

ゲームと生活教育——欲望と豊かな人生

加藤 聡一

●大同大学 / 日生連研究部

(1) ゲームは生活をおおっている

ゲームについて生活教育の立場から論じようとして、もはやゲームは、文化と生活とが同じぐらいの広さを持つテーマだと気づいた。ピアノの発表会などでも、シヨパンなどのクラシック、ジブリの久石譲などの映画・アニメ音楽と並んで、「ゲーム音楽」がふつうに演奏される。いや、音楽だけではない。ゲームは、画像や動画、3D、ストーリーなどは、絵本、マンガ、アニメ、小説、映画などの文化を取り入れた、総合芸術である。そして、「ゲームなるもの」は、子どもだけでなく大人の心の奥底にまで染みこんでいて、教育や政治、経済へ大きな影響を与えている。

また、コロナ禍で、2つの〈迂回(回り道)〉がおきている。仮想世界を通して、現実を深く捉え直すことと、子ども・青年に教えてもらうことを通して、教師や大人が教えることを深く捉え直すことである。大学のオンライン授業の1年を通じて、学生にやり方を教えてもらうようにしたらストレスが激減した。対面授業では何をこそやるべきか、そもそも授業では何をすべきか考えるようになった。

ゲームをどうとらえたらいいのか。結論をいえば、ありきたりだが、人生が豊かになるように、一人ひとりがエンジョイできるように、活かしていくことである。つまり豊かな人生・生活とは何かを

根底で問う問題になる。

(2) どんなゲームにどう熱中しているのか

子ども・青年は、どんなゲームをエンジョイし、熱中しているのか。まずはそれぞれのゲームソフト、やっている「人ひとりに即して知ることである。生活教育の子ども理解(理會)では、どんな子かは、いっしょに遊んでみないとわからない、食事などいっしょに生活してみないとわからない、とする教師が多い。まずはゲームに熱中している人に、ゲームのやり方を教えてもらい、いっしょにやってみよう。そして、その〈ゲームの魅力〉を語り合いたい。

この経験を持ち寄って語り合いたいが、ここに大きな壁がある。「ゲームなんていっしょにやりたくない」という壁をつくっていないだろうか。この自覚が大事である。

いっしょにやるのには抵抗があっても、まず「知る」ことはできる。

ネットでランキングが出ているので

(参考①②)、それを見てみよう。興味があればまず一人やってみる。App StoreやGoogle Playものぞいてほしい。こういうゲームかは、YouTubeなどでゲーム名を検索すれば、そのゲームをやっている画面がうつっている動画が見つかるので、それをみれば、仮想的にすぐ追体験できる。これは「ゲームユーザーバー」といわれる人たちによるものでリアルタイムにアップし、チャットで交流していることもある(著作権の問題も注意)。近年は、ゲームの「中継」やその解説も「職業」になりつつある。ゲームプレイヤーだけでなく、ゲームはしない観客も増えている。

(3) 最近はやりのゲーム

どんなゲームに熱中しているのだろう。おすすめのサイト(参考②)をみてみよう(発売会社など略)。

FORTNITE(フォートナイト)とWorld of Warshipsが一押しであげられ、FPS(ファーストパーソン・シューター)系ではエーペックスレジェンズ、M

MORPG系ではFORTNITEやFINAL FANTASY XIV、そのほか、アクションゲーム系、スポーツ系、シミュレーションゲーム(SLG)系、テーブルゲーム系、リズム・音ゲー系、コミュニケーションゲーム系と、ゲームの種類別にくくつもおすすめのゲームが並ぶ。

コロナ禍の1年では、あつまれどうぶつ森(あつもり)が人気爆発。あつもりは自分の島をつくっていくが、貝を拾って換金する経済で、貯金もローンも組める。自分で働いて生活を創っている。端末が近距離だと友だちを招待して、自分の島や部屋を案内したり、ものをあげたりできる。大人向けには、Plague Inc.伝染病株式会社やThis War of Mine Inc.伝染病株式会社やThis War of Mine

が「今、遊んでほしいゲーム」として紹介された(参考④「大波小波」2020年3月25日付夕刊)。前者は、ウィルスを開発し、世界的にどう流行していくか、時間を追って展開する。後者は、ある家族が戦時下をどう生きのびていくかのゲームで、ある意味悲惨である。

これらは、やるのにかかる時間、何日かかる場合がある。スマホでやっているのは、テトリス(1984年)やぷよぷよ(1991年)の流れをくむ落ち物ゲーム系が多いかもしれない。これらはちょっととした空き時間や電車の中に授業中にやられている。短い時間をつづせる暇つぶし系ともいえようか。

代表的なゲーム作品は、子ども・青年との語り合いから進んで、「資本論」などを文献研究するように、「ごんぎつね」などの小説を考察するように、音楽で一曲一曲を分析するように、ポストモダン哲学で、映画を詳細に分析するように、研究していく必要がある。総合文化、総合芸術としてのゲームの研究は、今あげた先行する文化財の研究をあらためてとらえ直すことになる。

(4) 熱中の元にある興味・関心、そして欲望

生活教育の立場でゲームを分析するには、まずはどういうところに熱中しているかつかむ。熱中とは、心がそれに占領

(occupy) されていることで、これがデュイイのいうオキュペーションである。対象に対して、どのように興味・関心を持っていくかを確かむ。それを「欲望 (das Bedürfnis)」と押さえる。

欲望は主体の原動力である。生活教育では、基本的に欲望を肯定し、それが広がり深まり、人生を豊かにすることを促す。「パイドロス」では、欲望の典型である性を主題に、すばらしいものを生み出すのは欲望 (狂気) であり、とりつかれること、あこがれること、熱中することをエロスとして重視した。それを理性が捉えるとき、弁証法を使う (参考⑤)。さきほど、「〇〇系」と紹介したものが、熱中するところ、欲望のヒントになっている。例えば、「MMORPG系 (大規模多人参加型オンラインロールプレイングゲーム)」では、いろいろな役割を演じる欲望、大人数を動かしたい欲望を満たす。コンカライズ・ブレードでは、一人が100人の兵士を率いて、プレイヤー15人以上で大規模な攻城戦を行なう。ポケモンGO (2016年) で

は、外へ出てポケモンをゲットして集めたいという欲望を満たし、引きこもりがちなゲーマーが旅に出ることになった。「望ましくない」場合も、禁止するとは難しい。教師は、子ども・青年が持つてしまっている欲望を大切にしながら、その方向を変えるように環境をつくったり働きかけたりする。「指導はすべて2次の指導」ということである (参考⑥第3章)。さらに欲望を禁止・抑圧するしくみこそが、そこで何が行われているかの興味・関心を引き出し (告白)、新しい欲望を発生させる。禁じられた不倫を批難する中で、そこで行われていた「望ましくない」ことを告白させ、それをしたくなる人が増えていく (参考⑦)。いずれにせよ、欲望をまず理解することが生活教育のはじまりとなる。

(5) 最強の資本主義的商品としてのゲーム
Apple、マイクロソフト、アルファベット (Google)、フェイスブック、Amazonのアメリカ巨大IT5社は、昨年2020年10〜12月期で、合計で前

年同期41%増、8兆円の最高益を記録した (参考④2021年2月3日付)。マイクロソフトは、ゲーム事業51%増、ゲーム端末「Xbox」の売り上げ86%増など、ゲームソフト、端末が好調である (同1月27日付夕刊)。ソニーも昨年4〜12月期で純収益が87%増で1兆円を超えた。ゲーム事業は、ソフトや有料会員サービスで、営業利益の3分の1。昨年11月発売のゲーム端末「プレイステーション5」は、半導体の供給が追いついてくれれば伸びそうだ (2月4日付)。

つまり、端末、通信サービスも含め、ゲームは現在の資本主義の主力商品である。パソコンやスマホはゲーム端末でもある。

この企業セクターの利潤追求を国家・行政セクターは、デジタル庁初年度予算3000億円と強力で牽引する。「デジタル」と「グリーン」は、経済成長の原動力だという (菅首相施政方針演説1月18日付)。

日本のゲーム業界については、「ファミ通ゲーム白書2020」が詳し

い。これによると、「2019年の国内

家庭用ゲーム市場規模は、ハード・ソフト (オンライン含む) 合計で、前年比100:6%の4368億円となりました。ゲームアプリ市場が大半を占めるオンラインプラットフォーム市場は、……国内ゲーム市場全体の7割を超えています。国内ゲーム市場全体は10年連続で拡大を続け、過去最高の1兆7330億円となりました」とあり、クラウドゲーム市場は、2019年12億円が、2023年には140億円になると予測し、右肩上がりである (参考③)。

巨大企業にとっては、コロナ禍も、産業構造を一気に変えるビジネスチャンスだろうし、その方向で社会は変わりつつある (Society 5.0)。

マルクスは商品を生産・使用価値と価値との二重に捉えた。価値の面で、剰余価値を追い求めて必死のイノベーション (技術革新) がすすめられる。使用価値は、欲望を充足させる面である (「欲求」は誤訳)。売るためには、買いたい欲望をつくりだしていく (参考④)。資本主義

は、良くも悪くも、人間の欲望を全面的に生み出す。

ゲームに熱中する子どもからは、日々、これまでなかったような欲望が引き出されている。新しいゲームは、これまでになかった新しい欲望を喚起する。

(6) 心の底まで染みこんでいるゲーム

ゲームは、心の底まで染みこんでいる。神話が民族の行動心性を決めている (河合隼雄) かどうかはさておき、「南総里見八犬伝」が、近代の青春の行動心性をつくったように (参考⑧)、マンガ「ドラゴンボール」 (鳥山明) が心の底にないだろうか。

何かを揃えていって、「願い」をかなえる行動。「八犬伝」は、復讐という明確な願いがあったが、現代ではその願いはぼんやりしている。

信長の野望 (1983年) というゲームがある。戦国大名になって、全国を統一していく。内政として「開墾」「治水」「町づくり」「施し」などが数値化され、兵士の数も選択する。治水の数

値が低いと、天災が来た際、「施し」ができなければ、一揆や兵士の反乱が起こる。国力を上げつつ、近隣の国と戦争する。殺す相手も味方も顔が見えない。国力に応じて、勝ったり負けたりする。

戦国大名の資質として、「政治」「戦闘」などの指標があり、シリーズがすすむごとに「智謀」など、指標が増えていった。

新学習指導要領では、「資質・能力」が「何ができるか」として重要視される。評価において、数値化も求められる。これは学校教育が (ゲームなるもの) にどっぷりつかっていることにならないか。人間の見方でも、「もっと経験値を上げないといけないなあ」など、日常意識の中にゲームの感覚が据えられているのだろうか。そして数値による「えり好み」をしてはいないだろうか。

ゲームの魅力の一つは、選択を積み上げていって結果をだしていく (ステージをクリアしていく) 達成感だろう (参考⑩)。授業や勉強で選択がまちがってばかりで何の達成感もない場合、この欲望

はゲームの方で満たされる。しかし、プログラムで「用意された」選択肢を選ぶだけである。そしてゲームが何をめざしているのかも、プログラムされているところで、PDCAサイクルを回せ、と言われるとき、Pのプラン、計画を立てるところ、目的を立てるところに参加しているだろうか。その後の、選択肢を出されて選択していくところだけに「熱中」してしまっていないだろうか。

ゲームでは、現実の生活とちがった世界が経験できる。現実では様々な人生選択の積み上げができない「おもしろいところ」がゲームでは経験できる。飛行機操縦や都市づくりのゲームなど、「下積み」をとばして「本質」を模擬体験できる。そして、選択に失敗したとしても、ゲームでは、リセットしてやり直せる。シミュレーションなのだ。ゲームは、現実の生活をデフォルメしたもう一つの人生であり、逆に現実の人生は、ゲームになりうる素材なのだ。
ある道徳の授業を參觀したとき、奇妙な感覚を覚えた。大きく二つの考え方に

を禁忌(タブー)にするのではなく、認め、向き合い、どういふものか考える覚悟が大事ではないだろうか(禁止するのはその欲望をかきたてることになる。前出参考⑦)。そして欲望がどうすれば人生を豊かにするよう方向を変えて発揮されるか考えるのである。

⑧学校教育の中へ(教育課程化)

春の野を歩きたい……こんな欲望も、就学拒否の欲望として、富国強兵の精神からは邪悪な否定すべきものだっただろう。しかし、学校は、こういう欲望に教育的な意味を見いだし、学校教育に取り入れてきた(参考⑩)。これを「教育課程化」という。特活(特別教育活動)はこのような気晴らしなどを、取り入れてきてきた領域である。

私小説も「エゴ」に向き合う文化だったのではないか。これが国語に教育課程化したのは、自己の欲望と向き合う教育的意味を見いだしたからかもしれない。古典も、タブー(発禁)を破って読まれてきたものが多い(参考⑤⑧⑨⑩)。

対して根拠を持ってどちらを選択するか。教師は、ゲームのように次々と児童を選択して指名し、発言を板書していった。私の近くにいた児童が、こっそり教科書の先の方を見た。その子の考えが「正しい」ことが確認できた。その子は自分の根拠を考えようとせず、手を挙げなくなった。教師と児童で「授業ゲーム」をしているようだ。ゲームになってしまえば、そこに「ほんとうの自分」がいなくてもよくなる。

⑦エロ・グロ・ナンセンス

欲望、と聞いて、否定したくなる人は、そこにエロ・グロ・ナンセンスを感じるからではないか。かつて退廃文化と言われていた。
「エロ・グロ・ナンセンスとは、エロ(エロティック、煽情的)、グロ(グロテスク、怪奇的)、ナンセンス(ばかばかしい)を組み合わせた語で、昭和初期の文化的風潮を示す語である。1930年(昭和5年)に、それまで使われていた「エロ・グロ」に「ナンセンス」を加

ゲームにも私たちは向き合い、それに無意識に依存させられるのではなく、意識して、理性を使って、その教育的意味つまり欲望を活かす道を見いだしていきたい。
私たちの求める生活教育は、勉学という仮想世界を通じて、実生活(Life)を取り戻すことである。それは人生(Life)を取り戻すことでもある。これは、たんに学習指導と生徒指導を合成した「日本型学校教育」(中教審答申第228号・2021年1月)とはちがうものになる。

参考文献・資料

- ①無料オンラインゲーム・MMORPG・RPG ゲームの総合情報サイト OnlineGamer <https://www.onlinegamer.jp/>
- ②「2021年最新版」オンラインゲームの人気おすすめランキング32選 [PS4・Switch・PC] 2021/01/17更新 <https://ranking.goo.ne.jp/select/11105>
- ③「ファミ通ゲーム白書2020」が7月6日に刊行。2019年の世界ゲーム「ナンセンス」市場は前年比約2割増。2020.06.24 <https://www.famitsu.com/news/202006/24200902.html>

④中田新聞

えて使われはじめた流行語とされる「ワイキペディア」。性、暴力、理不尽で、そこには死が見え隠れする。ゲームは、アダルト要素、戦闘や戦争をふんだんに盛り込んでくる。機械的に指や手を動かすのに嫌悪感をもち、「ゲーム脳」になると批判するのも、そこに「無意味」な反復を見るからかもしれない。スぺースインベーター(1978年)では、迫り来るインベーターを撃って破壊(殺害)する。ゲームセンターで1回100円だったが、100回もやると、長い時間プレイできる。そうなると、恐ろしい敵を倒すというより、弱いものをたくさん破壊する感覚になる。
ポケットモンスター(ポケモン)(1996年)の時には、自分が戦わないで、かわいいう「ペット」に戦わせるのはどうなのか、という批判があった。
いやこのような欲望は、みなの中にある。

そのまま(依存)させようというのが、資本主義の商品の定め、あるいは「国民精神」の形成だとしたら、私たちはそれ

- ⑤フランドン「バイドロス」岩波書店、改版2010年(原著前3600年ごろ)
- ⑥デュニー「民主主義と教育」(上・下)岩波書店、1975年(原著1916年)
- ⑦フーコー(渡辺守章訳)「知への意志 性の歴史」新潮社、1986年(原著1976年)
- ⑧マルクス(資本論翻訳委員会)「資本論3第一巻第3分冊」新日本出版社、1983年(原著1867年)
- ⑨三浦雅士「青春の終焉」講談社、2001年
- ⑩ルソー「エミール(中巻)」岩波書店、改版2007年(原著1762年)
- ⑪諸見里朝賢「植物的教授の一例としての『春の野の研究』(児童の心理に立脚した最新理科教授)大日本文庫、1920年」、佐藤学・小熊伸一編著「カリキュラムをつくる」教室での試み 日本の教師9」きょうりゅう、1996年所収

