

遊びと学びの融合は可能か？

曾我 千亜紀

1 はじめに

近年、医療やビジネスなど様々な分野においてゲーミフィケーションの研究が進められている。ゲーミフィケーションとは、ゲームのシステムを利用して、目標達成への動機づけをし、スキルを習得させたり、イノベーションを促進させたりすることである⁽¹⁾。今では、ビジネスに限らず多様な（ゲームとは直接関連しないように思われていた）領域で、ゲームの効用を取り入れようとする試みがなされている。たとえば、教育の場においても学習目的のシリアスゲームの開発などが盛んであり、いわば遊びと学びの融合が目指されている。たしかに、ゲームは人を魅了するし、独特の楽しさがある。一般に、苦痛だと考えられている学習にゲームを取り入れることができれば、学びの苦しさが楽しさに変わることだろう。しかし、ゲームや遊びは学びの対極に置かれるように思われるし、学ぶことがすべてゲームと直結するようにも思われない。遊びと学びの融合はどこまで可能なか？ 遊びを学びに、あるいは学びを遊びにするためには何が必要なか？ 本論では、プラトンやアランといった哲学者による遊びの議論を参照しつつ、遊びと学びの関係、遊びと学びにおける快と苦の関係、これらに関わる精神と身体の関係について明らかにする。

2 遊びとは何か？

まずは、フランス語における「遊び」という言葉の語源とその意味する範囲について概観することから始めたい。なぜなら、フランス語の「遊び」(jeu) という名詞と「遊びの」(ludique) という形容詞は二つの異なる語源を持ち、それが遊びという概念が含む、問題提起的な意味をよく表しているように思われるからである。

『ホモ・ルーデンス』を著したホイジンガによれば、ラテン語の名詞 *ludus* は「遊び」や「競技」、「賭け事」を意味し、動詞 *ludo* は「遊ぶ」だけでなく、「真面目で

はないこと、見せかけること、嘲笑すること」の意味も含んでいる⁽²⁾。また、羅仏辞典の *Le Grand Gaffiot* では、*ludus* には「遊び」の他に、「ふざけ」や「学校」の意味もあることが示されている。すなわち、*ludus* には「不真面目」と「学校」という、相反する意味が含まれているわけである。この語はフランス語の形容詞 *ludique*（「遊びの」「楽しい」という意）に引き継がれることとなった。一方、フランス語の *jeu*（遊び）と *jouer*（遊ぶ、演ずる、プレイする）の語源を遡るとラテン語の *jocus*（冗談）、*jocor*（冗談を言う、からかう）に至るが、これは遊びのごく一面しか表現していない⁽³⁾。要するに、フランス語の *jeu* と *jouer* は形から言えば *jocus* と *jocor* に由来するが、意味としては *ludus* と *ludo* をその語源としているわけである。そのため、フランス語では“Ce jeu est-il ludique?”「この遊び（ゲーム）は *ludique* だろうか？」という問いが成り立つ。それは遊び（ゲーム）が必ずしも楽しいもの（*fun*）ではないということを暗示する。この問いはそのまま、学びを第一の目的とする遊びやゲームに対して向けられることになる。そしてまた、この対立は「遊び」についての二人の哲学者 — プラトンとアラン — の見解の違いに如実にあらわれている。

プラトンは『法律』において、（アテナイからの客人の口を借りて）遊びについて次のように主張する。すなわち、「すぐれた農夫とかすぐれた建築家になろうとする者は、後者なら玩具の家を建てるなり、前者なら土に親しむなりして、遊ばなくてはならないと言い、遊びを通じて将来の職業に向けての基礎を固めておくことが重要であると言う（『法律』643C）。そのため、教育する者は「子供の遊びを通じてその魂を導き」、子供の快樂や欲望を「彼らが大きくなればかかわりをもたねばならぬものへ、さし向けるようにつとめねばならない」と主張する（『法律』643C-D）。ただし、学びは強制されてはならない。『国家』において、プラトンは「無理に強いられた学習というものは、何ひとつ魂のなかに残りはしない」（『国家』536E）と述べ、「子供たちを学習させながら育てるにあたって、けっして無理強いを加えることなく、むしろ自由に遊ばせるかたちをとらなければならない」（『国家』537A）と注意する。つまりプラトンによれば、子供はまず遊ばねばならず、遊びを通じて大いに学ぶことが

重要である。そのため、教育者は、子供が遊びの楽しさのみを求める気持ちをうまくコントロールし、将来の仕事に結びつくよう舵取りしなければならない。ただし、学習の準備段階としての遊びが、強制という形をとってはならないとプラトンは戒める。ここには一種の矛盾が含まれる。なぜなら、自由であるはずの遊びを、教育者がコントロールしなければならないからである。この点については、次節以降、詳しく見ていきたい。

このように、プラトンにおいては、遊びと学び、あるいは遊びと仕事は連動しており、遊びは学びや仕事の準備として機能し、将来の目的を実現するためにある。この意味で、プラトンの見解は、*ludus* の二重性（「遊び」と「学校」）に合致している。遊びがある種の有用性に結びつけられているということを指摘しておく。

一方、プラトンを高く評価するフランスの哲学者アランは、遊びを次のように定義している⁴⁾。少し長いが引用しよう。まずは定義の前半部分から見ていきたい。

遊び JEU

継続性のない〔*sans suite*〕活動が遊びと呼ばれる。言い換えると、次に現われる事柄が〔その活動〕の始まりとは切り離されており、始まりを消し去るということを前提とするような活動のことを遊びというのである。もし子どもたちが木の枝で一つの家をつくりそれに家具を備え付け、それを修理するならば、それはもはや遊びではない。もしある子どもが商売をし、お金を貯めるとすれば、それはもはや遊びではない。お家ごっこやお店屋さんごっこで遊ぶのは、ある活動を真似ることであるが、その結果を保存することなどない。[...]

『定義集』における「遊び」の定義の冒頭から、すでにアランとプラトンの見解の違いが見て取れる。プラトンが将来を見据えた遊びを重視するのに対し、アランは遊びの非継続性を強調し、結果が保存されないことこそが遊びの本質を担っていると指摘する。アランにとっては、真似ること、模倣は遊びであるが、何らかの現実的な効果や効用と遊びが結びつけられるのであれば、遊びはもはや遊びではなくなる。遊びが仕事の準備段階として提示されるのであれば、遊びは遊びを成立させている重要な要

素を失うことになる。遊びを非日常に位置づけ、現実の利益と関連させないという意味で、アランとホイジンガは同じ見解を持つ。

アランによる「遊び」の定義の後半部分は以下のとおりである。

遊びへと向かう情念〔passion〕は、期待〔espérance〕という情動〔émotion〕に対応している。期待は最初は私達のすべての企てに輝きを与えるけれども、やがて実際の仕事によって打ち砕かれていく。遊びはこうした実際の仕事を回避する一手段を提供するのだ。望むだけ頻繁に、全く新たな期待と、自分が〔その生じるか生じないかの〕主導権をもっているところの恐怖をよみがえらせることによってである。こうしたことをすることで、〔どんなことが起ころうとも〕自分は驚かないという思い上がり〔orgueil〕を人は自分に与えることになる。それゆえにこそ、この情念はどこか高貴なところを備えている。この情念は、労働という試練も持たず実際の企てにまつわる失望も伴わないで、意志する快樂〔plaisir〕を与えるのである。それゆえにまた、この情念は崇高な魂〔âmes〕を持つ人々にとっては危険なものなのである。

ここでもやはり、仕事と遊びとを区別するアランの考えが明確にあらわれている。遊びは現実の労働やリアルな生活とは異なる快さ（たとえば期待という情動）を提供するが、実際の仕事は、遊びでは許されていた期待を打ち砕くものである。それゆえ、人は実際の仕事からの逃避手段として遊ぶことを選択し、快樂を得ようとする。ここでのアランの考えはパスカルの思想を受け継いでいるように思われる。

パスカルは『パンセ』の中で、jeu（賭け事、遊戯）について以下のように言及している。パスカルにとって jeu とは気ばらし divertissement の一種である。気ばらしの他の例としてパスカルが挙げるのは、狩りや球戯などであるが、いずれも人間が本来すべき仕事とは異なる、気を紛らわしてくれるような、気をそらすのに役立つような、あるいは不幸から救ってくれるような活動のことを言う⁽⁵⁾。

気ばらしは、信仰の人であったパスカルにとっては、ある種不真面目で、本来的な活動ではない。そのため、彼が気ばらしに言及する際には皮肉なニュアンスが漂う。たとえば、気ばらしのおかげで王は余計な戦争を起こすことがないので人々を救うと

か、幸福は本来神のうちに見出されるのにも関わらず、それに到達できない人々が気ばらしをして不幸から逃れようとする、といった具合である⁶⁾。パスカルにおけるこの *jeu* は、とりわけサイコロ遊びのような確率のゲーム、偶然の遊びを指している。まさにアランの言う「期待」が約束された遊びである。それはまた、労なくして得られる快楽を約束するものでもある。パスカルは、気ばらしの効用を認めつつも、その快楽の外部依存性を警戒しているように思われる。

以上、遊びという言葉の語源および哲学者の定義を概観してきた。ラテン語やフランス語の語義を見ると、遊びは必ずしも「楽しい」ものを意味するわけではないことがわかる。つまり、*ludique* ではない遊びやゲームの可能性を暗示している（あるいは「学校」を暗示している）。その意味において、遊びと学びを結びつけるプラトンの主張が正当性を持つ。しかしながら、パスカルと、プラトンを精読したアランは、むしろ遊びにおける非継続性と、人間の本来的役割からは外れた快楽を強調する。彼らにとって遊びと学びとはまったく異なるものであるように思われる。

では、遊びと学びを結びつけることは不可能なのだろうか。遊びはリアルな生活には関わらない独立した活動であって、学びの前段階として遊びを位置づけることはできないのだろうか。

3 遊びと学びの関係

奇妙に思われるのは、なぜ、快さよりも正しさを重視するプラトンが、学びの条件として遊びを挙げたのか、ということである。正しさに価値を置くのであれば、学びに遊びという快楽を引き入れる必要がないように思われるからである。そもそも、遊びを学びの条件とすることは可能なのだろうか。

まずは、プラトンの考えに沿って議論を展開してみよう。プラトンによれば、学びのために遊びがある。ただしそのとき、遊び手、ゲームのプレイヤーが、それが学びのためだと気づいている場合と気づいていない場合が考えられる。

遊び手が学びのための遊びだと気づいている場合とは、たとえばシリアスゲームを

利用して語学学習をしようとする状況が想定されよう。このとき、ゲームとしての面白さは二の次であって、第一目標としての語学習得がなされたかどうかによって効果が測られることになる。語学学習の観点から効果がなければ、(たとえ楽しいゲームであったとしても) ゲームとして評価されない。つまり、ここではゲームや遊びの楽しさや快さは犠牲にされる可能性が高い。また、さらに大きな問題として、授業という場でゲームが提示された場合、学習者はそれを強制だと見なし、自由な遊びとは捉えない点が挙げられる。仕方なくプレイするという強制の側面を消し去ることができないため、いわば、「奴隷状態」(『国家』536E)において学ぶことになり、成果が魂の中に残ることはない。

一方、遊び手がそれと気づいていない場合、遊びが結果的に学びにつながっているが、プレイヤーはそれを意識せずに遊びを楽しめる場合を考えてみよう。教育者のみが遊びと学び、遊びと仕事の繋がりを意識しており、遊び手はただ遊びに没頭する。遊び手にとって、遊びは純粋に遊びであってそれ以上のものでもそれ以下のものでもない。遊び手は強制ではなく「自由に」遊ぶことができる。このとき、遊びの楽しさは保持されるであろう。ただし、プレイヤーに強制だと気づかせないことは、授業の場にあっては困難である。学校や授業という枠組みの中で行われる限りその遊びには何らかの強制が働いているという意識を学習者から消し去ることは容易ではない。

ただし、最初は受動的にプレイしていた遊びの中に、学習者が面白さを見出す可能性はある。授業という場であっても、ゲームの面白さに魅せられ没入する瞬間が訪れることはありうる。そのとき、プレイする主体はそのゲームや遊びを純粋に楽しむことができるだろう。本来の第一の目的である学習という側面を一時ではあるが忘れ、自由に遊ぶことで、主体は遊びへと没入することができる。教育者がすべてコントロールすることはできないが、稀にその幸福な瞬間が訪れることがある。

そうだとすれば、遊びと学びの繋がりは、プレイヤーに意識されてはならないのだろうか。遊びは遊びとしてあって、純粋に楽しむためにはそれが利益や有用性と結びつけられてはならないのだろうか。それが無駄だからこそ快感で、ひとを魅了するのであって、何かの役に立ってしまったとき、快楽は失われ、遊びは遊びではなくなってしまうのだろうか。

その一方で、楽しすぎる遊びもまた問題である。遊びやゲームの人を魅了する力があまりにも強い場合、ある種の依存を引き起こすことがある。ゲームは、アランの言

う「意志する快楽」を即座にもたらしてくれる。その快感を私たちは長引かせたい（もっと長くプレイしたい）と望むし、それが第一の目的となるため、プレイをやめねばならなくなったときの喪失感が大きいのである。この快感と依存が大きくなりすぎると、いわゆる依存症といわれる状態に陥る。この依存状態が進行すると、ゲームをやめたくてもやめられなくなってしまう。たとえば、スマートフォンのアプリゲームなどがそれである。最初は快楽を感じて遊んでいても、ルーティンのプレイが増えてつまらなくなってくることもある。しかし、ゲームのシステムがそれでもプレイへと誘導する作りとなっていて、もはや楽しいとは思えないのに、ついついプレイしてしまう……といったことがある。このときの主体の活動は、能動から受動へと変化しており、シリアスゲームでなくとも強制的に「遊ばされる」という状態が考えられるわけである。プレイヤーはもはや自由ではない。

このように、遊びと学びの関係があからさまであっては楽しさが失われるし、遊びやゲームに没入しすぎても危険である。学びが遊びに先行して意識されると遊びへの没入を妨げるが、まず遊びに没入しなければ面白さは得られない。このように考えると、快楽をどのように位置づけるのが問題となる。これは、精神と身体の問題であって、快楽がどちらに対してどのようにもたらされるのかを分析しなければならない。

4 快と苦の間

よく生きるためには、快楽だけでなく、苦しみも伴う。人間は快だけを求めて生きるわけにはいかない。「正しい生き方はひたすら快楽を追い求めるべきでもなければ、また苦痛をすべて避けるべきでもなく、まさにその中間を歓迎すべき」だとプラトンは主張した（『法律』792D-E）。子供は、自由な遊びを学習の入り口とするが、それが学びのすべてではない。子供もいずれ、学習に苦痛が伴うことを知る。そして、それでもなお、魂の三分割の例にもあるように（『国家』580D）、学びは快いものである。

ゲームは実際、苦しみ — 失敗がなければ面白くない⁽⁷⁾。失敗があるからこそ成功が楽しく、次へと進む動機づけとなる。人は、失敗があるからこそ、それを避けよう

としたり、乗り越えようとしたり努力する。遊びであるゲームであっても、快樂のみが受動的に与えられるわけではない。

アランは、遊びを学びの条件にはしないが、逆に、学ばなくては遊びが面白くないと指摘する。学びが遊びの条件だと言うのである。

快樂 (plaisir) というものは、商品のように並べられていて、取る取らぬは勝手、といったものではない [...]。たとえば、本を読む楽しみ (plaisir) も、読む修練をしなかった人にとってはなきに等しい。絵をかく楽しみも、山にのぼる楽しみも同じこと。各自が自分の楽しみを獲得しなければならないのである。それどころか、努力を重ねて自分自身から楽しみを引き出さねばならないのだ⁽⁸⁾。

訳者の原亨吉は「快樂」と「楽しみ」と訳し分けているが、原語はどちらも plaisir である。このアランの文章から、遊ぶにも学ばねばならないということがわかる。楽しみや快感、さらに言えば精神的歓び (joie) を引き出すためには、趣味の活動であつてさえ、漫然とおこなうだけでは十分ではない。たとえば旅すること。旅先に行かぬば始まらないことはたしかにある。しかしながら、学ぶことがなければ、自分の楽しみを獲得の仕方を知らなければ、十分に楽しむことすらできない。旅先の歴史や文化、言葉などを学ぶことで、景色や芸術作品、食べ物などが違った形で現れる。楽しみは旅先や旅それ自体だけでなく、自分の中にあるのだ。

では、正しい生き方であるこのような快と苦の間を探求は、どのようにすれば可能となるのか。デカルトは快感と苦痛とを全く異なるものだとし、快感と苦痛はそれぞれ身体にまず感覚としてもたらされ、次いでその感覚が精神へと働きかけ (精神にとっては受動 passions である)、それぞれの情念が生まれると考えた (『情念論』第一部第 94 節)。苦痛は身体への損害と、身体がさらけ出す弱さを指し示すため、精神にとっては悪であるが、例外的な事態がある。それは、このような悪を上回る善を苦痛がもたらす場合である。

すなわち、もし知を得ること、学びという善に苦痛が伴うのであれば、身体はそれを苦痛だと受け止めるが、精神はそれを悪だとは断定しない。むしろそれが結果的に快感だと認めるだろう。快と苦の間はこのように実現される。情念は身体の能動であり精神の受動であるが、その情念を捉え直し、精神が能動性を取り戻すことができる。そのとき、受動的に得られた感覚を、精神は改めて吟味し、違った形で理解することができる。快感は即座にもたらされないかもしれないが、事後的に、苦痛をも含み込む形で現れる。このように、ひとはプラトンの言う正しい生き方を探求することができる。

5 快楽の遊びを歓びの遊びにするために — 知的な遊戯

遊びはそもそも、過剰であり、自己目的的で自由な活動であった⁹⁾。遊びの楽しさは、求めて常に得られるとは限らず、天啓のように贈り物としてもたらされる側面がある。また逆に、遊びを常に学びに結びつけることも困難である。遊びは遊びとしてあり、運良く学びへと接続される場合もあれば、将来へと直接にはつながらない場合もある。たとえ教育者が、学びや仕事を念頭に置いて子供を思うように遊ばせようとしても、子供がそれを楽しめるか否かはあらかじめ知ることはできない。

一方、遊びと学びの仕組みを理解した者は、遊びの快楽のみに身を委ねることを警戒するか、快楽としての遊びは一時的なものだと了解して、本来果たすべき仕事や学びへと戻っていくであろう。だがこれもまた、遊びと学びの関係の一側面しか見ていない。成熟した人間は、遊びの中では快楽を重視しながらも、その快楽を歓びへと繋げる — 精神と身体を共に働かせる段階へと進む。

一見、遊びのないところに遊びを発見すること、これこそ、プラトンが「知的な遊び」(『法律』769A)と呼んだものである。快楽の遊びで終わらせてしまわず、歓びに昇華させることを厭わない。その歓びは、思いがけない贈与 (gift) でもあり、自己目的的で自由な領域を私たちに与えてくれる。そのとき遊びは本来の純粋性を取り戻す。それはたとえば、問いのないところに問いを見出し、考察を加えることである。遊ぶためには学びが必要であったが、学びそれ自体を遊ぶこともまた快楽なのである。

遊びを学びと結びつけず、純粋に遊びとして確保しようとするアランは、現実生活に直接役に立つわけではない遊びの本質を捉えていた。人間の目指すべき生き方からは外れるかもしれないが、だからこそそこに快樂がある。

それに対しプラトンは、今で言うゲーミフィケーションのように、遊びを活用する方途を考える。ただし、遊びの快樂を維持するために、それが「自由に」なされるべきだと付け加えることをプラトンは忘れなかった。

子どもはそれができるとがうれしくて、その場でくるくると回って面白く遊ぶ。カイヨワの言うように、めまい（イリンクス）を体験するだけでも楽しいのである⁽¹⁰⁾。それは歩くことを学び、走ることを学び、そのような能力を得たことを喜び、能力を発揮することが楽しいということを意味する。強制ではない自由の遊びがそこにはある。もちろん、身体を動かすことが発達において重要な役割を果たすとか、身体の運動は学習により効果をもたらすとか、そこに何らかの利益は生じうる。ただ、子どもはこの点に関して無頓着であり、無意識であるがゆえに自由なのだ。その点、大人はどうしても意識をしてしまう。しかし、自由の遊びが大人に許されないわけではない。大人は遊びなきところに遊びを見出し、それも常に新たな遊びを見出し、いわば無限に遊ぶことができる。苦痛が伴うことも含めて快感だと認めることによって、子どもとは異なる次元で遊ぶことができるのだ。

6 おわりに

以上のように、遊びと学びの融合を実現させるためには、いくつかの条件と段階があることが明らかとなった。

子供はそれと知らずに遊び、学びや仕事となって結実する。無意識であるがゆえに、純粋な楽しさを享受しうる。

青年はまず、遊びと学びを切り離す。そのため、学びを目的として掲げられ、強制された遊びを楽しむことはできない。

しかし、成熟した大人は、より自由に遊ぶために学ぶのである。さらに言えば、学ぶことそれ自体を遊ぶことができるのである。

遊びと学びを真に融合させるためには、身体が快樂を享受しつつもそれに溺れず、精神が身体の苦痛を引き受けたいうえでも含めて快樂とし、互いの能動性と受動性

をうまく機能させることが必要である。そのとき人は「見事な遊びを楽しむ」(『法律』803C) ことができるであろう。

註

- (1) パーク『GAMIFY』p. 19
- (2) ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』pp. 88-89 を参照のこと。ホイジンガは遊びを、本気でそうしているのではなく(真面目の反対であって)、日常生活と対置されるが、それにもかかわらず遊び手の心を魅了するものであると定義している(同書、p. 42)。遊びについてのホイジンガの考察で興味深いのは、遊びを広く文化という観点から捉え直し、過剰であるが、人間を豊かにするものとして位置づけ、効率性や有用性とは結びつけていない点である。学びというある種の有用性と結びつけるプラトンとはその意味で対立すると言えよう。
- (3) 同書、p. 90 を参照のこと。ホイジンガは *iocus* および *iocur* と表記している。
- (4) 以下、アラン『定義集』については、米山優『アラン『定義集』講義』幻戯書房(2018)の訳を採用した。
- (5) パスカル『パンセ』(B. 139) パスカルの『パンセ』はブランシュヴィック版の断章番号を使用した。以下、本文中のカッコ内にブランシュヴィックの頭文字と数字を並置する。たとえば (B. 139) とはブランシュヴィック版による断章番号 139 という意味である。
- (6) パスカル『パンセ』(B. 139) 参照のこと。とはいえ、パスカルは、気ばらしを取り去ると人間は退屈のあまり消費してしまう(B.164, B.171)とも述べており、気ばらしの効用を認めていた。「遊び」のさらに詳しい分析については拙論「人間にとってゲームとは何か — 真面目に遊ぶことの哲学」『大阪産業大学人間環境論集 18』を見よ。
- (7) ゲーム研究の第一人者であるユールが『しかめっ面にさせるゲームは成功する』で展開していたのは、まさに失敗を主題としてゲーム論であった。
- (8) アラン『人間論』原亨吉訳、p. 238
- (9) ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』p. 21 および p. 29 を参照のこと。
- (10) カイヨワ『遊びと人間』p. 44

参考文献

Alain, *Esquisses de l'homme*, Gallimard, 1938 (アラン『人間論』原亨吉訳、白水社、2007年)

----*Définitions*, Gallimard, 1953 (米山優『アラン『定義集』講義』幻戯書房、2018年)

Burke, B., *GAMIFY*, Bibliomotion, 2014 (ブライアン・バーク『GAMIFY』鈴木素子訳、東洋経済新報社、2016年)

Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, folio, 2014, 1ère édition, 1958 (ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社文庫、1973年)

Descartes, R., *Passions de l'âme*

Huizinga, J., *Homo Ludens*, 1938 (ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中公文庫、1973年)

Juul, J., *Half-Real*, MIT Press, 2005 (イエスパー・ユール『ハーフ・リアル』松永伸司訳、ニューゲームズオーダー、2016年)

----*The Art of Failure*, MIT Press, 2013 (『しかめっ面にさせるゲームは成功する』ポーンデジタル、2015年)

Pascal, B., *Pensées*

Plato, 『国家』(『プラトン全集〈11〉』岩波書店)

----『法律』(『プラトン全集〈13〉』岩波書店)