

[平成11年度共同研究報告]

一般教育における視聴覚教材の利用 — 「お子様アニメ」の冒険 (心理学の教材研究) —

北原靖子

1. はじめに

初等中等教育の現場ではもちろんのこと、今日では大学においても積極的に映像メディアを利用して教育効果を高める工夫がなされている。工夫の実際としては、当初からその趣旨で提供される教材を吟味して利用するあり方と、教員自らが教材としての映像作成に携わるあり方が挙げられよう。既存教材は質の高さと効率のよさ、手作り教材は場への適合性の高さと鮮度のよさが持ち味であり、それぞれ教育目的に応じて使い分けがなされる。

心理学領域を例にとれば、「知覚」では適切な刺激提示法が十分吟味され見やすい既存教材を、「教授学習」では前年度本学学生による教育実習場面の生録画を利用するなどが考えられる。これらは、筆者自身が実際に行っている視聴覚活用の具体例でもある。また、本学の美術大学としての個性をふまえて、純粋に映像作品として鑑賞に耐えるものを積極的に紹介する試みも行っている。

このように順当に想定できそうな、いわば「典型的な」映像利用については他に委ねるとして、ここでは心理学教育におけるいささか「変則的・冒険的」な映像利用について紹介してみたい。それが「お子様アニメ」である。お子様（むけ）という言葉づかいからも予想されるように、それは本来教育的価値や芸術的価値、さらには大学生という対象との適合性からみても、かなり隔たった位置にある。映像作品としての評価が確立している『となりのトトロ』や、評論家が肩入れし一部の青年が心酔する『エヴァンゲリオン』などは、ここでは「お子様アニメ」には含めない。「せいぜい」小学校くらいの子どもが「そこそこ」に楽しめる程度に計算されたもの、かつ、親にとっても「不安なく」見せられると期待できる程度に人畜無害なもの、それがここでいう

「お子様アニメ」なのである。本稿では、現在の日本においてまさにその典型といえる劇場版『ポケットモンスター』『ドラえもん』のシリーズ最新作を取り上げ、これらの筋立てや表現をながめながら、心理学の教材としてどのように使ってゆく可能性があるかを検討してみたい。

2. 『ポケットモンスター2000』の物語構成

元来はゲームから発した『ポケットモンスター』は、さまざまなタイプのモンスターを収集してバトルし優勝を目指すというコレクター性・勝負性と、かわいいモンスターを愛で保護しつつ育ててゆくという愛玩性・ままごと性の両面を併せもち、幼児から小学生低学年を中心に、男女を問わず幅広い人気を集めている。オリジナル劇場放映版は二部構成からなり、低年齢層むけに「まいどおなじみ」のポケモンキャラクターが新しい友達モンスターと小冒険する短編と、高年齢層むけに少年主人公が新しいモンスターと出会い仲間や手持ちのモンスターと協力して危機を乗り越えてゆく長編とが用意されて、まことに手堅い商売をしている感を受ける。本稿では、2000年に公開されたシリーズ第三作の長編『結晶塔の帝王』¹ をとりあげよう。

筋立ての詳細や登場人物の紹介は本稿の趣旨ではないので、ここでは極力省略し、この作品の根底を支える「世界観」について印象的だったところを中心に述べておく。

仮想の冒険

本来の少年主人公は、いつもの通りシリーズの設定内で現実を生き冒険してゆくのだが、本編の主眼は、今回のために用意された登場人物（少女）がポケモンの力を得て行う冒険にある。それは実体をそ

なえた現実の冒険ではなく、こころに秘めた無意識の願望が展開される仮想の冒険である。少女が得たいと望んでいた外（父母・友人・ポケモン）、内（成長・強さ）のすべてが、ヴァーチャルに実現する。

仮想の冒険＝逃避

その冒険は、結晶化された「塔」内部に少女が留まっている限り、リアルで完璧である。しかし、仮想世界は自ら生成する力をもたず、現実世界から何かを借りださねばならない（たとえば、少女が望んで得た「母」は現実世界では少年主人公の母であり、そこから略奪された）。現実を捻じ曲げることで創造された仮想世界は、そのリアリティを保持するために、冒険が展開されるたびに結晶化が進み、少女を現実世界から遮断してゆく。

仮想の冒険＝逃避＝否定されるべきもの

少年主人公と仲間たちは、少女に真実を告げ、「みずからの意志で」仮想世界を打破して現実に戻ろう働きかける。いろいろな困難はともなうが、最終的に少女は現実世界に復帰し、等身大の自分として生きる道を選択することになる。そこには、暖かく歓迎する少年主人公たちと、（都合よく見つかった）本当の父母が待ち受けている。

妖精だのおばけだのが実在し、かつそれをめぐって実際に冒険がなされるという設定の典型的な「むかしばなし」と比べて、ヴァーチャルリアリティを前面に打ち出した味つけは今風といえようが、この話に含意される（太字で端的に記した）世界観は、我々にとって決して目新しいものではない。むしろ、ごくありきたりの平凡なものといってよい。すなわち一、
夢からはいつか醒めるものであり、そのとき、きちんと現実に帰ることが大事

一なのである。そして「お子様アニメ」にふさわしく、たいへん都合よく、

きちんと現実に帰れば、きっといいことに出会える

という報酬がエピローグにさりげなく挿入されることにより、「教訓」にしかるべき強化がなされている。すなわち、我々は「夢に閉じこもらず」「夢をいったん捨てる」ことができる勇気に価値をおく。お子様に伝えるにふさわしい、そこそこに安全な、つまり自分たちの社会で生きる上で機能的な世界観がそれなのである。

一方、同じく「仮想と現実のズレ」を扱った「お子様アニメ」として、同年日本で公開されたアメリカ作品『アイアン・ジャイアント』²では、また別の世界観がうかがえて興味深い。正義のヒーローを夢見るロボットが、実は自分が殺人兵器として作られている現実に目覚めるが、少年主人公が夢を捨てずに現実と戦うよう働きかけることによって、正義のヒーローとなるべく「みずからの意志で」自爆するという物語である。ここでは一、

現実にはいつか目覚めるものであり、そのとき、きちんと夢を貫くことが大事

一という世界観が打ち出されている。またエンディングには、自爆して四散したロボットの一部分が動き出す（自己再生機能が働き出した）様子がさりげなく描かれ、

きちんと夢を貫けば、きっといいことに出会える

という報酬も定番通りに入っている。「現実に妥協せず」「現実をいったん否定する」ことができる勇気に価値をおくアメリカ社会の世界観がよく浮かび上がっている作品といえよう。

さて、心理学でまず学ぶべきは、物理的世界と認識世界は同一ではなく、その間に主体固有の情報処理システムが介在して一定の変換を行っていることである。実体から離れて自由に思い描く夢はもちろんのこと、物理的世界に即応している感覚知覚ですら、実体とイコールではない。『結晶塔の帝王』を

ながめると、人間科学が進歩した現代においては、このズレはもはやお子様でさえわきまえてしかるべき常識となっていることがうかがえる。実際、今日の子どもたちは、生まれたときから各種VR技術が駆使される社会に身を置いているのである。

と同時に心理学で学ぶべきは、ヒトは他の生物と比較して多層的で複雑な処理システムをそなえており、その結果柔軟で可塑性に富んだふるまいが実現されることである。そもそもズレがあることをふまえる（認識する）こと自体が、ヒトならではの能力に他ならない。そして、ズレをふまえどう対処するかには選択の余地がある。『結晶塔の帝王』が語る選択はしかるべく現実の場に従うこと、『アイアン・ジャイアント』が語る選択はしかるべく現実を変えることにある。選択の方向は異なるものの、どちらにおいても、それを「みずからの意志」で選ぶことがヒトならではの能力を発揮した姿として尊重される点は共通している。お子様アニメでもそこに感動の焦点をおくよう演出され、子どもたちは「自由意志をもつ主体的な人間」讃歌—近代社会以降の人間観—を聞かされて育っているのである。

しかし、実は我々の意志として自由ではない。単に意志をふるった「結果」が必ずしも意のままにならないだけではなく、意志をふるう「過程」そのものが暗黙のうちに我々が生きる場によって方向づけられている。かつてのフロイト精神分析から現代の自己知覚研究を貫く心理学の知見は、まさにここにあるといってよい。親から見て平凡でありきたり（ゆえに安全）と思うその社会の世界観は、そこそこを旨とするお子様アニメの中に直截に流入される。それゆえ、お子様アニメからは、我々が今身を置く場のモチーフの内容と浸透度がよくうかがえると共に、それがいかにさりげないかたちで我々を規定しているかに気づく機会が与えられるのである。

ちなみに、いかにもアメリカ的開拓者精神の賜物とみえる『アイアン・ジャイアント』ですら、自己に「根深く決定的に埋めこまれたシステム」の存在を認め、他からの攻撃ではなく「自爆を」覚悟して夢実現に向かうという苦みが付与されているところ

は、筆者にとって時代のモチーフ特性を強く意識させられた部分であった。逆に、いかにも日本的覇気のない現実主義の発露とみえる『結晶塔の帝王』は、夢を描く＝結晶世界への閉じこもりとする表現から、「そもそも」身のほど知らずで得手勝手な夢を描く「べきではない」とするそれなりに積極的な人間観がうかがえるともとれ、これもまた時代にマッチした提言といえるかもしれない。いずれも単純な人間讃歌ではなく、白らの束縛をふまえ、かつ、本来のびやかに発揮できるはずの資質を自ら制するというマイナス方向の意志発揮が強調されて語られている点、「現代」ならではといえるのではないだろうか。

今日の子どもたちに対して、多くの知識が日常の生の体験から獲得されるよりも出来合いの「作品」を通して二次的に獲得される比重が高くなっている点を危惧する声は多い。それをもって「生きる力」の弱体化と呼ぶこともできよう。しかし、こうした作品をながめていると、幼いお子様ですら、あるいは、未来あるお子様であればこそ一層、人間存在についての知識水準自体は（他の自然科学と同様に）明らかに高くなっているのではないかと思わされる。さらに、彼らは『結晶塔の帝王』も『アイアン・ジャイアント』も同時期に見比べることが可能な国際化情報社会に生きている。彼らの生きる力とは、はたして弱々しいだけのものなのだろうか。出来合いをたやすく享受できることの効用と限界について考えを深める上でも、これらの作品はおもしろいきっかけ作りになりそうである。

そもそも複雑なシステムは本来一枚岩ではないし、「生きる力」一つをとってもそうであるように（「勇気」もしかり）、その何をいかにとらえるかも多様である。そして心理学は、客観性を標榜する科学の一領域として誕生しながらも、研究主体と研究対象が同一であるという特有のきわどさを内包する。「ヒトが自分を客観視することがいかに困難か」を客観視するヒト」の目は、どこまで客観的でありうるのだろうか？—そこまで考えが及んだ時点から、実は、心理学を本当に学ぶことが始まるのである。

3. 『ドラえもん2000』の物語表現

『ドラえもん』は、藤子・F・不二雄によって四半世紀以上にわたって描きつづけられてきた歴史と伝統ある子ども向けマンガの定番である。TV・劇場用アニメを含め、美大生の中にも必ずや愛してやまず語りだせば止まらぬファンが存在すると予想され、その道に疎い筆者としては取り上げるのにいささか恐れ多い心地がする。まっとうな作品や作家論はその方々に委ねるとして、本稿ではあくまで「心理屋が使う」というわき道路線から、2000年に公開された劇場版アニメの一つ『おばあちゃんのおもいで』³を取り上げてみたい。

この作品は、本格的な長編前に併映される脇役の一つでありながら、『ドラえもん』誕生30周年記念を冠した今回の目玉ともいえるものであり、唯一藤子・F・不二雄の比較的初期オリジナル同名作品⁴を下敷きにしている。マンガとしてみると、タイムトラベルを扱った中では冒険性に乏しく地味ですらあるが、定型的で明快な表現がシリーズ本来の持ち味である中、日差しを受けた登場人物の陰影がスクリーンとペンの双方を使い分けて細やかに描かれる1コマがしみじみと印象的な作品である⁵。そのコマには、主人公の祖母が優しく微笑みながらつぶやくセリフが入っている。

いつまでも、いつまでも、あの子のそばにいて
世話をしてやりたいけれど、
そうもいかないだろうね。
わたしも、もう年だから。

その後まもなくこの祖母が死んでいったことを知っている主人公は、同一コマ内では祖母と同じように猫背で、顔には影がさしているよう描かれている。否定したいが否定できない事実であればこそ、無造作に祖母の愛を享受してきた過去の自分への悔いがこみ上げる一ととれる場面である。

この原典とテレビ放映版⁶と今回劇場版の3作品を比較すると、劇場版では、タイムトラベルに伴うSF的なあつれきを巡るエピソードを抑えて、主人公のわがままに応じる優しい祖母の姿をより丹念に描き出すと共に、主人公がその存在をありがたく思い、過去の自分のふがいなさを反省・奮起するありさまが強調されているのがわかる(図1)。「うーん、僕も思わず泣いちゃいそう」⁷を惹き文句とした劇場版は、単に祖母の示す無条件の受容を懐かしみ感動して「泣かされる」だけではなく、原典の1コマに含意される「悔い」(それに応じきれなかった自分の申しわけなさ)を最大限効果的に引き出して、己の情けなさに対しても「泣いてしまう」ように、二重の泣かせる演出が巧みになされているのである。

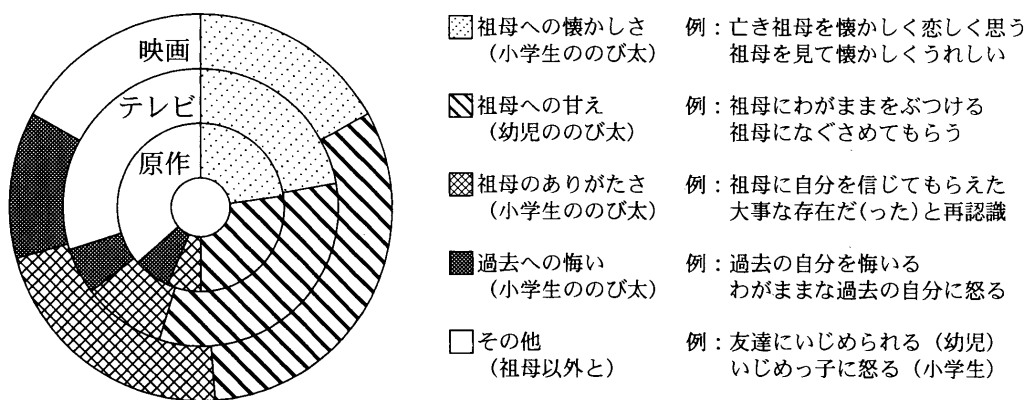


図1：内容別・作品別に見るのび太の涙と怒り場面
(内から順に原作・テレビ・映画) (図注)

筆者は、劇場公開中に親子連れと混じってこの作品を観たのだが、長編が始まる前の小休止の最中、子どもたちの傍らで思わず涙をぬぐって照れている親たちの姿が少なからず見受けられたのが記憶に残っている。過去のわが身を省みて成り立つ悔いは大人にこそふさわしいものであり、作る側自体もその旨十分に計算済みであろうに違いない。また、この悔いに示される「不義理・不人情・恩知らず」への感受性は、かつて精神医学者土居（1971）⁸が「甘え」（幼児期の母子一体感を前提とした日本人特有の依存性）として読み解いたものであり、作る側はその精神構造が今日も我々の中に根強く継承されていようことをもふまえていたであろう⁹。

筆者はこの作品を見て、ふと近年「なぜ人を殺してはいけないか」という問いにどう答えるかが巷の話題となっているのを思い浮かべた。現代の若者に大人はどう立ち向かうかという観点から議論を呼んだ問いである。この問いは、相手（若者）が「納得」するであろう答えの捻出が要求されているにも関わらず、相手がどのような文脈で問いを発したかはこちらの想定に全面的に委ねられるという閉鎖的な構造をもっている。それゆえ、これはまっとうに解くに足る良い問題でないと指摘される¹⁰のも当然ではあるが、心理学としてみれば、曖昧で閉鎖的であるからこそ、期せずしてよい投影法として成り立つといえる。相手が不明な以上、自分が納得する答えをきくと相手も共有するとして、自己を投影するしかないからである。ただし、すぐ思いつくような、「殺される側の身になってみよ」では答えにならない（相手がそんな想像力を発揮できる・する気があるなら、このような問いが発せられるはずがない）。相手が「自分も確かにそうだ」と肯定しそうな共通部分を掘り下げて訴える必要がある。その点では、通常の投影法より格段に難しい課題なのである。

再び『おばあちゃんのおもいで』に戻すと、この作品からは、難しい先の問いに対する答えの一つのありようが素直に導けるように思う。すなわち一、

人間は誰かの胸に抱かれ慈しまれてここまで育っ

た、それはなんと尊いことか

一という認識を前提として、その（殺される側にも存在するだろう）「誰か」を悲しませてよいのか、さらには、その関係性の本質に背く不義理な心根を自分に許してよいのか、と追求する趣旨の答えである。そして、そんな「誰か」なぞいない、そんな「慈しみ」など少しも尊いとは感じないというそぶく者はこの作品を見よ、お子様でさえそれを識っているといたくなるほど、この作品には、人間同士の関係性を基盤とした日本的良心の姿が直截に描き出されているのである。

どんな人間にも共有されるべき（いいかえれば、そこを否定するなら人間としておしまいだとされるべき）本質として何を重視するかは、時代や文化によっても異なるし、個人によっても異なる。前者を扱うのは社会学の範疇だが、後者の生得的差異を扱うのは心理学の気質論である。クレッチマーから安永に継承発展される中心・循環・分裂の3大気質に照らせば¹¹、上に紹介してきた日本的発想は、自己と刺激に適度な間合いを好み、「その事柄をかくあらしめる場の実質」をとらえることを旨とする循環気質によく合致する。短い間合いを好み、「今まさにここにある事柄の根源的本質」をとらえることを旨とする中心気質ならば、先の問いに対してまた別の納得を基盤とした答えを用意して不思議はない。一方、遠い間合いを好み、「いずれ立ち現れるであろう事柄の究極的意義」をとらえることを旨とする分裂気質も、また両者とは違う答えを用意するだろう。たとえば一、

*人間はイキモノであり、殺す＝イキモノとして（今ここにある）本質を破壊することは許されるか
（→中心）

*いかなる事情があるにせよ、人が人を殺すことに、（はたして究極）どれほどの意味が存在するか
（→分裂）

投影法テストとしてとらえれば、本来この答えに

「正解」はない。紹介した答えはいずれもその世界観に生きる者にとって正鵠を得た解であり、いずれも異なる世界観に生きる者にとってどこか隔靴搔痒の感を免れない答である。しかし、心底納得できなくとも、人間の良心と呼ぶに足る価値をもつものとして理解し尊重することはできる。それがカウンセリングにおいて研鑽を要求される共感的理解の姿勢にほかならない。他の気質にとっても、これを見よといたくなるような「作品」がどこかにきっと異なるかたちで存在するだろう。お子様でも「泣いちゃう」ことを計算したお子様アニメは、基本的には誰でも理解しそこそこ感動できる鈍い素材だが、それだけに、大人にとっては素直に納得し乗れるかどうかよりも鋭く感知される素材でもある。自分と他者との間にある共通性と個性への理解を深める上では、先の問いに勝るとも劣らぬよいきっかけになるのではないだろうか。

ちなみに、今回の本編演出はお子様だけでなく親も感動することに目が向けられていて、したがって親への「教訓」をもさりげなく、しかも両義的に盛りこまれている点が筆者には印象的であった。お子様向けとしても『ドラえもん』の持ち味としてもふさわしい本来のエンディング¹²を排して、劇場版では、普段はドライに見える主人公の母も祖母と同じ「自己を犠牲にしてわが子に伝えようとする心根」をもっていることを示すエピソードが付加される（→**現実はそうでない親への教訓**）。と同時に、原作にもテレビ版にも存在しない祖母の「ついついかまいすぎてしまう」自分への反省の弁がちらりと付加されている¹³（→**現にそうである、それに溺れる親への教訓**）。後者は、一体型の心象を母性として尊ぶ「神話」に対する今日のさまざまな疑問視と反証¹⁴の声を想定した現代的なバランス補正の現れとみなせて興味深い。実際には、反省することによっていっそう母性の聖性が際立つよう仕組まれていて、この手の論議一般にも通じるねじれをどうとらえるかについての教材ともなりうる作品である。

4. 終わりに

「お子様アニメ」は、お子様という対象特性とアニメという表現特性からして、効率よくわかりやすいかたちに圧縮された情報を受け取ることができる。特定作家の個性や教育的配慮といった歪みが薄く、その時代・社会における素直な典型像がよく見通せるのは大きな利点である。特に、娯楽として不可欠な要素である冒険の中に、掘り下げてみれば今・ここでの人間観に基づく我々の「夢」が露になってくる点に魅力がある。

お子様も夢は描けるが、その夢がいかにして成り立っているかをさまざまに分析できるのは大人になってからである。青年期において「お子様アニメ」と出会うことは、自我を確立し自分ならではの夢を抱く上でも、よいきっかけとなりうるだろう。思わずお子様であった当時と現在を比較したくなる／してしまうような自発的な関心と問題意識が期待できる点でも、「お子様アニメ」には得がたいメリットがある。

心理学は人間の諸活動を守備範囲とするため、本来教材活用の可能性は広く開かれている。今回『ポケモン』では主として実験系心理学、『ドラえもん』では主として臨床系心理学の問題意識を深める展開の可能性について紹介したが、それ以外にも、「お子様アニメ」を通していろいろな心理学の冒険ができそうである。たとえば「お子様」でもわかる・楽しめるためにどう工夫されているかを検討して発達について考える、昔見たお子様アニメの思い出をたどって記憶学習について考えるなど、まだまだ工夫してみる余地がある。「そこそこ」であることはそれ自体充分価値あるユニークな特性であるのに気づいたなら、心理学領域ならずとも、その持ち味を活かして典型的教材を利用するのは一味異なるおもしろい展開が期待できるのではないだろうか。

注

- 1 『結晶塔の帝王ーエンテイ』2000年夏公開 阪急東宝グループ配給 ©ピカチュウプロジェクト2000
- 2 『アイアン・ジャイアント』2000年夏日本公開 アメリカ1999年製作 ©Warner Bros.
- 3 『おばあちゃんのおもいで』2000年春公開 阪急東宝グループ配給 ©藤子プロ・小学館・テレビ朝日2000
- 4 『おばあちゃんのおもいで』1974 藤子不二雄 ドラえもん 4, pp.176-191. 小学館てんとう虫コミックス (初出 1970 小学三年生)
- 5 同上 p.190, 1コマ目
- 6 『おばあちゃんのおもいで』(前)(後) 小学館 藤子不二雄ファミリービデオ全集 『TV版ドラえもん』5
- 7 「やさしかったおばあちゃんにもう一度会いたいと過去にもどったのび太君が見たものは…。うーん、ぼくも思わず泣いちゃいそう。」(冒頭ページ「はじめに」より抜粋) 『のび太の太陽王伝説』2000 藤子プロ・小学館・テレビ朝日作成パンフレット
- 8 「甘えの構造」1971 土居健郎 弘文堂
- 9 土居の著作とコミックスの発売時期は接近しており、かつ、藤子作品の方が若干先行しているようだが、両者には直接にも何らかの関係があるかもしれない。
- 10 「なぜ人を殺してはいけないかー新しい倫理学のために」2000 小浜逸郎 洋泉社新書
- 11 「わからないのはなぜかー気質の違い」1997 加藤知佳子・北原靖子 「ヒトらしさとは何かーヴァーチャルリアリティ時代の心理学」C-3, pp.190-211. 北大路書房
- 12 本来の終わりでは、嫁の顔が見たいという祖母の希望に応じようと、のび太があわてて現代に戻って静香ちゃんにプロポーズしげんな顔をされるという、タイムトラベルのパラドックスが再呈示されるかたちである。劇場版ではそのエピローグは削られ、代わって母が祖母と同様に自分の古着を壊して繕いものをしてくれ、その優しさにのび太が密かに感謝するというエピソードが盛りこまれている。
- 13 過去の自分はわがままばかりいっていたと謝るのび太に対して、劇場版では祖母の以下のセリフが続く。
「いいんだよ、のびちゃん。悪いのはおばあちゃんの方なんだよ。のびちゃんの喜ぶ顔が見たくてねえ、ついつい、かまいすぎちゃうんだねえ。だからのびちゃんにあっち行けっていわれちゃう。だけどね、あなたの喜ぶ顔を見ると、おばあちゃんうれしくてうれしくて、のびちゃんのおばあちゃんできったって思うんだよ。あなたのおばあちゃんできったってね」
- 14 「母性の研究ーその形成と変容の過程：伝統的母性観への反証」1988 大日向雅美 川島書店

図注「涙と怒り」の出現数は、原作(マンガ)においては、涙・怒りを表わす記号が付加されているコマ数を示す。テレビ及び映画では、一定アングル・一動作のまとまりをなすカット構成を基本単位としたときのカット数として算出した。いずれも内容区分は一部重複している。各々の総計実数(重複含む)は、原作30、テレビ40、映画40であり、図ではそれらの内訳比率を示している。

謝辞

「なぜ人を殺してはいけないか」の答え産出パターンと気質特性については、加藤知佳子助教(豊橋創造大学経営情報学部)とのやりとりから貴重な示唆を頂いた。中心気質の「答え」は彼女の回答を元に行っている。

(きたはら・やすこ 美術工芸学部/心理学)
(平成12年10月27日受理)