

MOMO 企画の「ファンタジーと現実の関係を考える」として以下の文章を掲載します。ご意見を頂ければ幸いです。2つ目の考察です。

**注意!** 2020年12月2日付けの文章とダブリはありますが、ご容赦下さい。今回も長文です。

MOMO 企画の「ファンタジーと現実の関係を考える」 2

## 電子メディアの登場によるおとなと子どもの生活変化と

### 心に浮かび来るファンタジー世界の変化・変質

発達クリニックぱすてる 東條恵

2021年2月8日 記載

#### はじめに

電子メディアによる登場と私達おとなと子どもの生活変化、そして心に浮かび来るファンタジー世界の中身の変化について、概略をまとめてみます。69年間の生命体としての経験の中だけです。また文献や本を本格的に調査や精読していない段階ですので、述べる内容に限界はあります。が、時代の変化や電子デバイス(ゲーム、動画、スマホ、タブレットなど)の登場と変化を、横目的観察ではありますが実体験してきた立場として、述べてみます。

#### 個人的体験と電子メディアの普及の流れ

小学校5年生の1961年頃に、家に白黒テレビがきたと記憶しています。それまでは、近所で唯一テレビが入っていた隣の商店兼個人宅に寄せていただいて、近所のお姉さんやお兄さんと一緒に、こたつの中に入って、テレビを見せてもらいました。テレビもですが、近隣ではこの商店にだけ電話がある時代であり、ここに電話をかけてもらって、呼び出してもらっていた時代です。ダイヤル式の黒い電話器です。白黒テレビの中では月光仮面が活躍し、悪者をやっつけていたのです。冬は猫と一緒にこたつに入れてもらいつつ、隣の家のおばあちゃんに「布団が開いていると寒い」と怒ら

れながらテレビを見ていたのです。

白黒テレビの時代は3~4年位でしょう。親が寝た後で大橋巨泉氏が司会する11PMをひそかに見たり、力道山の登場するプロレスを見て興奮した記憶があります。

その後1964年(13歳)、東京オリンピックの直前に、家のテレビは白黒からカラーになりました。アメリカ大統領ケネディ氏の暗殺関連ニュースやアポロの月面着陸の報道も、このカラーテレビで見た気がします。

この時代までは、近所のお兄さん、お姉さん、同級生、下級生と、地域社会の中の子どもの一人として、「地域子ども集団」としての何人かですつんだ遊びをしていました。異なる年齢の集まり＝「縦割り班的グループ」です。この中で社会性を学んだのでしょうか。どこまで自己主張をしていいのかとか、どこで我慢をするのかの練習を、きっとこの中でしたのでしょうか。現代では遊び内容が個人的になりすぎて、このような機会を持つことができていません。私の子ども時代は、誰かの家で、おうちごっこや迷路ごっこ、また誰かの家で、その家の子の持つおもちゃをうらやましがったり、使わせてもらったり。コマやめんこで外遊びをしたり、チャンバラごっこをしたりでした。家での一人遊びでは、木とトンカチと古くぎで船を作ったり。食事はラジオをつけながら食べていました。

昭和30年代の小学校低学年時代には、「戦時中〇△に住んでいたAさんを探しています」といった「尋ね人の時間」がラジオであったのです。母が夢中になった「君の名は」のラジオ番組(確か再放送?)を聞いたことを覚えています。テレビがない中でラジオからの音楽や会話劇やお話といった音に集中していた時代ですが、メディアが「時間泥棒」になっていたという感覚は起こらなかったように推測します。

父とは将棋をしたり、冬になると一緒に垣根や庭木の冬支度をしたり、時には家の外壁の木にコールタールを塗る手伝いをした事が印象的なこととして記憶に蘇ります。まだ電気アイロンが壊れたら、炭を使うアイロンを母が出してきて使ったことを記憶しています。冬は寒く、朝になると母は炭をおこし(ガスコンロの上で炭を秀炙り、火をつける＝火を起こすのです)、各部屋の火鉢に炭を入れていました。その周りは若干暖かいですが、ちょっと離れると寒いのです。その後豆炭が販売され、豆炭炬燵とか豆炭あんかが出回りました。湯たんぽから豆炭あんかになったのは嬉しかった(湯たんぽはすぐ冷たくなりますが、豆炭あんかは暖かさが朝まで持続するのです)のですが、低温やけどを足に複数回受けたのです。体にはうっすらとやけどの跡がアキレス腱付近の皮膚に残ったのです。

小学校時代は、何をして遊んでいたのかよく覚えていませんが、日曜日ごとに画廊に通い、新潟大学芸能科(現在の上越市、旧高田市にありました)の大学生のお兄さんが引き連れて子どもたちの一人として時間を過ごしていました。例えばケーキの絵を描き、その後ケーキをみんなで食べたりとか、写生に出かけたりとか、いろんなことをさせてもらいました。姉はピアノを習っていたので、私には、「好きらしい絵を描くことを」との話だった気がします。人との付き合いが上手でなく、人と話が上手にできなかった私をみて、父母は絵を描くことが良いと思ったのかもしれませんが。今のような電子メディアはなかったわけですが、それなりに楽しい時代だったように感じます。

小学校、中学校、高校では、テレビは見ましたが、電子ゲーム、動画、ネット、スマホはもちろんな

かった時代です。大学生活では、テレビは持っていなかったこともあり、ほぼ見ませんでした、他に興味あることがあったからでしょう。天下国家を学生が論じた時代でもあり、社会科学の本を読むことが多かったです。今から思えば、これはその時代の大学生のトレンドとしての、ある種のアンタジーの世界に浸ったといえるかもしれません。こう描くと、その時代に全身全霊を掛けて天下国家問題の取り組んでいた人には、そして今もそうしている人には失礼な話とは思いますが、69歳の私には、その時代の自分を現在の自分の思考の中でこのように位置づけることもできると感じるのです。ファンタジーは「現実理解の手がかり」という表現を読んで、納得する部分があったりするのです。

30歳で結婚をして、子どもができてからの時代、ビデオ視聴がはまりました。1976年、今から45年前に始まったメディアです。たくさん映画を見ることになりました。大人は昔の映画を見、子どもたちはアニメなどに夢中になりました。「ビデオの見過ぎにご注意」といった話がありましたし、そのことを外来診療の中で問題にしてきました。電子メディアが氾濫し、インターネット・ゲーム障害が公に問題となる現在から考えれば、「かわいい話」です。

今から36年前、33歳頃でしょうか、実用的なパソコンが私たちの前にきました。マッキントッシュの普及版(LC)が出たのです(その前はNECの98?でしたが、テープに記録されているゲームソフトをパソコンにロードするのに30分かかったりしていました)。パソコンで通信ができる時代の走り始めですが、モデムを購入してマッキントッシュパソコンにセットしても、上手く通信を繋ぐことができず、悔しい思いをし断念したりの時代でした。

45年前に医師の仕事を始めから、現代で問題になっているような電子メディアとの付き合いはありませんでした。物が無いのですから。電子メディアとされる、テレビ画面を使ったゲーム「ファミコン」が1983年、今から37年前に登場しています。子どもたちは徐々に夢中になりました。1996年には「64」の登場です。私は興味のわからないことにはまったくやる気や根気が出ない人なので、昔のパチンコ玉ひと玉ひと玉を手で投入するスタイルの時代から、そして自動パチンコになっても、パチンコの遊興は断念してきました。お店に行っても途中で嫌になって飽きてしまい、面白さが持続しないのです。試してみた電子ゲームも同じでした。その後何かで知った「スターフォックス」というファミコンゲーム(戦闘機に乗った動物キャラが互いに闘いをするなど)をしてみたくなり(空を飛ぶことに幼少期から憧れがあったのでした。大きくなったらゼロ戦に乗るんだと思っていた幼年時代でした)、子どもと私のために、私が率先して買いました。しかし、若干楽しただけで、あとは子どもが楽しむこととなり、子どもがゲームをしているのを見るだけとなりました。私は上手くできなく楽しめなかったからです。空を飛ばたいという少年(私)の夢を疑似体験させてくれる別のゲームも購入してみましたが、やはりダメでした。

その後、子どもへのプレゼントの機会ごとに、ゲームカセットを与えてしまいました。いつの間にか、ゲームカセットが箱いっぱいになっていて、びっくりしたものです。そして、子どもとゲームを巡って対立する時期がありました。「キレた」子どもの姿を見て、テレビを2か月止めました(テレビ画面がないとゲームができなかった時代でした)。その時には、子どもとのトラブルの材料? ネタがなくなったので、全く「快適」でしたし、親子共々良い経験をしました。今でいう「ノーテレビ月間」を実践

したわけです。「トラブルの種がなければ、トラブルは起こらない」ことを学んだのです。私の場合、近年外来で出会う多くのお子さんたちに見られる、家庭生活が崩壊する危険を感じさせる重大な内容までにならなかったのも、今から思えば、ありがたかった話となります。

そして、一家に1台のガラ系の携帯電話を持ったのが、おそらく私の 50 歳代、今から 20 年弱前からでしょう。その後夫婦別々にガラ系の携帯電話を持ちました。そして 65 歳になり県職員を退職後＝民間クリニックを開業した時点で、スマホをはじめ持ち、アイパッドをはじめ使い(仕事にのみ)、ラインをはじめ(職場内ラインと家族ラインなど)、また趣味の二胡とピアノのユニットの演奏の記録を残すためにフェイスブックを始めました。もちろん使い方は、子どもや若者スタッフなどに教えてもらいながら。全てが新しい経験でしたし、興味深かったわけです。他人とのコミュニケーションとしては、ラインが一番よかったですでしょうか。携帯ゲームには、何ら気持ちが動きませんでした。

### 私の個人的体験と、現代の子どもたちの体験を比べて

以上の流れは、今のお子さんの体験とは、かなり異なっているわけです。今の子どもと比較すれば、私の子ども時代は、IT 時代前の牧歌的な昭和の時代です。IT 時代である今の子どもたちは、幼少期から四角い画面(四角い窓と東條は表現)であるテレビ・DVD・動画・パソコン・タブレット・スマホに親しんでいます。私の世代の脳とは、「変わった成長をしてきている脳」に育っていることでしょう。

脳のどこがどう変わったかの詳細は私にはわかりません。例えば電子メディア、特にゲームが人の報酬系をハッキング・占拠しており、「親から褒められるよりもゲームの中で褒められることが一番嬉しい」という状況になっているかもしれません。そして、親が子を褒めたとしても、子側の脳では報酬系が動きにくいことが起こっているのではないかと心配です。

そして、多くの集団保育スタッフ・園長・小学校教師・校長の方々がいう「子どもたちが変わった(落ち着きがない、友達と上手く遊べない、社会性がない、指示が入りにくいなど)」との言葉で表現される状況は、その一因として電子メディアを外す理由が見つからない程、1日の中で長時間にわたり四角い画面の情報に子どもがさらされているのが実態です。

「電子メディアの長期間使用で、7～8 歳での不注意が出現する」との医学論文があることは以前知りましたが、経験的には「電子メディアを中止・削減する中で多動衝動性も減弱する」幼児から低学年学童という経験はよくします。不注意だけでなく、多動衝動性にも、電子メディアの影響はあると思います。また「電子メディアの長期間使用で、親との愛着がうまく育たない」という可能性は大いにあり、中止・削減で親への興味・思い・愛着の再建がなされる＝愛着が育つことはよく経験します。多数派の幼児期でも、そして特に自閉症の幼児期でよく観察できることです。つまり愛着の成立・強化に関して、「電子メディアの長時間使用では愛着が育ちにくい」という被害が大きく、四角い窓の使用に関しては大いなる注意が必要です。

これらの事実・経験は、「四角い窓の長時間視聴により、脳システムは可逆的な変調をきたす」ことを示しているのです。可逆的であっても、長期間となると、非可逆的になる事は考えうるでしょう。不適切な養育環境による「愛着障がい」として、それは立ち現れます。

さて「電子メディアは、人を現実と違ったファンタジー世界へ誘う媒体の一部をなしている」とは思いますが、人をあらぬ方向へ誘導してしまう材料にもなると感じます。楽しみを超え依存対象となり、ゲームばかりをする行動依存はその最たるものでしょう。人としての健全な生活が壊れていくのです。

次は「電子メディアとファンタジーの関連」について考えてみます。

## 社会の余裕とファンタジー

それなりに生活に余裕ある現在の日本社会の状態では、人は幼少期から絵本を読み、児童書を読み、小説を読み、といった時代を経験すると思います。人は言葉を学び、そして文字を学ぶ中で、主に「文字言葉からファンタジーの世界を楽しむ」ことを学び、そして好むようです。

食料や住居などの生きるための生活環境に余裕がない中では、そのような文字に親しむ時間が取れないことや、そもそも絵本などがないこともあり、結果として「ファンタジーを楽しむ余裕」はないでしょう。しかし、戦場などでも、クリスマスでは互いに休戦し平和を夢想しクリスマスを楽しもうとし実行した事実はあり(ヨーロッパでの西部戦線)、マッチ売りの少女の物語の中で、少女がどんなにひもじく貧しくても、人は空想をし、豊かになろうとします(マッチは 1827 年に発明されたとのこと)。もっと時代をさかのぼり、日本的には、縄文時代の前を考えてみれば、その当時の人はどんな空想をしたのでしょうか？ マンモスを倒しその肉をほおぼる場面を空想したのでしょうか。おそらく内容は食べ物などといった即物的な内容の空想だったり、現代的なファンタジーではなかろうと想像します(人の死に際して花を手向ける古代の人、装飾品を墓に入れたり、死後の世界で困らないように様々な物を墓と一緒に埋葬することは、即物的なものを求めるのみの精神世界だけではなく、違った精神世界＝ファンタジー的世界を早くから持っていたとも考えられますが……)。いつからかはわかりませんが、「人は昔から、空想・ファンタジーと共に暮らしてきた」のでしょう。

余裕が出てくると、学習の中で様々な生き様を知ることになり、人は成長・加齢の中で豊かな生活をしたい、「隣の芝生はよく見える」的思い・精神世界を持つようになります。健全な上昇志向といえるでしょう。戦後の復興の中で、人々はより良い生活を求め、三種の神器(洗濯機、冷蔵庫、テレビ)を求め、その後「家と車」を求め、一生懸命働いたのでしょう。これも「生活に即したファンタジー」といえるかもしれません。一方多くの人々が戦後の高度経済成長の中で中産階級意識を持ち、その中で現在の生活が持続することが当たり前と考える中で、子どもたちは目標を持てなかつたり見失ったりが起り、将来の夢や遊び方にも変化がきてもおかしくありません。

デジタル技術が進み、テレビ、ビデオ・DVD、パソコン、タブレット、スマホは、丁度このような時代変化の時期の後、日本では比較的経済的かつ政治的な安定期に蔓延したわけですが。子供たちの将来の夢が、ユーチューバーであったりするのは、なるほど大きな時代の変化が起こっていると感じます。現実的な「ケーキ屋さん」「おまわりさん」などではないのです。そしてコンピューターグラフィックスで空想世界がかなり作られてしまっている中では、人が持つファンタジーは画一化しやすく、個性がなくなっている、選択の幅が狭まっているのではないかと想像しています。

## ファンタジーの世界を制限し選択肢を狭め、個性化をなくする「映像」

現代でも、電子メディアを使う機会がなければ、子どもは紙ベースで文字言葉でのファンタジー世界を楽しんでいることでしょう。親の絵本の読み聞かせを聴き、自ら絵本を読もうとする乳幼児像です。もちろん、「文字や話し言葉から想起できる世界」と「現実世界」を見比べて、個人個人が頭の中で想像世界を作り上げることでしょう。

絵本の絵は登場人物像などへの手がかりを与える中で、作られるファンタジー世界はそれなりに影響を受けるでしょう。その意味で制約を受けるファンタジー世界であるはずですが、それでもその世界の中で、二次元の動かない映像を手掛かりに、精神世界の中では想像上の人がストーリーを持って何らかの動きをしていることでしょう。

一方、1歳代のお子さんが携帯なりを指でスクロールする時代です。早期から電子メディアの映像、しかも静止画像でなく動いている映像に接しそれにはまる幼児は、成長の中でどのようなファンタジー世界を持つのでしょうか。現代において、映像と音、話し言葉が主であり、文字言葉でのファンタジー世界ではないと思われます。文字から想像する世界を楽しんだ時代の子どものファンタジー世界の中身とは、がらりと変わってしまったファンタジーの世界、他人が作り上げた世界をおしつけられる世界なわけですが、それをあたかも自分の作り上げた世界と勘違いして受け入れ、それなりに自分のファンタジー世界になっていくのでしょうか。映像がある分、その映像に制約されてしまう、人の作った世界を享受するだけの世界、想像力がその分動かない世界となるでしょう。

成長してからの読書量が極めて減っている現代では、子どもや大人のファンタジーの中身が変わっていることを意味するでしょう。文字を媒介とせず、アニメなり出来合いの映像を見てしまうと、その分他人が作った世界に制約されるファンタジーになりやすい、個々人で全く違う世界ではなく似ているファンタジー世界になりやすいと想像します。そして、映像情報は強くその人に影響し、映像に支配される個人の精神世界を作り出します。文字から想像した物語の中の人物像は個々人でかなり異なるでしょうが、映像で見せつけられた想像上の人物像は選択肢がなくなるはずで、想像力を使わない分、決められた映像しか浮かばなくなり、画一化された世界となり、その分豊かさからは離れていく世界、個性のない世界になるでしょう。子供たちがイラストなりで描く人物の表情なり姿形が類似していることは、それを意味しているように思えて、気になります。

これは、洗脳といえると思います。同じ映像を見せつけることによる教育効果＝洗脳効果です。これは文字よりも安易に人々を変えてきた事実が、それを物語るのでしょう。自分で考えることをしない人を作るには、これが手っ取り早いのでしょう。人々が喜びそうなファンタジー世界をゲームや動画として大量に人間社会に提供し、それにはまってもらい利益を得るゲームの生産・提供側と、それを享受して洗脳される消費者としての人々という構図です。某宗教集団の施設に行き、DVDで教祖の映像なりを長時間見ることで、その宗教に強固にはまる人々の姿と言うストーリーを私たちは知りましたが、これは映像の力を見せつけられた一例として、私には思えます。

## 現代の電子メディアは「精神の浄化」と「現実理解の手がかり」になるか？

ファンタジーの役割が、「精神の浄化」と「現実理解の手がかり」とするならば、現代の電子メディアに偏った遊び環境は、人に対しどのように「精神の浄化」と「現実理解の手がかり」を遂行できるのでしょうか？

シューティングゲーム・闘いゲームにアクセスした人は、ゲームの中で周囲からアジテーションされ気持ちが昂る、または快感を得ることができると推測します。そこには、以前のような牧歌的な世界、自分がゆったりとその世界の中で心が揺れ動くといった状況ではないと思われます。「精神の浄化」はできず、例えばシューティングゲームでは、他人を倒し征服する動物的欲求、生存競争に勝ったという動物的欲求を体感することのみに近いのではないのでしょうか。「現実理解の手がかり」としては、攻撃すれば相手が倒れ自分は守られる、相手を攻撃し倒さないと自分は壊れる(死ぬ)というシンプルな「原因—結果」の世界を理解・確認するだけではないのでしょうか。

そして圧倒的に情報量が多い映像という情報を大量かつ連続的に与えられた人は、その情報の海でおぼれるでしょう。そこを抜け出る(クリアする)ように作られたゲーム内の設定は、癖になる快感であり、取り込まれ中毒的になる事は、まさにそうでしょう。一方、現実世界では、それと同じように困難な状況から抜け出て快感を覚える体験はそう多くはないでしょう。ですから、ゲームの世界が心地良くなるのは無理なからん事になります。多くの人がはまるのは、それはそうだと思うのです。それなりに課金をし時間を掛ければ、それなりにゲームの中で「すごいね」と評価され、ゲームプレイヤーが喜びを感じ気持ちが高ぶるという構図に、多くの人がはまるのは、それはそうだと思うのです。

アニメや映画はどうでしょうか？ アニメもそうですが、特に映画では、様々な人の生き様なりがリアル描かれ、情動が激しく動かされることも多く、「精神の浄化」と「現実理解の手がかり」に役立つものは多いと感じます。そして、映画に登場する具体的な人物像に影響されつつも、心の中でのそれなりのファンタジー世界を作り出すことができるように感じます。映像という意味では、映画もゲームと同じでしょうが、そこには具体的な人が生きています。見る側にとりリアルであり、自分の生き様と重なるでしょう。シューティング、RPG ゲームはそうはならない仮想の世界なわけですが、物語性のあるゲームは、人の生き様と類似の要素があるでしょう。

シューティングゲームといったシンプルなものではなく、物語性のあるゲーム(私が知っている、例えばゼルダの伝説)やホラーゲームは、前頭葉機能を使うゲームかもとの指摘があるようです。これらは、前頭葉機能を衰えさせるのではないかと危惧されている単純なシューティングゲームとは違うのではともいわれます。確かにその要素はあろうかとは思いますが、「精神の浄化」と「現実理解の手がかり」がファンタジーの役割とすれば、その役割を果たせるかという点では違う世界の話と感じますが、人の生活や生き様とクロスするという意味で、前頭葉機能を使って生きることに若干関係していくのかもしれませんが、何を言いたいのかといえば、ゲームとくられる中に、人が生きる上で有意義なものもあるかも・・・ということです。今の私には、上手く切り分けられませんが、このような見方もありかなということ(これから、前頭葉を鍛えるゲームが製薬会社から発売されるとのことです。興味ある話ですが、そのようなゲームをするよりも、野原に出て新鮮な空気を吸い遠くの山を眺めたり、外の日陰なりで読書をする方が手っ取り早く、人間的に思えますが、いかがでしょうか。ゲー

ム中毒をいやすためのゲームが発売されるという現代的な話しは、今の私には腑に落ちるものではありません。

### **ファンタジーの質が変わってきている？ いや五十歩百歩？**

絵本や物語といった「文字言葉からのファンタジー」世界の話と、現代の子どもの遊びの多くの「映像と音からのファンタジー？」という対比をしてみます。後者は、子の脳に対し圧倒的な情報量で迫り脳の HD ハードディスクを埋め尽くすといったイメージを持つのですが、子どもたちは長時間の電子デバイス遊興を望みます。一方、文字からのファンタジーは、HD ハードディスクの占拠が少なく済み、言葉から自分でイメージを想像するでしょう。後者の方が想像・創造的であり、前者は想像・創造性が低く、映像と音をただ楽しむ享受する受け身の遊びが主と思えます。

どちらであっても同じ様なファンタジーの世界が心の中にもたらされているかどうかでは、違うはずと考えます。与えられた中身を使つての決まっている映像で構成された世界になるか、文字から想像する場合には自分で組み立てた定型化されていない揺らぎの大きい世界(=個々人によってつくられる故に個々人で異なった世界)になるかは、大きく異なるはずで

### **電子メディアは人を豊かにするのか？ それとも「時間泥棒」かどうか？**

どのようなものが「時間泥棒」として立ち現れ、どのようなものがそうでないかは、もちろん人によって違い、評価は分かれるのでしょ

う。クリニックの外来ゲストの中で、時間泥棒としての電子デバイス(ゲームもですが、最近では動画にはまり長時間視聴している方が多くなっていると感じます。特にゲーム中継の動画などが多く利用されているようです)による被害が目立つようになっています。小学校高学年から中学生では、「昼夜逆転、不登校、ゲーム三昧、ゲーム中毒・依存、家庭内暴力」の合体ケースが結構出てきます。このようなお子さんは、クリニック診療の中で多くおられます。

ある人は「アディクション」「行動依存」という疾病として取り扱う必要があるといひます。多くの方は質的に疾病まではいっておらず、「親を困らす、本人も困るはずの偏った習癖」でしょう。その習癖が自分を不利に追い込み、周囲をも不適切な不幸な状況に追い込むという構図、そしてその状況の始末ができないほどに子どもを成長させてしまう契機を与えたのは悪意のない親という話です。

上手にゲームと付き合っていける状況の子もきっとそれなりにいるのでしょ

こんなことを日々気にしています。

以上。

## おまけ

### \* 音楽はファンタジーの世界をつくれるか？

音楽は、ファンタジーの世界を直接作れないと推測しています。皆様はどのように考えますでしょうか？ 音楽は、感覚的に人の情動を刺激しますが、物語を読んだ時のような映像や人の生き様は、音楽によって出てきません。共感覚の人は、音を聴き様々な色などが出てきて楽しめる人もおられるやに聞いておりますが稀でしょうし、頭の中に生きている如くの人々の生き様・物語は出てこないと推測します。音楽ではファンタジーの世界は直接作れないと推測します。

一つの例です。2021年正月に、映画「ニューシネマパラダイス」を初めてしっかりと観ました。音楽は知っていました。でも映画の中身は知らなかったし、音楽だけでは人の生き様は見えてこなかったのです。それはそうだろうと思うのです。そして映画の中では一人の青年の成長、そしてその青年が頼ってきた大人の映写技師の人生が描かれています。音楽は全体を包み込むものなのでしょう。全体のイメージをつくってくれるもの、イメージを包み込んでくれるものと理解しました。動物である人間には、それも必要に感じます。なんとなく、暖かいイメージ、なんとなく危険を感じるイメージ、スリルを感じるイメージなどなどは、音楽を通して醸し出されます。音楽はファンタジーの世界を包み込むことはできるけれども、そのファンタジーの中身(物語)を作ることは困難と感じます。

一方、文字や映像(絵やアニメ、映画)では物語性のあるファンタジーが作れるのです。映像では、文字からの想像力を必要としない分、想像性・ファンタジーを引き出す力は低くなるでしょう。しかし、だれでも入れやすいのが映像世界である分、ポピュラーになりやすいし、だれでも「はまる」もの、他人を「洗脳できる」ものにも成り得るでしょう。

### \* ロック音楽、ブルース音楽、二胡音楽などは、私のファンタジー世界を作れるか？

私は20歳頃、ロック、ブルースが好きになっていました(先輩の家に何日も泊まり込んで、聞かせてもらい、洗脳されたといってもおかしくない程、音楽三昧の日々を送った経験をさせてもらいました。それまで聞いたこともない音楽の数々でした。「何なのだ、これは」と感じたものばかりでした。中学高校と聴く機会があったビートルズには魅かれなかった人でしたが、60年代後半から70年代初期の実験的ロック、英国や米国のホワイトブルースの成立時期、そしてその前のアメリカの黒人たちのブルース音楽にカルチャーショックを受けたのでした。ブルースはその歌詞の内容や歌のゆっくりさ、人が歌を歌うという形式から、人間の生き様がみえてくるように感じました。一方ロックの早くリズムカルな音楽はアジテーション＝扇動の音楽、そしてブルースロック系はセクシーな世界に誘導するもの(ジミ・ヘンドリックスのブルースギターはそう感じたのでした)、そしてバラード系は人の生き様・物語を感じさせる(レッドツェッペリンの天国への階

段とか Since I have been loving you など)とじてきました。音楽とは、私にとって、このような感じでした(現在は、ショートストーリー性といった物語性のある二胡の音楽が好きですが・・・)。ファンタジーとの関連は、映像が出てこない音楽では、直接に人が出てくるファンタジー世界は作れないと感じます。

独奏楽器になってまだ 100 年弱の二胡と言う楽器について述べます(私のし趣味の世界です)。古典といわれる中国の二胡の独奏曲では、盲目の作曲者かつ演奏者でもある人の人生を知り、その人の想いを想像してからは、ファンタジー世界に近いものを感じました。

私にとって音楽は感覚的な世界であり、疲れな世界と感じてきました。何か、キモチ切り替えられる、リセットをさせてくれるきっかけになっているのです。ファンタジーの役割の一つである「精神の浄化」はあると思います。多くの人にとっても同様ではと推測します。やはり、ファンタジー世界では直接なく、それを包み込むものといったイメージが音楽ですが、どんなものでしょう。ファンタジーの一部なのでしょう。よくわかりません。

一方、ファンタジーのもう一つの側面である「現実理解の手がかり」については、音楽そのものからは、私には見えてきません。想像力の貧困でしょうか？

#### \* 自閉の幼児期に見られる風景としてのファンタジー

自伝を書いた成人者は、幼児期のこととして、「公園に大きなボール状のものがたくさん浮かんでいた」と書いていたと思います。これは、自閉では現実とファンタジーが重なっている事を意味していると考えています。現実とファンタジーを多数派の様に上手く切り分けることができないようだ理解しました。多数派の人は、現実とファンタジーの世界を分けています。ですので、このよう映像は見えてこないはずで、脳システムの動きが不調な幼児期だったのだらうと推測しました。

#### \* マインドフルネスは電子メディア氾濫への対処として意味があるだろうか？

##### そして音楽はマインドフルネスとどう関係する？

一方マインドフルネスという言葉が近年はやっています。ヨガや座禅の世界＝マインドフルネス＝頭を仕事モードでなく、リラックスモードとし、何も考えず(といっても雑念ばかり私は浮かびますが)リセットする・休憩する、というイメージでしょうか。

情報処理をたくさんしなくてはならない時、頭の中がパンパンになっている時、何も考えないようにすること、リセットをしようとする事は必要です。うつ病で頭が混乱している時に、仕事を休みなさいとドクターストップを外からしてもらわないと、仕事に行かねばならないと思いつめ、より一層精神状態を悪化させ自滅方向に走ることが起きるわけです。いろいろと考え詰めないようにして頭を休息させることの重要性が理解できます。

頭を休息させるに、音楽は有用なのでしょうか。うつ病の極期には音楽すら聴くことはできなくなります。頭の中では、自分にとって追い詰める情報の波が襲い掛かり、そ

こから抜け出ることができません。音楽もうっとうしい情報の一つになるようです。ある程度余裕がないと音楽は楽しめないわけです。趣味のことも一緒です。抑うつが改善し社会復帰方向に心が動きださないと、以前はあんなに好きであった趣味を受け入れられる話にはなりません。

そこまで追い詰められていない、病的状態でない場合には、音楽や、マインドフルネスは意味があると思います。ヨガや座禅、瞑想で、違ったモードに頭を移行できれば、そのようなことがそれなりにできるようになれば、人はその分楽になれると推測できます。「精神の浄化」が達成されるように感じます。好きな音楽を聴くという場合、その音楽はそれに近いものをもたらしているのかもしれませんが。どんなものでしょう。

以上。