

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。3つ目の考察です。

MOMO 企画の「ファンタジーと現実の関係を考える」 3

不安を持つ人にとり、ファンタジーの意味は？

発達クリニックばすてる

院長 東條恵

2021年2月28日

ファンタジーアニメ・映画・小説などには構造的な違いによるジャンルがあり意味があるようだ

アニメの種類等で「セカイ系」と称されるジャンルがあるのを知りました。興味深いので、自分の気にしている観点(自閉スペクトラム症者が独特の考え方に至るストーリーの推測など)に引き寄せて考えてみます。

セカイ系とは、「基本的には漫画やアニメ、ライトノベルといったサブカルチャー境界で発生した物語形式」で、「主人(ぼく)と恋愛相手(君)の小さな人間関係を、社会や国家のような中間項の描写、いわば中継を挟むことなく、「世界の危機」「この世の終わり」といった大きな問題に直結させるような物語の形式を指している」とのことです(文献: NHK ブックス別巻 思想地図 vol4 特集 想像力 2009年)。

あまりアニメをみない私ですが、アニメ視聴レポーターからは、例えば「サマーウォーズ」「君の名は」などがそれに当たるとイメージしました(対極は私小説的世界であり、何人かの人間や家族のやり取りを描くものでしょう。例えば、「となりのトトロ」とか)。

自分が感じる「不安」「変化」、そして「自分の行った行動」に関して、自分の周囲の条件や世界的な条件と自分自身が何らかの関係を持っていると考える事は、この世界においての自分の位置を見失わないことにつながり、生存条件の安定に必要と推測できます。セカイ系アニメの世界は、自分と自分を取り巻く世界の状況を、自分なりの見方で切り分けての理解が可能になるので、その分安心感が得られ不安は減少し、生命体としての安定を充実させることにつながるでしょう。またこう考えれば、なぜ突飛なアニメであっても多くの人に受け入れられるのか、何故自分にとってしっくりくる部分があるのかを理解できる気がします。

セカイ系の意味ー発達凸凹に引き寄せて考えてみると・・・

この「セカイ系」といわれる構図は、ある状態の構図を思い出させます。例えば典型的な「心の理論が不調な自閉症」をモデル的に考えてみた場合の構図です(全ての自閉スペクトラム症に当てはまらないとは思いますが、議論のための二極分化・単純化をさせて話を進めます)。

自閉症では、心の理論が不調故に他者の目を保持しにくいのでマイペースになり、自己中心的世界観を持つ立場に立つことになるでしょう。その中で、世界の出来事が自分と関連しているとの感覚を持ちやすい人が出てくると推測できます。世界のどこかで飛行機が墜落したのは、自分があの時上手く振舞えなかった、またはあることに失敗したからだとかの、確たる理由や根拠はなくても何か直結した感覚をもったりする心の動きは成立する話でしょう。心の理論が不調な分、世の中は自分中心に回っているし、そう考えれば全ては自分と関連しているはずだからです。確か自閉症者の方で、そのようなことを出版物の中で述べていた方が居られました。そうすることで、納得し安心するということを意味するのでしょう。

一方大筋ではこう考えないのが、多数派の人々でしょう。それまでの知識とささやかな自分の経験から、「世界の出来事と自分にはそれなりの距離があり、関係性をたどることはできないことが多い」と考えたり、「その距離を埋めるために社会の仕組みを学習したりして事態を理解しようとする」のが多数派でしょう(若いころの私にとっては、哲学者としてのカール・マルクスの言葉(訳語ですが)を通してこの世界での人の動き方を学び、経済そして人の考え方・動き方を若干でも学んだことは、そのような意味があるのでしょう。または、社会の仕組みとしての三権分立、司法、警察、議会、軍隊、権力といった概念を教育の中で学ぶことなども、そのような意味があるのでしょう)。

そして、多数派では、例えば自分とこの世界(地球的情報、日本各地での様々な出来事などの総体)との「乖離」を感じる人は多いでしょう。例えば、世界のどこかで戦争が起こって、何人かが亡くなったとかをニュースで聞いても、自分の事としてとらえることができないことが多くの人に起こるでしょう。無関係だが、無関係ではないかも・・との要素を若干感じながら。そんな中では、自分は社会の中で、どのようなところにいるのか分かりにくいと感じることは多々あるわけです。無理に結びつけることはせず、それは致し方ないこと、または無関係なことと考えたりすることでしょう。また、それまで得た知識を使って、自分の頭の中で理解しようと試みることを通して、論理的に納得し精神を安定させる方向にもっていくことでしょう。ある人は宗教という形式を使って、関係性の穴埋めをしようとするかもしれません。ある人は哲学や経済学、そして何らかの主義主張で自分の頭で考える範囲を超えた世界を理解しようと努力するかもしれません。

ともかくも、「自分」と「知りうる範囲の周囲の世界」との関係性を考えることは、自分という生命体の安定性や自分の立場の理解を得ることにつながり、よりサバイバルに有益になるから、そうしたがるのでしょう。これは非自閉、自閉のどちらも同様の方向と思われる。もちろん無頓着な人、「そんなこと気にしない」というタイプの人も多くいるでしょうが・・・。

人は世界を知り不安を解消するために、どのようにアプローチするか？

世界の出来事、日本の出来事、自分の生きている町の出来事、自分の属する集団での出来事、そして自分の家族内の出来事といった自分の周囲の出来事、これらの集団内で起こる様々なこと

の関連性の納得、自分の集団の中での位置の納得や存在意義の理解に至るまでの知識や考えは、それまでの経験や学習によって培われるわけですが、何をどう使って自分なりの納得のストーリー・考えを作っていくかは人それぞれでしょう。社会が用意している学習の場、つまり集団保育、集団学習、集団生活の場と、教科学習をする学校、分業下での社会を支える仕事場の中での生活を通して、「自分の周囲の世界とは自分にとって何なのか」に関して、ある程度は納得できる知識や考えは得られることでしょう。これらを通して、社会の仕組みへの目が開かれ、それなりに自分なりの納得のストーリーを紡ぎだして行くのでしょう。

そして日々においての家庭生活の中で、親の生活を見て様々な学びをするはずで、幼児から学生世代にとっての大方の人にとっての周囲の理解としては、いつの日か学生という学びの場(猶予期間＝モラトリアム)が終わり、父母のように社会の中に出て働きつつ、この社会を支えること、分業の中で互いが関連しつつ生きていくというような理解でしょう。これは典型的には多数派の流れとして理解されているものでしょう。自閉症ではいつの間にかに「社会の成り立ちや社会の中での自分の位置」を学んでいけない方がおられるようで、社会生活で苦勞をすることになる方が多くおられるようです。

これまで述べたような不安解消対策をしつつも、「不安」はつきないものです。病気になったりと生命体としての避けられない問題、生活の糧を得る上での仕事上や人間関係での不安、自分を巻き巻く環境が脅かされる災害などの不安などなど、生き切る上では様々な不安が続きます。慢性的不安が、人間の心に宗教や哲学などが入り込む理由、またはある人にとってはそれらを必要とされる理由、これらが必要と考える人が出てくる理由でしょう。

セカイ系アニメなりで周囲世界の理解をし、不安解消をすることもありでしょう。ファンタジー小説で人の生き様を理解し、不安を解消方向にもっていくこともありでしょう。ファンタジー小説やアニメも、楽しみという事以外に、不安解消に役立っているのでしょう。もちろん現実の周囲の人の生き様を見て自分の生きる道をシミュレーションし、不安を解消しようとすることもありでしょう。

自分だけでは、見通しを作れない、想像できない世界がある中では、安心を得るための行動として、ファンタジーを求めることはありでしょうし、ファンタジーを通して行動の意味を見出すこともできるでしょう。そのような活動(例えば読書、アニメや映画の視聴)が、喜び、楽しみ、精神の浄化、現実理解をもたらしてくれることを知っているから、人は例えば読書をしようとするのでしょう。

現在の文字離れと以前の比較

一方、多くの大人や子どもの近年の文字離れと電子メディアへの傾倒は、「自分の頭の中で想像力を使いファンタジー世界を構築する作業」をしないスタイルが蔓延し、映像による結論だけを安易に得ているように思えます。人の営みが変わりつつあるといえますが、それはきつと人にとって危険なことと、直感的ですが感じます。

某宗教団体が信者獲得に、おそらくはDVD映像を使った洗脳を通して成功したと推測できるわけですが、それと同じ現象が現在の電子メディア過剰利用時代の子どもたちに起こっているのではと心配されます。現代のゲームや動画にはまっている子供たちの姿は洗脳された姿といえるのであ

り(厳しい言葉使いであり不適切ではないかと思う方がおられるかもしれませんが)、映像が洗脳に有効なことを理解させます。映像といったメディアが一般的でなかった戦前では、軍国少年の成立には、ねつ造された戦争の情報が強力な洗脳材料だったと思います。戦争ニュースというジャンルがあったわけですが、その影響力は強かったことでしょう。またある時代背景のもとで、ラジオなどの音声情報、新聞の記事・文字情報が、そして教育内容が人々を洗脳し、軍国主義・ファシズムを支えるまでに成長させたことが理解されます。

もちろん現代では余暇としてアニメを見る、ファンタジー小説を読むわけで、生死を直接問題にして、必要に迫られてその世界に触れるということではないわけです。しかし、その本質は同様であると想像できます。現実の中で常々不安を感じている人としての存在の危うさが、それらを受け入れる素地ではないでしょうか。

不安解消におけるファンタジーの意味

不安解消を求める手段として、他者の生き様というモデルを見る、他者が作り出したモデルにたよろうとする(例:ファンタジー小説を読む、アニメ漫画を読む、アニメ動画を見る、映画を見る)ことは、自分を生き易くするためにはありでしょう。しかし多くの人はその目的のために、漫画を読んだり小説本を読んだり動画を見るわけではありません。直接的には、喜びや慰みを得るためでしょう。ファンタジーの分野は、「生き死に」が問題になる生活水準でなく、むしろ余裕がある生活水準が一定程度ある現在の日本社会の中で、産業として育まれてきたものと理解しています。(近年のゲーム産業はその最たるものでしょう。ゲームは他人(ゲーム会社)が作ったファンタジーの世界に人を容易に誘い込む力をもっており(それは麻薬性があると表現できる程のものであり)、想像性・想像力を持った人間の力を削ぐという意味では人間にとり危険なもの、足を引っ張る部分があると思いますが、ゲームのマイナス面については今回力点を置かないでおきます)。

「生き死に」が大きな問題になった過去の時代でも、妖精の話とか自然を対象とした話とか、また様々な教訓的な話を作り出してきたのが人でしょう。それは例えばヨーロッパでは童話などとして語られ伝承されてきたものがあったわけですが(イソップ物語の原型は紀元前とのことらしいです)。これらの営みは、人間関係での不安解消や辛さを逃れる方向性として、人類にとり普遍的な精神活動のように思われます。

人間のありよう、自分の社会の中での確認作業を再認識してみます

心の理論を使って他者を認識し安心するのが人でしょう。それを通し、周囲が不安対象で無くなります。これが上手にできるのが、多数派の人でしょう。心の理論が不調の少数派である自閉症者は、心の理論が不調故に他者の理解が不調となり、自分を取り巻く周囲の不安解消が苦手となるでしょう。私たちは家族構造や人間関係、そして地域の集団構造を知り、そして把握できないほどの集団での積み重ねとしての社会・国家といった社会構造を理屈で理解・納得できれば、その分不安は減少します。心の理論で知ることができる人間への不安解消以外の大きな社会構造への不安は、認知・知識で不安を解消するように努めることとなります。それしかないでしょう。

自閉症者はいかに安心するのでしょうか。心の理論が不調な分、小集団でも人間関係の理解に成功しにくいとすれば、より大きな集団のイメージは多数派と異なるでしょうし、さらに人間関係の理解は困難だろうことは推測できます。しかし多数派同様に、知識によりカバーすることがある程度出来るでしょう。そう思います。SST=ソーシャルスキルトレーニングという言葉は、その代表的な学習方法・方向なのでしょう。ある自閉症者の方は、外国人向けの日本紹介の文章の中で、日本社会の構造を学習したと述べていました(学生時代には学習が上手く入らなかった状況、その後に学ぶ機会があり、学んでみて始めて理解できた部分が大きくあり、すっきり感を持てたということでしょう)。

非自閉者・自閉者の両者にとって、現実生活の中での学びとは違った形で学習できるルートの一つは、現実を材料としての想像の中での物語・アニメ・映画・小説などでしょう。心の理論が不調故に、創造性・想像性の豊かさが困難になりやすいタイプの人には、より分かりやすい映像(アニメ、映画など)は、与えられたイメージによる制限を受けるとはいえ、人とはどのような生き様であり、どう考え、どう感じているかの理解を助けると想像できます。これらを通して様々なことを学ぶことは、支援上の工夫としても成立するだろうと思います(実践の中で確認はしておりませんが・・)。人はどう感じ行動し、どう行動し感じるかの教える教材のファンタジー小説、アニメ、映画、という可能性です。社会について書かれた難しい本と比し人間の生き様が具体的に描かれている分、直接的に訴えてくれる分、面白いのではないのでしょうか。私が久しぶりにはまった、文字の集積である「十二国記」はそれに答えてくれていると感じたのですが、どんなものでしょう。私のレベルにあった内容だったのでしょうか。私の様々な思いを反芻させてくれたようです。

人の生き様が出てこないようなタイプのメディア(電子メディアのシューティングゲームなど)は、学習に役立たない様に思うのですが、いかがでしょうか。

以上。