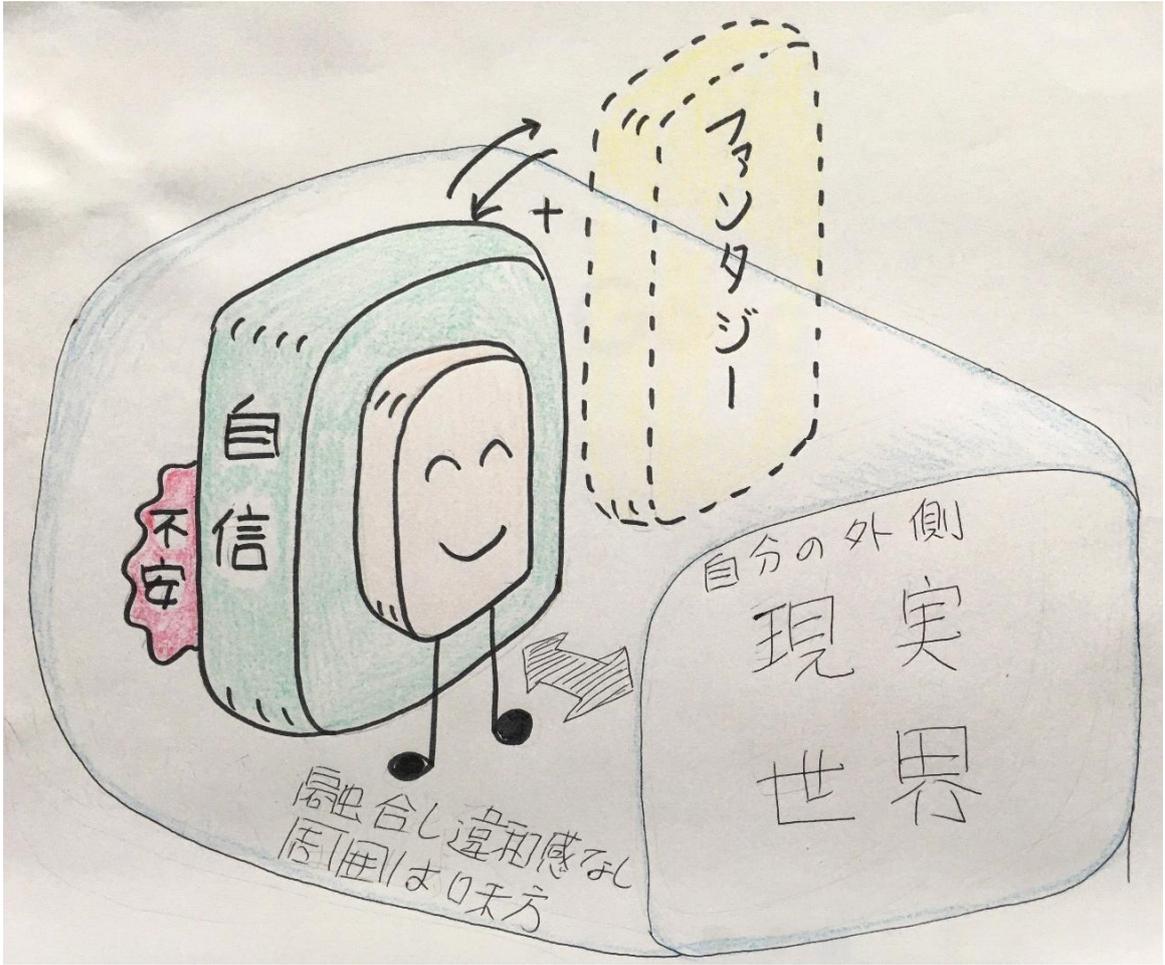
推測しているが、どうだろう。

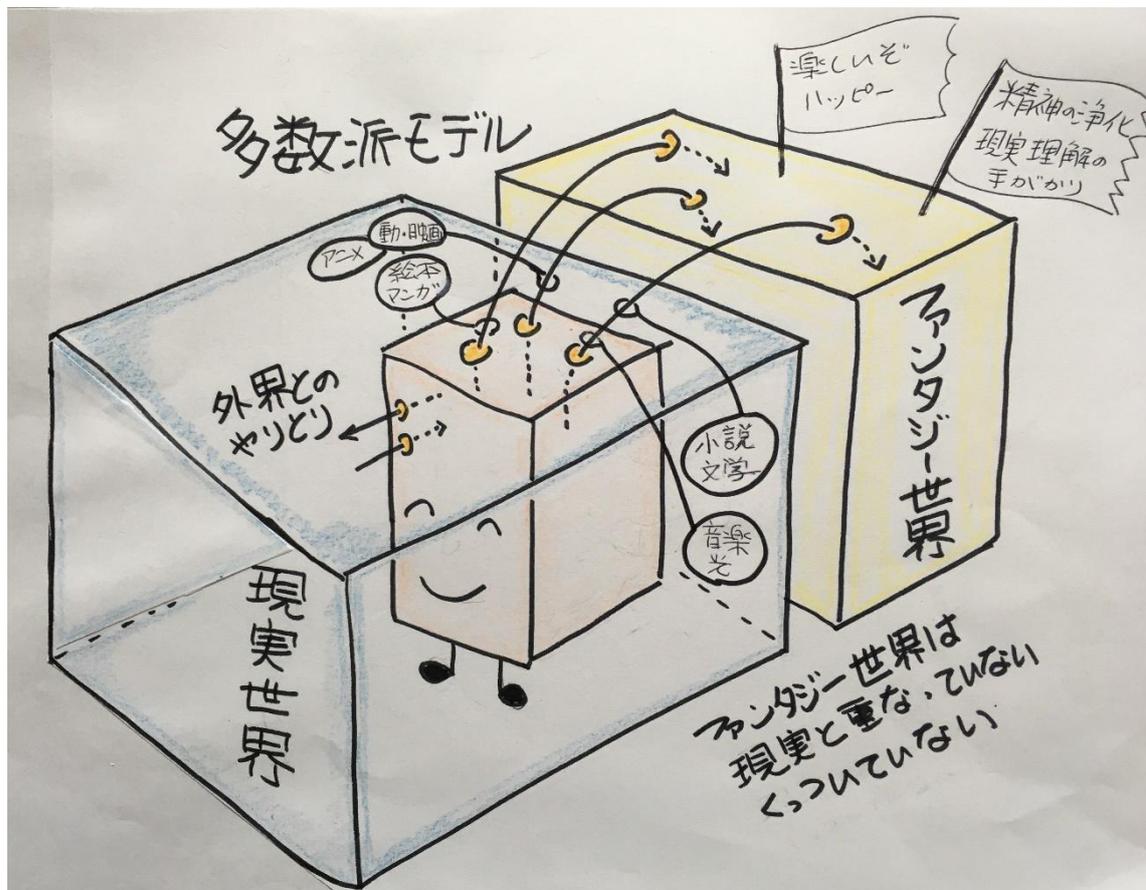




一方、多数派では「ファンタジー世界」と「現実世界」は重なり合っていないと思う。互いをまったく別個の世界として扱うことが多いのが多数派の人だろう。多数派では、自分一人の時にファンタジーの世界に入ることはあるが、他人と一緒にいる時にはファンタジーの世界に入らない。しかし、自閉スペクトラム症の人は、他人と一緒にいても、ファンタジーの世界に入りやすいようだ。心の理論の不調と思われる人は、他人の心の中を想像することは苦手だが、それまでの様々な記憶を使って、人の動きなどのストーリーを作り、別個のその人独自の世界を作ることができ、その中には意外に心地よく恒常性ある世界として作り上げることができ、逃げの場・リラックスの場として適しているのではないかと感じている。

以下の図は、多数派の状況を想定した図である。心の理論が順調に動く中で、周囲は不安対象ではなく、日々の不安は少ない。現実世界で生きることは、それなりにこなしている。多数派にとって、ファンタジーの世界は現実世界と遊離しており、「楽しみとしてファンタジーの世界に入る」のだろう。





情報源の違い(文字か文字情報以外か)によるファンタジー世界への入り方の流れ

現実を見つつ白昼夢にふけることはできにくい。何らかのツールが必要になる。一般にファンタジーの「ジャンル」として、絵本、漫画、アニメ、小説、映画などが言われる。これらは、ファンタジーの世界に入りやすいツールだと思う。

アニメなどは、提示された映像に見る側が縛られる。自分で想像しない分、自分にとってのファンタジー性は目減りするだろう。そしてアニメなどは、人によって作られた世界を、見る側が見て楽しむことに終始するだけになり易く、それまでの経験した情報を使って、自分の頭の中で新しい映像を独自に組み立てる世界、文字情報からファンタジーとして作り上げる世界とは質が違っていると感じる。想像力・創造力を使う濃さや質が、決定的に違うように感じるが、いかがであろうか。

自分の頭の中で独自のイメージの世界を広げていくという意味では、動画(アニメ、映画)よりも、動きのない絵(絵本、漫画)や文字(小説、文学)の媒体が、人の想像性・創造性をかき立て、ファンタジーの世界を広げるだろう。絵があれば、その分縛られてしまうので、文字だけの方が、制限なく自由な世界に羽ばたくことができるだろう(といってもそれまでの個人の経験の中との制限はあるのだろう)。

そして、文字情報により立ち上げることができるファンタジーの世界は言葉で生きている人間（感覚的な世界・感情も言葉で切り分けて理解しようとしている）に合っており、創造性をもたらす情報として文字はより適切であり、自己を豊かにする上での糧になるように感じるが、どうだろうか。出来合いのアニメや映画は、他人が作った既製の世界を頭の中に植え付けられる、その世界に占拠されてしまうように思える。それはそれで、楽しめるであろうが、ファンタジー性は乏しくなるだろう。

自らの頭で作り上げるファンタジー性は乏しくても、映画は画面が大きいこともあり、どっぷりとその世界に浸ることができ、頭は映画の情報で占拠されることになる。そうさせてもらうために映画館に行くといえる。

映画は通常は何回も繰り返して見ないので、「洗脳」されるまではいかないだろう。その時だけ、その世界に浸って、外に出るとスッと多くの人は現実に引き戻されてしまう。

一方電子ゲームは何回も繰り返す中で、特に報酬系がゲームによってハッキングされ「洗脳」が成立し、誰かが作ったファンタジーの世界が頭の中に植え付けられ、脳はそれにより占拠されるだろう。そしてその他の事を考える作業を排除し、ハードディスクの容量は大幅に電子ゲーム情報に食われてしまい、それが「今の自分にとっての全て」となるような流れが成立しやすい、つまり「今の現実」になってしまうのだろう。これを「洗脳」とか、例えば「ゲーム中毒」、「ネット依存」というのだろう。

ファンタジーの世界に人を誘導する・浸らせる小説や文学は、どのような要素が、読む人にとって意味をもたらすのだろうか。家にあった講談社文庫の「十二国記」は文字だけであった。その後に出た新潮文庫では挿絵があり、その分影響を受けてしまう。テレビのアニメ「十二国記」を見ても影響を受けてしまうので、なるべく文字だけの世界に浸ってみることをまずはお勧めしたい。そのあとで、アニメをみたり、新潮文庫の挿絵を見たりが良いのだろう。映像を見ることは、自分の作り出した世界と、他者が作り出した世界の「擦り合わせ」をする楽しみとして、とっておいた方が良いと感じる。幻滅も感じることもありうることに注意すべきであるが……。

おわりに

こんなことを考えなくても、「読書を楽しむ」ことができれば良いのではないかという話が聞こえてきそうではあるが……。ともかくも「十二国記」に誘導してくれたわが家族に感謝。最初の部分の大筋を我が子よりレクチャーしてもらったため、このファンタジー世界に入りやすかった。読んでみようという気持ちが動いた。それまで、家では約 20 年前から、妻や子供たちが「十二国記」を読んで楽しんでいたことは知っていた。しかし、私の心はこの間動かなかった。そして 15 年前に我が家に来たわんこ「楽俊」は、「十二国記」の中に出てくる半獣のねずみの名前から、妻が採用したものだった。そのことは知っていたが、その意味やイメージは私には分からなかった。我が家のコーギーわんこ「楽俊」

が旅立って、2年半後に、やっと物語の中のあなたに会えた。この出会いに、ありがとう。

*なおファンタジーと空想（イマジネーション）は若干ニュアンスが違っていると感している。ファンタジーは「空想」を含んでいるが、もう少し広いイメージと思う。現実の世界にないものを含みつつ、現実世界と密接に関連しつつ、現実とのその世界を行き来することもできるように感じる世界が私の「ファンタジー」だが誤解だろうか？ うまく切り分けることができないが、空想という言葉は、「白昼夢」「ぼんやり」「動きのなさ」「時間の緩やかさ」と重なる。現実の世界、現実を変革するといった欲望との接点が少ない言葉に感じる。ファンタジーはもっと「生き生き」としており、シャキシャキ感のあり、時には素早い「動き」があるように感している。現実を理解し、なんとか変えるためにある様に感するのである。

*なお本文章は、MOMO 企画の一部として私の中ではある。では MOMO 企画とは。それは後日としたい。

2020年12月22日 記