

立教大学学術推進特別重点資金 (立教 S F R)

大学院学生研究

2019年度研究成果報告書

研究科名	立教大学大学院	文学	研究科	教育学	専攻
研究代表者 (2020年3月現在 のものを記入)	在籍課程・学年・学生番号		氏名		
	<input checked="" type="checkbox"/> 博士前期課程 2年 <input type="checkbox"/> 博士後期課程 年 (学生番号: 18JF009W)		日向 悠太 印		
指導教員	所属部局・職		氏名		
	文学部 教授		河野 哲也 印		
自然・人文 ・社会の別	社会		個人・共同の別	個人	
研究課題	教えることをどうゲームプレイするか —スーツにおけるゲームと教えることの哲学—				
研究組織 (研究代表者 ・共同研究者) ※2020年3月現 在のものを記入	在籍研究科・専攻・課程・学年		氏名		
	文学研究科・教育学専攻・博士課程前期課程・2年		日向 悠太		
研究期間	2019 年度				
研究経費 (1円単位)	(支出金額) 200,000円 / (採択金額) 200,000円				

研究の概要 (200~300字で記入、図・グラフ等は使用しないこと。)

本研究では AI やエンハンスメントといった技術の発展により教育の機械化が進む中で、教師ら教育実践者による教育は変化するのか、という社会的な問題を受けて、教育の価値を外的な価値の達成から内的な価値の享受へと視点を変えてゆくことを提案してゆく。

そこで内在的価値を求める活動としての遊びと、その中でも結果としての勝利を追求する活動であるゲームに注目し、結果を求めつつも内在的価値のために結果を達成しようとするゲームプレイという概念を示すことで、ゲームプレイとして仕事を行うことで内的な価値を享受しつつ仕事ができることを説明する。教育もまた同様の営みであることを示しながら教育はいかなるゲームであるか論じてゆく。

キーワード (研究内容をよく表しているものを3項目以内で記入。)

{ 人工知能社会 } { ゲーム } { 教えること }

研究成果の概要 (図・グラフ等は使用しないこと。)

本研究ではゲームプレイヤーとしての教師の姿を探求し、その成果を修士学位論文の形で執筆した。以下では論文の要約を記載し、研究成果の概要とする。

教えるというゲームは生徒をゲームプレイヤーにするゲームである。ゲームプレイヤーはある目標を達成しようとしつつ、それが楽しむことのできる形で行ない続ける。この楽しむ様式は失敗の余地を含み、成功と失敗の境界で遊動する状態を維持し続けることである。教師は教育目標を達成させようと狙いつつもその達成を容易に達成できないという不確定な状態にその場を置くことによって、教える一学ぶという様態が連続する状態を目指すことになる。成長それ自体を目的とし、学び続けるという状態を継続させることによって教えることは継続可能なゲームとなる。

上記の結論に先立って、本稿では遊び・ゲーム・ゲームプレイをそれぞれ議論し定義した。

「遊び」という概念には鬼ごっこなどの具体的な活動を示す「活動としての遊び」と、人間の様態としての「様態としての遊び」がある。後者は「遊びの気分」とも呼ばれ、何らかの活動から楽しさを含む快を獲得するための態度や構えを示している(Thomas 1983 : 西村 1989 : 久保 2010 : Sicart 2014)。この「様態としての遊び」は遊びの楽しさや価値を享受する態度であり、これこそが遊びの価値として重視されてきたものである。この2つの概念の違いにより、我々は仕事を遊ぶことが可能であり、一方「活動としての遊び」を楽しめないということも起こる。

活動としての遊びは様態としての遊びを引き出せるような活動として生じるのだが、そうした活動の代表的なものがゲームである。ゲームは楽しむための目標と達成方法がルールによって明示された活動である。その性質のためにゲームには必ず成功と失敗がある。またそのうち成功の側は何もせずにそこにたどり着けるようなものではなく、なんらかの努力が要求される。その意味でゲームは勝利を目指して挑戦しなければならない。ゲームにおいて勝利が目指されないのであれば、そこにあるルールは全く無意味になり、ゲームはそのゲームとして機能しなくなる(井上 1977 : Suits 2005 : 川谷 2005)。よってゲームでは少なくともそのゲームにおける成功を目指さなければならない。以上の点から本研究においてはゲームを「結果が勝利と敗北に分かれる挑戦である」と定義した。

しかし上にあるように、遊びが価値を見いだすのは様態としての遊びにおいてであり、ゲームそれ自体に価値があるわけではない。むしろゲームそれ自体は人々にルールへの従属と勝利への競争を強制する。よって重要なのはゲームではなくゲームプレイである。ゲームがプレイされる時、勝利それ自体は絶対的な目的ではなく、その活動を快をもたらすための要素となる。ゲームにはルールがあるものだが、以上の理由をもってゲームプレイにおいてルールは二次的な要素である(大森・原田・坂上 2017)。ゲームプレイにおいて重要なのはゲームであること以上にプレイしていることである。よってプレイの状態であることがゲームプレイの要素である。

ゲームプレイにおいてはゴールやルールは実際のゲームプレイの中で変化する。それはゲームはプレイの最中でもプレイが終わってしまう場合に顕著に表れる。例えばスポーツにおいて大量の点差がついてしまった場合がそれにあたる。その場合、それぞれの選手またはプレイヤーはゲームそれ自体の要求するゴールや

研究成果の概要 つづき

ルールとはまた別のゴールを設定する (Thomas ibid)。「せめて 1 点は取ろう」というような別種のゴールはゲームを最後までプレイするために不可欠である。

このようなゲームの継続と、ゲームをしながらにゲームのルールへ働きかけがゲームプレイの特徴である。ゲームプレイはゲームを続けるか否かに対して自由であり、そしてルールへの従属それ自体に対して自由であるという意味において自由である。Suits がゲームプレイを理想の人生であると示したのはまさしくその理由による (Suits ibid : 中村 2018)。

ゲームプレイとしての教育は、上記のような自由が求められる。だが仕事として、学習者の成長や発達を確かなものとしなければならない教師という役割を持つ人々は達成すべき成果を無視するわけにはいかない。教育をゲームプレイとして論じるためには仕事をゲームプレイとして論じる必要がある。そのため本研究では Suits のユートピアにおける仕事と今村 (1988) の「遊戯性の仕事」に依拠して、仕事がゲームプレイになるとはどういうことなのかを検討した。仕事がゲームプレイになるためには、ある達成すべき目標それ自体を獲得することそれ自体にこだわりを持ちすぎてはいけない。それは具体的には、目標達成を最も効率的に行う方法に禁止をかけ、遠回りになる方法を選択すること、もしくは仕事の目標達成以外の何らか楽しむための目標に向かう (その結果当初の目標も達成される) という方法が考えられる。

これが労働者自身が、成果物の獲得という目標に囚われずに行われるとき、その労働者は自由であるといえる。しかしゲームそれ自体が自由ではないように、その遠回りする方法は、その方法をとること自体に自由である必要がある。ゲーミフィケーションは仕事のゲーム化の手法としてしばしば用いられるが、この点を捉え損ねるとプレイヤー (=労働者) の望まないゲームとなってしまう。

では教育がそうしたゲームプレイになるにはどうすればいいだろうか。そのためにはまず教育の失敗の可能性を保持しなければならない。教育が失敗の可能性のある営みであり、そして成功する確実な方法がないという前提に立ち、教育それ自体が子どもが欲望を発露させることを権力によって停止させる暴力であるということを認めるほかない。

教育というゲームは誰かが学ぶ者となっていない時に行われる。教育は未だプレイヤーではない相手に対してゲームを仕掛けるほかない。だが先に示した通り、ゲームが強制力でありゲームそれ自体が快をわけでは無いため、それを強要することは権力の行使による暴力に他ならない。ゲームプレイが自由を思想的な前提にしている以上、その強要は実際には強要ではないか、あるいはその強要に生徒が応じる必要がある。

ゲームプレイを選び、プレイの中にいることを選ぶとする以上、教育は教師自身がプレイヤーであると同時に生徒もまたプレイヤーでなければならない。Biesta (2017) が教えることを閉じた自己を中断させ、世界と共に成長する形に主体化することであると示すように、また矢野 (2000 : 2007) が、教師を共同体の外からやってきて、共同体のルールを改変させる存在であるとするように、教師は新たなゲームを生徒の前に示し、そのゲームをプレイするかどうかに挑戦するゲームをプレイする。

研究発表 (研究によって得られた研究成果を発表した①～④について、該当するものを記入してください。該当するものが多い場合は主要なものを抜粋してください。なお、成果発表を確認できる資料を合わせて提出してください。)

- ① 雑誌論文 (著者名、論文タイトル、雑誌名、巻号、発行年、ページ)
- ② 図書 (著者名、出版社、書名、発行年、総ページ数)
- ③ シンポジウム・公開講演会等の開催 (会名、開催日、開催場所)
- ④ その他 (学会発表、研究報告書の印刷等)

- ① なし。
- ② なし。
- ③ なし。
- ④ なし。