

教育・遊び・人形

—— ベルメール-バタイユにおけるメディアとしての人形／人間 ——

宮 崎 康 子

1. 教育学とメディア

近代教育の限界への考察が、戦後の教育学に対する反省的内部批判のかたちで盛んに行われるようになって久しいが、その大半は従来の教育の在り方を批判しつつ、新しい教育の可能性を導入しようとするものとして総括できるだろう。そのような代替的提案とは考察の軸を異にする研究として、近年、教育にすでに内在している「メディア」に注目して、教育の内容を再吟味しようとする研究が現われている¹⁾。

遊びや芸術において見られる生や死、性にかかわるメディアを手がかりに、教育を再照射しようとするこの流れは、近代教育学が外部へと押しやったそれらを新たに発見された反射鏡とするだけではなく、その出来事のさなかに身を置きつつ、教育学が自らを語る言説を変容しようとする試みであると言えよう。教育学を語る言葉が変容すれば、語られる教育の内容や対象も変容する。さらに、人間は教育によって人間になるという言葉にしたがうならば、このとき目指される「人間」の内容もまた教育の内容に連動して変容することになるのではないだろうか。

ところで、ここで言うメディアとは、一般に想起されるような、表象と経験とをつなぐ「内面化」や「暗号解読」のための装置としてではなく、「具体的な事物において経験される」、その内容となるものとして捉え直される²⁾。このことにより、わたしたちが教育を語る際に付随する「教育の可能性／教育の不可能性」という、教育をめぐる限界づけられた内と外という対立項は改変され、教育を語る語り方に変容が迫られることになる。

本稿では、子どもに（あるいは、わたしたち大人に対しても）直接的で、無媒介な経験の内容そのものとして立ち現われるメディアとしての人形に注目する。人形は、近代教育学において教育的機能を付加された重要な玩具であるとともに、古来人間の理性を超えた聖性と無媒介につながり、人間の枠組みを揺らし続ける媒質的存在でもあるからである。そのような人形は子どもに、人形を通して遊ぶのではなく、人形と一体化するようにして人形において遊ぶという事態をもたらすと思われる。他の教育玩具と比較したとき、人形は、強烈なメディアとなりうるのである。このことを、教育および教育と並んで子どもの発達成長に不可欠な遊びとの関連について考察し、さらに、「人間」の内容がかつてないほどに強烈に問われた1930年代にあって既存の人間像を破壊し再構成したハンス・ベルメール（H. Bellmer, 1902-75）の「球体関節人形」に注目することで、G. バタイユ（G. Bataille, 1897-1962）の

遊び論からメディアとしての人形について考察する。

2. 教育玩具としての人形の登場

人形がわたしたちの日常生活の中へ浸透してきたのは、工業化・技術化が飛躍的に進み大量生産が可能となった19世紀半ば以降のことである。この時期に初めて人形は、鑑賞や愛玩の対象として美術工芸や芸術の一部へと組み入れられるようになった。そして、1878年のパリ万博の頃には、「手足の曲がるべべ人形」と呼ばれる、日本の市松人形に着想を得た画期的な人形がフランスで発売されている。この新しいジャンルの人形は、それまでのような大人に向けて作られた観賞用のミニチュアではなく、「子どもを小さく再現するもの」で、人間を真似るように手足に可動性が持たされ、子どもらしい服を着せられていた。人形が児童文学において主要なテーマやキャラクターとして登場するようになったのもこの時期である。また、当時のフランスの金言に「楽しめながら教育する Apprendre en s'amusant」というものがあったが、この言葉の通りに、人形は教育の道具としても使われるようになった³⁾。

人形と子どもと教育とがひとつの連関の中で結びついていったこの時期、日本においても事情は大差なく、人形の玩具としての側面が強調されるようになったのは、明治40年代(1900年代)から大正期にかけて興隆した「おもちゃと童心」というテーマを掲げた玩具文化運動や、大正デモクラシー時代の児童文化運動の流れにおいてである。「教育玩具」という欧米流の考えを取り入れて国産玩具が近代化されていき、1930年代に入ると、学校教育が普及するのに伴って教育と玩具とを結びつけた新しい人形の概念が勢力を得るようになった。ミルク飲み人形(1929年)、歩行人形(1939年)、お話人形(1940年)、着せ替え人形(1941年)などのアクション性の高い人形が製造される過程で、現在のわたしたちがすぐに想起するかわいい人形のイメージが形成されていく⁴⁾。

しかし、人形は元来、「ヒトガタ」として宗教的あるいは呪術的要素を強く持つものである。人形を人間の形を象ったものとして広く受け止めれば、紀元前2000年頃のエジプトの墳墓からも発見されており、世界中から呪具としての人形の存在が報告されている。人形には外見的な類似ばかりではなく、人間の身替わりとしての役割が担われているのである⁵⁾。だからこそ、教育のための道具として回収されてもなお古来からの呪術性を維持する人形は、ときとして大人の意図をはるかに超え出た〈外〉の世界を開くことがある。〈外〉に開かれる瞬間において不意の「出来事」がわたしたちにもたらされるとき、人間は「人間」であることの境界を超えてしまうのではないだろうか⁶⁾。

3. 鏡に映る人間の似姿としての人形

より人間に近い人形——自動人形を造り出すことで人間という存在の神秘を究明しようとする試みが、古来よりさまざまに行われてきた。そのような試みは、ポリスが崩壊していったヘレニズム期や、スコラ哲学が解体されていきそれまでの伝統的宗教観が大きく揺らいだ

ルネサンス期などの、人間の内実が問われた時代においてとくに顕著に現われている⁷⁾。方法的懐疑のはてに、「Cogito ergo sum（我思う、ゆえに我在り）」という命題に達し、この命題の確実性から人間を再考したデカルト（R. Descartes, 1596-1650）の生きた時代もそうである⁸⁾。

デカルトは「人間に関する考察」（1633年）において、人間の身体を、医学的・解剖学的な言葉を用いながらピンボール遊技板の各接続部分に喩えつつ、魂あるいは理性を除いた人間を精巧な機械の総体とみなしている⁹⁾。デカルトの哲学を支持したフランスの医学者ラ・メトリ（J. O. de La Mettrie, 1709-51）は『人間機械論』（1747年）を上梓した。ラディカルで無神論者だった彼は、さらにスイスの生理学者ハラー（A. von Haller, 1708-77）の筋肉は自発的に動くという発見を受けて、「人間は自動人形である」という結論に達している¹⁰⁾。ラ・メトリは人間の身体を次のように捉えている。「人体は時計、しかも巨大な時計であり、非常な技巧と数奇を凝らして作られているので、秒をきざむ役目を務めている歯車が止ることがあっても、分を刻む役目の歯車は相変わらず廻りつづけ、同じく十五分を司る歯車も動き続けているのである。また同じく、以上の歯車が、錆びたり、ないしはなんでもいいがなにかの原因のためにみだされて、回転を止めたとしても、その他の歯車はやはり動き続けているのである」¹¹⁾。この見解によれば、人間の身体は精巧な時計同様に自らゼンマイを巻き、永久に動き続ける機械仕掛けによるものであると考えられる。そればかりでなく、ラ・メトリは、理性もまたそのような有機組織を持った物質の一属性として考えられると述べている¹²⁾。このようなラ・メトリによる考察は、動物や機械と区別された人間という在り方からその絶対性や神秘性を剥奪する。

人間は精巧な機械となにが違うのか。人間は人形とどう異なるのか。このような自家中毒的問いによって、かつて強固なものとしてあった「人間」の輪郭は揺らいでいく。それでも、デカルトやラ・メトリの時代のように機械が歯車によって作られている時代にあっては、これらの問いはまだ深刻なものではなかった。しかし、コンピューターが登場して以降、精巧な機械仕掛けによって作られた人形の精度が一層複雑高度になれば、やがて自動人形も外見のみならず、内面的にも、わたしたち「人間」と呼ばれる存在と何ら変わらなくなるのではないか、という疑念が持ち上がる。一層人間に近づく人形の外見と、その外見の類似ゆえに、人形の外見に「人間」を見てしまうわたしたちの理性によって、人間と人形との境界の自明性、生命と非生命との境界の確実性はますます喪われていく。自ら考える機械の登場は、これまでとは反対に、機械仕掛けの身体そのもののなかに「生命」や「人間」を見させてしまうのである。人造人間 android（1886年）、ロボット robot（1920年）、クローン clone（1996年）……¹³⁾。人間という存在の神秘を彩るこれらの概念を空想することや、人間が人間を科学的に造りだそうとする試みは、デカルトが考えたような魂や理性によって身体を不安く支配できるという明快な人間観を機能させなくなる。精巧な仕掛けによって統一された機械の部品の寄せ集めである身体を「人間」として統合的に支配する魂あるいは理性を持つというデカルト以来の人間観を破壊するのである。

このような人間観の揺れによって、人間の似姿という鏡の中の虚像であった人形が別の実体を持ったものとして立ち現れることとなり、鏡のこちら側に実体として在ったはずの人間のアイデンティティを脅かす。このようなヒトガタの系譜にある人形は、理性では捉えることが不可能な〈外〉を垣間見せる体験を引き起こすことがある。そのような系譜のひとつを、シュルレアリスムの流れを汲む思想および芸術作品のなかにふたたび見いだすことができる。

4. ベルメールの球体関節人形

ベルメールが人形制作を始めたのは1933年、ヒトラーがナチス政権を確立した直後のベルリンにおいてである。翌34年に自費出版された人形写真集『人形 *Die Puppe*』¹⁴⁾には、部位の欠損した身体内部を剥き出しにした少女人形の制作過程からの連作写真が収められている。剥き出しのままにされた人形の腹部には小箱が埋められ、その中にはパノラマが入れている。パノラマは臍を覗き穴として、左の乳房についたボタンによって作動する覗きからくりとなっている。パノラマによって、内部を暴かれ中にはなにもないということが確認されつつ丹念に組み立てられていく少女人形は、有用性の対極そして同時に人間性の対極を示そうとしているように思われる。



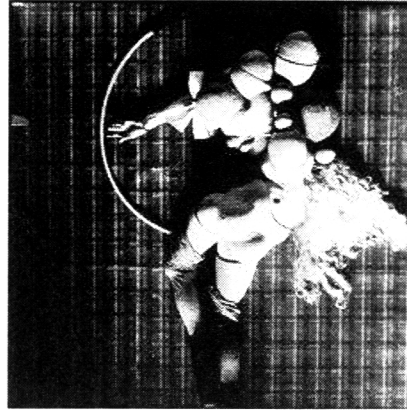
A. 少女人形とベルメール

このベルメールの人形は、シュルレアリストの機関誌であった『ミノトール *Minotaure*』誌¹⁵⁾第6号(1935年)への掲載を契機にパリのシュルレアリストから熱狂的に支持された。ベルメールもまた、理性に対抗するべく人間の夢や無意識を称揚して思想・芸術運動を繰り広げていたシュルレアリストとの交流の中から、身体と言語のアナロジーという考え方に導かれた「球体関節人形」を制作する。これによってベルメールの人形はより内部から引き裂かれ綴り替えられていくことになる。

二冊目の人形の写真集である『人形の遊び *Les jeux de la poupée*』(1949年)¹⁶⁾には、もはや正常な身体とは到底呼ぶことのできない身体を持つ人形の写真が収められている。球状の関節として作られた腹部を中心に、ある人形は露出した下半身が上下対称に組み合わせられ、また別の人形では腕や脚といった身体の部位が反復的に重ねられている。また、執拗に身体部位を重ねられた人形のほとんどからは、本来あるべき頭部が周到に排除されている。そのような球体関節人形にはもはやヒトガタとしての面影すらない。その様は、無機物の冷たさと有機物特有の生暖かさを伴った蠢きとを同時に感じさせる。ベルメールは、正常な身体をばらばらにして綴り替えることによって、従来の人間観を変容させ異質な人間像を創り出すことで、人間の正常性という自明性を破壊しようとしたのではないだろうか。

綴り替えによって回文となった身体は、新たな意味を創出することは決してなく、どこま

でも無意味な身体として増殖、生成する。パノラマ細工の人形が身体の一部が欠損した人間として情緒的な感情移入の余地をまだ残していたのに比べて、球体関節人形に「人間」を見出すことは感覚的に困難である。そこに感じられるのは生理的なおどましさと不気味さといったわけのわからなさである。しかも、このわけのわからなさは、人間や人体への冒瀉やおどましさの表現といった事態に由来するのではなく、人間が無機物のレベルまで完全に解体された身体部位によって綴られる「実験詩」と化したことによってもたらされるものである。



B. 球体関節人形

球体関節人形は身体の一部の反転、反復、増殖、分裂、結合、再結合など可能な限りの文法的変形を重ねることによって、少女のイメージと実際の少女とを乖離、解体する¹⁷⁾。個々の実体とその象徴イメージとの紐帯を解体するということは、とりもなおさずその解体者＝創造者である自分自身における実像と虚像との連帯を解くことである。つまり、人間を「人間」というイメージから分断する作業が人形の身体の上で行われているのである。

シュルレアリストが詩において回文や挿入、アルファベットの綴り替えなどといった言葉の形態実験を行ったことと同様に、ベルメールにとっての球体は身体の一部を替えるためのメカニズムであって、彼は人間の身体を無機的なパーツへと分断しそれを自在に入れ替え無意味に結合することによって、身体の一部性ともいえるべき有機的な意味連関を完全に剥ぎ取る。人間の身体を完膚無きまでに裸形にし、理性や魂の統一から解放された無機的なパーツのリゾームであるかのように、身体をアルファベットのように文字のひとつひとつにまで分解すること、そして分解された文字＝身体を気まぐれにふたたび綴り重ねていくこと。それは、人形という意味の連関、身体という意味の連関、さらには人間という意味の連関、あらゆる意味の徹底的な剥奪であり破壊なのである。ノンセンスな言葉遊びのように、ベルメールは人形遊びをするのである。

5. 教育、遊び、およびメディアとしての人形

このようなベルメールの「人形遊び」の「遊び」とはいったい何だろうか。このことを、ベルメールが球体関節人形を制作していた年代に彼と交流があったバタイユの遊び論から捉え直してみよう¹⁸⁾。

バタイユによれば、遊び *jeu* は、偽物の遊びと真の遊びに大別できるという。「十全な形のもの、十全ならざるものと、二種類の遊びがある。十全ならざる遊びだけが、至高なものが有益さであって遊びではない世界において、認められている。だから、役立つことはあり得ないままに、奥ぶかい真実があらわにされる十全な形の遊びほど、わたしたちの思想に

なじみの薄いものはない。遊びしか至高なものはなく、もはや至高なものではない遊びは、遊びの戯画でしかない」¹⁹⁾。普段わたしたちが理性や労働、教育などの「まじめさ」との対立で考えるような遊びは偽物の遊びであり、真の遊びは、人間の理性になじまないとバタイユは述べる。バタイユにしたがえば、至高性へと至る遊びのみが真の遊びである。まじめさは有用性にしたがって評価され、偽物の遊びもまたこの有用性からの評価を免れない。しかし、真の遊びは有用性を突破する。このとき遊びは宗教的なまじめさを含んだ古代の聖と結びつけて考察される。(以下、遊びとは、バタイユが述べる意味での真の遊びを指す。)

古代の王は、自らの生死を賭した戦いに臨むことで王の座を獲得するが、そこには、真に至高な遊びの主体であると同時に客体であるという、遊びと聖とが分かちがたく結びついた王権の原理が見出される。つまり、古代の王は、自分の生死を賭けて遊ぶのである。バタイユにおいて、至高性に至らない遊びは「遊びの戯画」、すなわち真の遊びの模倣にすぎない。そのような偽物の遊びとは、生死を賭けることへの恐怖のために、理性が設けたさまざまな禁止を突破するまでには全く至らず、労働のための一時的な気晴らしや休息のように、有用な手段として回収されてしまう。そして、このようにして力を殺がれた遊びを、理性がまじめさの反対物として捉えるのである。

遊びかまじめかという区別ではなく、遊戯者が死の危険に臨んで恐怖を抱き、禁止を口実に立ち止まるか、恐怖を乗り越え(恐怖を恐怖として捉える自らの理性を侵犯して)禁止を踏み超えてしまうのかの違いが、偽物の遊びから真の遊びを区別する。真の遊びは、まじめ／遊びという有用性の世界における対立そのものを無化してしまうのである。それゆえ、遊ぶ者には恐怖に凌駕されないだけの生の力が求められる。その力を労働のように有用な回路へと向けるのではなく、自らを過剰に消費しようとして耐え難さの限界にまで向かおうとするとき、遊びに伴う死の危険は、生に歓喜をもたらすものとなる。したがって、このようなバタイユの遊び理解にしたがえば、遊びとは自らに対する侵犯にほかならない、と言えるだろう。遊びという主体を侵犯する体験において開かれるのが〈外〉である。

人間は理性の範疇にのみとどまっていることは不可能である。理性の圏域にとどまろうとしながらも、ときに否応なしに〈外〉へと開かれてしまうのが人間というアンビヴァレントで動的な存在である。そして、バタイユが言う「遊び」へと導くメディアとなり得るような遊具は、人間を遊びへと誘い、〈外〉へと開いていく。人形は、そのような遊びのメディアの一つである。人間とそうでないものという区別は、そもそもが理性によってなされる。そのような区別の現実性を曖昧にする出来事に直面したとき、人間は耐えがたい不安を感じる。人間と人形との鏡面を境にした相似的な関係は、人間という実体と人間の似姿として鏡に映し出された虚像としての人形という単純なものにとどまらず、鏡に映る虚像と実体とが互いを映しあうその反復のなかで、相互に貫入しつつ微細な類似とずれを繰り返し、人間と人形の両者の像をつねに更新していく。

呪術的用途のもとでは、人間は石や木片にも人間を見い出し、人間に見立ててヒトガタとすることで、生命と非生命との境界に通路を開こうとする。意識的に人間に似せられた人形

にはより強く^{メディア}媒介としての機能がもたされるし、ときにはシャーマンによる依り代として^{メディア}媒質そのものとなる。このような人形の呪術性に変わり、デカルト以来の人間観は機械という新しい科学的な概念を取り入れることで、ヒトガタとしての呪術性を帯びた人形を葬ってきた。機械仕掛けのメカニズムという考えに晒されることで、人形は遊具へと変質する。この意味で、近代は、人形が学校や家庭のなかに取り入れられる過程であった。わたしたちの誰もが幼い頃に一度は手にするであろう人形は、かわいらしくデフォルメされた道具としての人形である。そこに登場したベルメールの球体関節人形は、生命を持たない物体と化した人形に、ふたたびあのわけのわからなさをもたらすのである。行為そのものに純粋に没頭する遊びほど、人間を自由にするものはない。

「球体関節についての覚え書」の中でベルメールは次のように述べている。「最上の遊戯はなにかあることに帰着しようとするよりはむしろ、ある約束に夢中になるように、それ自身の行方の知れぬ継続という考えに熱中する」²⁰⁾。球体関節人形の身体は、そこに人間を見ようとするわたしたち自身の理性とそのような理性の機能を侵犯し、教育がその第一の目標に掲げてきた人間を「人間」にするという機能を破綻させつつ、人間の正常性という硬直した考え方の枠組みを侵犯する。つまり、ベルメールは人形で遊ぶのではなく、人形を、人間を、さらには自分自身を、遊ぶのである。

人形は遊びのメディアとなる。人間と人形という合わせ鏡のあいだで虚実が相互に貫入し、像が乱反射しあうことによって開かれる〈外〉の場において、初めて生きた人間の姿が開示される。そのような〈外〉を開くことが、メディアとしての人形の力なのである。理性的人間を形成する機能を担ってきた近代教育においては、遊びは安全で有効なものに作りかえられ、教育のための手段として取り入れられてきた。しかし、ベルメールが示した人形遊びは、人形という存在が人間の生においてどれほど大きな可能性を持っているかを改めて明らかにする。子どもが遊ぶかわいらしい人形においてさえも、あるいは、理科室に備えられた科学教育のメディアとして作りだされた人体模型においても、人形はわたしたちを〈外〉に開く可能性を持つということに気づかせる。このとき、人形遊びにおいて、近代的教育観における発達という視角から捉えられるものとは異なる人間の生の変容について語り始めることができるだろう。教育においても、〈外〉を開くメディアの力を殺いで方法論のなかに取り入れるのではなく、メディアそのものとしての人形を遊ぶことが要請されているのではないだろうか²¹⁾。

※注

1) たとえば、今井康雄は『ヴァルター・ベンヤミンの教育思想 メディアのなかの教育』（世織書房、1998年）において、子どもの経験を直接に媒介するメディアの存在を指摘している。また、矢野智司は『動物絵本をめぐる冒険 動物－人間学のレッスン』（勁草書房、2002年）において、この今井の研究に触れ、そこにさらにバタイユの思想を導入することにより、「動物絵本」という「それ自体によって活動がもたらされるもの、経験・体験の内容となる」ものとしてのメディアの問題を考察している。

2) 今井康雄『ヴァルター・ベンヤミンの教育思想 メディアのなかの教育』世織書房、1998年、117頁参照。

3) F. テメル『おもちゃの歴史』松村恵理訳、白水社、1998年、108-118頁参照。

4) 「日本の人形玩具——その歩みと系譜」および「人形」の項『日本人形玩具辞典』斎藤良輔編、東京堂出版、1997年参照。

5) デュルケム学派に属する社会学者・哲学者であるブリュルは1910年に、双生児の一人が死ぬと「死児の霊に住み場を与え、残った子供をなやまさないようにと子供と一緒に長さ五六寸の、極く粗末な人形を刻んだ死児と同性の木像を持ち歩く」というエリス (A. B. Ellis) による奴隷海岸における事例を紹介している。(L-Bruhl, *Les Fonctions mentales dans les Société in férieures*, Paris, 1910. (L-ブリュル『未開社会の思惟 (上)』山田吉彦訳、岩波書店、1953年、59-60頁)

6) このような〈外〉については、「外の思考という体験」としてフーコーによって総括されている。(M. フーコー「外の思考」豊崎光一訳『ミシェル・フーコー思考集成Ⅱ』小林康夫・石田英敬・松浦寿輝編、筑摩書房、1999年所収) フーコーによれば、「外の思考」とは「話す主体がそこにおいては消え失せる」ような「空虚」において思考することであり、フーコーはそのような言語と結びついた思考を19世紀後半に、ニーチェ、マラルメ、アルトー、クロソフスキー、ブランショらとともにバタイユの言語の中に見出している。彼らの言語は、「言説ではなく、何かの意味の伝達ではなくて、生な実体としての言語の開陳、露呈された純粹な外在性」としての空虚であり、語る主体は「その空虚の中において言語の無際限な溢出が休みなく遂行される非存在」となる(337-338頁)。本稿では、このようなフーコーの語を借りて、内／外といった言説を解体・侵犯する思考の総称として〈外〉という表記をとった。

また、フーコーによるバタイユ解釈に依拠して、バタイユにおける〈外〉については、宮崎康子『『内的体験』における『外』の語り——G. バタイユの不可能なものの語りと読みの位相——』(『関西教育学会研究紀要』第5号、2004年所収)に論じている。ここでは、教育学の硬直した語りを変容させるための試みとして、「内的体験」における「外」を語るバタイユの語りの構造に焦点をおいて考察した。

7) たとえば、法王シルヴェステル二世(10世紀)やスコラ哲学者大アルファベルトゥス(13世紀)、ベーコン(R. Bacon, 1219-1292頃)、ダヴィンチ(L. da Vinci, 1452-1519)、デカルトなど、それぞれ当代一流の科学を身につけた知識人たちが自動人形／人造人間の製作を試みていた。(澁澤龍彦「人形愛の形而上学」『少女コレクション序説』中央公論社、1988年所収参照)

8) 真偽は定かではないが、澁澤によると、デカルトは幼い娘フランシーヌの死後、彼女にそっくりな人形を造り、それに動く機能を与え、娘の名を付け、娘同様に接していたと言われる。(澁澤龍彦「人形愛 あるいはデカルト・コンプレックス」『幻想の回廊から』河出書房、2001年所収参照)

9) 『人間に関する考察』は、ガリレオの地動説を重要な内容として書かれていた論文集『宇宙論 *La Monde*』に収録されて出版される予定だったが、同年、ガリレオが宗教裁判所から異端として審問され、地動説の破棄を迫られるという事件が起こったために出版を断念し、没後になって刊行されている。

デカルトは、この論文では魂のない体について述べるのであって、魂については後述すると断っている。しかし、魂についての記述は残っていない。このために、現在のわたしたちが知りうるのは魂を除いた人間の身体の機械としての解釈である。(G. ウッド『生きている人形』関口篤訳、青土社、2004年、29-33頁参照)

10) 同書、33-37頁参照。

11) J. O. ド・ラ・メトリ『人間機械論』杉捷夫訳、岩波書店、1932年、108頁。

12) 同書、111頁。

13) SF用語としての「アンドロイド」は、フランスの作家リラダン (V. de L'Isle-Adam, 1838-89) による造語 (「アンドロイド」の項『コンサイス カタカナ語辞典 (第2版)』三省堂、2001年) で、『未来のイブ』(1886年) においてが初出と思われる。「ロボット」はチャペック (K. Čapek, 1890-1938) の『R. U. R. (邦題：ロボット)』(1920年) における造語である。「クローン」については1996年に「ドリー」と名付けられたクローン羊が誕生したのが最初で、日本ではクローン人間の生産を禁止する「クローン技術規制法」が2001年6月に施行された。

14) バタイユ命名によるシュルレアリストの雑誌 (1933-39年)。

15) H. Bellmer, *Die Puppee*, CarlsruheQ/S, Th. Eeleastein, 1934.

16) H. Bellmer, *Les jeux de la poupée*, Paris, Les Editions Premières, 1949. この第二の写真集は1937年に完成したが、第二次世界大戦勃発のために実際の出版は1949年まで待たなければならなかった。

17) 本発表では触れないが、ベルメールの人形が少女形であることについては、彼の人形を「機械仕掛けの女」の系列に位置づけて、E. T. A. ホフマンの『砂男』に登場する自動人形オリンピアとの比較において考察する研究がいくつかなされている。(たとえば、Hal Foster, *Compulsive Beauty*, MIT Press, 1993)

18) ベルメールとバタイユの関係については、バタイユは最晩年の著作 G. Bataille, *Les Larmes d'Eros*, 1961 (『エロスの涙』) においてベルメールの作品を数枚掲載しているし、ベルメールもまたバタイユが変名を使いつつ再販を重ねて出版した小説 L. Auch, *Historie de l'œil*, 1928 (『眼球譚』) の第2版 (1944年) に6点を、P. Angélique, *Madame Edwarda*, 1937 (『マダム・エドワルダ』) の第4版 (1966年) に12点の挿し絵を提供している。この二作は後年になってバタイユの理論的著書と並んで極めて重要な主題を扱った作品として評価されている。

このようなバタイユとベルメールの関係は、シュルレアリスムの流れにおいてしばしば言及されている。(たとえば、兼子正勝「[バタイユと／あるいはベルメール]」『夜想 式 ベルメール《人形ひとがた・軀体》』ベヨトル工房、1980年所収)

19) G. Bataille, "Sommes-nous lâpour jouer? ou pour être sérieux?", in *Œuvres complètes, XII*, Paris, Gallimard, 1988. (「わたしたちが存在しているのは、たわむれるためか、まじめでいるためか」『神秘／芸術／科学』山本功訳、二見書房、1997年所収、40頁)

この評論は、J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Traduit du néerlandais par Cécile Seresia. Gallimard, 1951 の書評として書かれた。「たわむれ」と訳出されている Jeu (遊び、賭け、勝負、演技、演奏などの意味を併せ持つ) を、本稿では「遊び」としている。

20) H. Bellmer, *Anatomie de l'image*, Paris, Le Terrain Vague, 1957 (H. ベルメール「球体関節についての覚え書き」種村季弘訳『イマージュの解剖学』種村季弘・瀧口修造訳、河出書房新社、1993年、49頁)

21) このようなメディアとしての人形を遊ぶことおよび遊びそのものがわたしたちにもたらすのは、生の歓喜だけではない。特に教育のコンテクストにおいては、大変暴力的な危険を孕んだ力としても立ち現われる可能性につねに晒されている。この、(人形) 遊びがもたらす危険については、稿を変えて論じている。(宮崎康子「G. バタイユにおける遊び理解から見る幼児教育——遊びを遊ばせることは可能か——」(『関西教育学会研究紀要』第7号掲載予定))

なお、蛇足的ではあるが、本稿と次稿との関連について一言付け加えたい。本稿は、フランス教育学会第23回大会 (2005年) において口頭発表したものを元に行っているが、このとき原聡介先生によりいただいた質問に触発されて、次稿を執筆した。それは次のような内容であった。「有名な話に、幼稚園

の『遊びの時間』が終わった後で、子どもが保育者に、『遊んできていい?』と質問したというものがありますが、あなた(発表者)は『遊びの時間』の『遊び』と子どもがたずねた『遊び』とは同じと思われますか? 違うと思われますか? それはなぜですか?」この質問に、両者は全く異なるを考える、と応えたものの、その違いをクリアに説明しきれなかったこともあり、次稿において、遊びをめぐる幼児教育論をまとめた。

* 写真は、A:「10の工作——ドキュメント」『人形』所収、B:「人形の遊び」『人形の遊び』より、(共に、ハンス・ベルメール『イメージの解剖学』種村季弘・瀧口修造訳、河出書房新社、1975年所収、29頁および101頁)。写真のタイトルは筆者による。

(みやざきやすこ 京都大学大学院教育学研究科博士後期課程)