ゲームは、本当は役に立つ？

吉田 寛（東京大学教授）

「ゲームばかりやっていてはいけません」。家庭や学校でそう言われたことがある人も多いのではないでしょうか。ゲームが好きな人にとって、ゲームで遊ぶことは最高に楽しい時間の過ごし方ですが、そうでない人にとっては、どうやらゲームは単なる時間の無駄と考えられているようです。ゲームは遊びの一種ですが、同じようなことは全ての遊びに当てはまります。遊びは、私たちの生活や社会にとって必要がないもの、役に立たないもの、無駄なものと見なされているのです。

しかし、もしも遊びが無駄なもの、役に立たないものだとすれば、どうして我々は遊ぶのでしょうか。ホモ・サピエンス（現生人類）のうちで、遊びを持たない集団はありません。世界中のあらゆる民族が、長い歴史を通して、それぞれの遊びを育んできました。今から三千年以上昔の古代エジプト王の墓からも、すごろくに似たボードゲームの遺物が出土しています。人類の遊びはその頃からさほど進歩していない、といえるかもしれません。

また、遊ぶのは人間だけではありません。サルやチンパンジーといったホモ・サピエンス以外の霊長類も、さらには犬や猫といった哺乳類も、それぞれの遊びを持っています。犬は、力を加減して噛む「甘噛み」と呼ばれる行動をしますが、それは遊びの機能を持つと考えられています。またチンパンジーは、棒やひもを引っ張り合うなど、人間と同じように道具を使った遊びをします。

生存や生活にとって必要がないもの、無駄なものと考えられがちな遊びが、このようにホモ・サピエンスを含めた高い知能を持つ動物の行動として広範囲で観察されるのは、どうしてなのでしょうか。とりわけ進化論に関心を持つ学者たちが、この問題に取り組んできました。生命の維持や食糧の確保など、動物の生存に必要な運動に向けられるエネルギーが余ったときに、それが遊びとして発散されるという説や、ライオンの子どもが動くものを追いかけたり、人間の子どもがままごとやチャンバラごっこをしたりして遊ぶのは、大人になるための準備、すなわち生存に必要

な技術の練習であるという説が提唱されてきました。

言語能力や社会的能力の発達と遊びの関係も注目されています。例えばチンパンジーは、棒やひもを引っ張り合うような「道具を使う遊び」はしても、ボールを交互に受けて投げるキャッチボールのような「道具を交換する遊び」はしません。そしてこのことはチンパンジーの言語能力と関係していると考えられています。チンパンジーは叫んだりうなったりはしますが、人間のような「会話」は行いません。つまり「言葉のキャッチボール」をしないのです。このことは「自分」と「相手」と「モノ」（ボールや言葉）の三者を関係付ける能力が、チンパンジーには欠けていることを示唆します。人間の赤ちゃんは、生後九か月頃から、他者の視点を組み入れて物事を理解し、行動するようになるといわれていますが、チンパンジーは大人になってもそれができないのです。自分の方に向かってコロコロと転がってくるボールを受け止めて、それを相手に向かってコロコロと転がし返す。そうした原初的で素朴な遊びの中に、人間の独特な言語能力や社会的能力を理解する鍵が隠されているのです。

遊びは自由奔放で気ままに行われるものばかりではありません。あらかじめ決められたルールや目標を他人と共有して行われる遊びもあります。それが「ゲーム」と呼ばれています。将棋やチェスなどのボードゲーム、トランプやかるたなどのカードゲーム、野球やサッカーなどのスポーツが、ゲームの代表的な例です。もちろんゲームの最近ではコンピュータを使ったゲームもたくさんあります。皆さんには、そちらのほうが身近かもしれません。人間の子どもの遊びは、物まねやごっこ遊びから始まり、やがてゲームに到達します。ゲームをすることは、思いのまま好きなように遊ぶのとは全く異なります。ゲームのルールや目標を理解したうえで、自分がやるべきことを決定しなくてはなりません。さらに野球やサッカーのようなチームスポーツの場合は、自分の役割だけでなく、全てのチームメイトの役割も理解しなくてはなりません。従って、子どもにとってゲームをすることは「社会参加」の第一歩といってよいでしょう。

ゲームに勝てばうれしいし、負ければ悔しい、それは当然ですが、勝ち負けより も大切なことがあります。それは、お互いにきちんとルールを守り、そのゲームを最後の瞬間までいっしょに楽しむことができた、という経験です。勝敗にかかわらず、ゲームを最後までやり遂げたということは、自分に与えられた役割を、手を抜

かずに最後まで演じきることができた、ということでもあります。ゲームの目的は、決して相手を打ち負かすことではなく、相手と協力して真剣勝負の場を作りあげ、ともに楽しく充実した時間を過ごすことにあります。ゲームにおいては競争と協力は矛盾せずに両立するのです。ゲームこそが、公平で公正な人間関係や社会のモデルになりうるのです。

というわけですので、皆さんも、本日の勉強はここまでにして、あとは思いっ切り「ゲーム」で遊んでください！



吉田 寛（よしだ ひろし）

一九七三年生まれ。専門はゲーム研究、感性学など。著書に『東京大学で教わるゲーム学入門』（世界文化社 二〇二六年）、『デジタルゲーム研究』（東京大学出版 二〇二三年）、共編著に『クリティカル・ワード ゲームスタディーズ』（フィルムアート社 二〇二五年）など。