

## G.R.E.S. ウニアオン・ダ・イーリャ・ド・ゴヴェルナドール 2014 年

### "おもちゃだ、遊びだ；イーリャが土ぼこりをまき上げる！"

思い出のおもちゃ箱のふたを開けてみましょう。おもちゃをひとつ手に取って、お話を作ってください。この過去からの贈り物にまつわる喜びを、思い出してください。さあ、土ぼこりを上げて、子供時代に戻りましょう。夢を見ましょう！現実はとりあえず置いておいて。あなたの思い出が、幸せへの入り口です。由来は色々あるでしょう。昔々のものであっても、現代のものであっても。そこに思い出の魅力が目覚めることによって、そのおもちゃには永遠の命が宿ります。大きさ、材質、形、色、どんなタイプでもかまいません。

さて、それはどこで作られたものなのでしょう？魔法のおもちゃ工場で！それから、ショーウィンドウやテレビ CM であなたの前に登場し、こう言ったのではないですか、「ボクを買って、キミといたいんだ！」と？

おもちゃの役目はただの遊び道具ということにとどまりません。私たちが学ぼうとする限り、何もかもを教えてください。毎日が発見の連続です。パーツをひとつひとつ組み上げながら、新しい贈り物、新しい街を作り出してください。

こうして、暮らしながら学び、勝つときもあり、負ける時もあり。そう、ゲームをプレーすることがあなたの生きる道であったことを思い出してください。子供たちの集団の中で、布袋を脇に抱えて、本気でプレーしていたのです。やがて、新しい競争の形も登場します。時代を先へ進んで、やがて知る事でしょう。最新技術を用いて、あなたはスーパーヒーローにもなれるかもしれません。

また、棚からアレを取り出せば、それが目の前に現れるのを見ることになるでしょう。私たちと同じように、話し、考え、歩き、動くもの。本や漫画から飛び出して、舞台や画面で活躍するのです。

さあ、自由なちびっこのように、出かけてみましょう！田舎でも、街でも、丘でも、アスファルトでも。あなたの裏庭から、広大なこの国全体へ。

大地から得られるもので遊んでみましょう。粘土、木、藁、缶、、、小さないたずらっ子、幼児、おチビさんになってしまいましょう。男の子、女の子、がきんちょ、小僧、ませがき、じゃりんこ、男子、女子、坊ちゃん、お嬢ちゃん、こわっぱ、ちびすけ、坊主、坊や。そのまま大きくなった子供、遊び好きのイーリャのメンバー。無軌道に騒ぐ、いたずらっ子。

“おもちゃだ、遊びだ；イーリャが土ぼこりをまき上げる！”

さあみんな、ウニアオン・ダ・イーリヤですよ、糸巻きを握って！たこを上げて、輪になって遊んで、それと、かくれんぼ、走って、飛んで。遊ぶのに時間の心配なんかあるものですか。

“輪になって、小さい輪になって、みんなで回ろう、、、”

さあいきますよ、ちびっこたち！！  
ゴタクは終わり。

旅は終わりにして  
美しき幼児期の  
大事なところを再発見しましょう。  
尊厳と尊重。  
愛と保護。  
結局のところ  
思い出してほしいのは  
子供であることは、、、  
遊びじゃないってことです！

## 要点

遊ぶことは、真面目なことです！

2014年、私たちは、子供の領域に踏み込んで、おもちゃと遊びを提示します。

このエンヘッドでは、私たちの人生の最高の局面である幼児期の、愛すべき記憶を掘り起こします。

これは同時に、軽く「遊び心」にあふれたパレードに定評のある、ウニアオン・ダ・イーリヤのアイデンティティを再確認することでもあります。

それでは、楽しむことにしましょうか？少なくとも、私たちが毎年享受している「リクリエーションの時間」とは、すなわち、カーニバルを遊ぶことなのですから。

私たちは、幼児期に関する歴史とその重要性について少々言及します。

玩具的なものは、必ずしも子供向けということではなく、古代の人々の間では、占い等の儀式に使われることもありました。エンターテイメントとしても、大昔の記録があります。

子供という言葉のコンセプトは、ルネッサンス期に生まれました。人類と、その能力への信頼が開いた時期です。

“おもちゃだ、遊びだ；イーリヤが土ぼこりをまき上げる！”

「幼児期(という概念)の発明」によって、近代社会は各個人がたどる黄金期、生活や命が完璧で、保護されて、穏やかでなければならない時期、という考えを創出しました。しかしながら、現実には、常に、この理想からは程遠い現象が続いてきました。

様々な時代において、画家や版画家は、子細を表現する豊かな技法を駆使して映像をつくり出し、重要な記録を残してきました。遊びの世界、そしてそれが商業史や製造技術の発展史と(中世にして既に)切り離せない関係にあったことに大人の目を向けさせること。

遊びを通じて、子供は想像の世界へといざなわれます。試行し、発見し、創造し、能力を磨き、知性と人間関係能力を開発します。好奇心と自発性と自信を刺激されます。物語を語り、聞き、組み立て、ルールを守ってプレーし、様々な活動の中に、楽しく学ぶ方法を作り上げていきます。加えて、自分が作り出したものや自分の感情を表現する中で、自分なりの恐れと喜びを反映するようになり、大人としての生活に必要な性格を確立していきます。多くの人にとって、振り返れば仕事の第一歩が遊びだったということがあるように、玩具は職能開発の力をもっているといえるでしょう。

玩具は、長らく軽薄で無意味なものとされてきましたが、徐々に教育者たちの間でも注目されるようになっていきます。「子供の発達は、遊びの内に発生する。子供は、成長するために遊びを必要とし、また、世界と自分との均整の形としてゲームを必要とするものだ。」こう述べたのは、スイスの心理学者、教育者で、20世紀の最重要思想家のひとりとされる、ジャン・ピアジェです。ピアジェは初期の著書で、子供と、幼児の思考と、論理的思考の発達の関係について書いています。

知性は、「遊ぶ」ことをきっかけとして発達するものです。

「Brincar(『遊ぶ』という動詞)」は、繋がり、連帯、契約締結を意味するラテン語の vinculum を語源としています。この点で、ポルトガル語は「brincar(遊ぶ)」と「jogar(プレーする)」が直接的に繋がっている他言語——イタリア語の giocare、スペイン語の jugar、フランス語の jouer、英語の play など——とは異なっています。

「ごっこ遊び」は、「想像の世界、空想の世界」へと繋がり、「空想とは想像によって作り出すこと」であると、アントニオ・ウワイスは言っています。

児童文学にはじまり、演劇を通じ、テレビや映画のアニメにいたるまで、登場人物たちは子供たちに大きな影響を及ぼし、成功モデルとしての憧れの的となり、やがて、おもちゃとして売り出されず。

“おもちゃだ、遊びだ；イーリャが土ぼこりをまき上げる！”

都市生活の狭苦しさから逃れるように、私たちは自由な幼児期の理想を考えます。それはユートピアなのでしょうか？達成できなかった目標？想像上の場所？あるいは、ブラジルの郊外や田舎の片隅のどこかに、そのような場所を見つけることができるのでしょうか？

ここで私たちは、ブラジルの子供たちの過去の姿、あるいは現状といえるような何かを、伝統、田舎の特徴、自然との関わりを含めて、再現することにしましょう。

手作りの玩具は、それが作られた環境を反映したものであり、物が芸術に変わる瞬間でもありません。遊びはまた、大衆文化の中にある文化の混交や農村部の影響を伝える遺産でもあります。こうした遊びを保存することは、我が国の民俗文化を維持するうえで極めて重要です。

## まとめ

あなたの中に住む子供を大事にしてください。そうすることで、他の人を大事にしたり尊重したりすることもできるようになることでしょう。幸せをないがしろにしては何も意味をなしません。最新のゲームも昔ながらのサークルダンスも。微笑みに勝るものなどないのです。

ということで、遊びましょう？

## 作曲者への伝言

想像力を働かせてください。歌詞でも、そして特にメロディーで。そうして、遊びまくってください！！！！明るく、共感できるサンバを作ってください。

## サンバ・エンヘッド

作： ガブリエウ・フラータ、パウロ・ジョルジ、カルリーニョス・フジーウ、フラヴィオ・ピーレス

土ぼこりをまき上げろ  
この遊びに加われよ、ボクは見たいんだ  
記憶の詰まったこの箱にある  
たくさんの物語、、、あとは選ぶだけ  
呼び覚ませ、引き寄せろ、キミの子供心を  
形も色も関係ない希望の工場  
ガラスケースを通して、ボクの視線がキミの視線の中にあるのを見る  
負けるか勝つか、勝つか負けるか  
繋げば、遊んで学ぶ  
スーパーヒーロー、それはキミかもしれない

幻想の王国へおいでよ、さあ手をのばして  
棚の中から掴み取るんだ、魅惑の本を  
想像上の人物たち(イイネ、イイネ)

人生が用意してくれたもので遊んじゃえ  
粘土も、この大地でゴールドに変わる  
サウダーヂを繰り返しちゃおう、女子の手の中にある男子  
冗談の中でゆうゆうと、広大なこの国をめぐろう  
やがて色づく空、幸せなダンスにあわせて  
ボクのカーニバルは明日の裏庭  
時間だ、さあ、行こう  
愛することは、この国最大の宝を守ること！

今日はイーリャが遊びに来るよ、、、ねえキミ！  
微笑んで、輪になって踊ろう、ボクも行くから  
半周回って、何度でもキミの心の中で  
子供であることは、遊びじゃできないんだぜ！