

バーチャル空間と教育・・・メタバースへの期待

山形大学 学術情報基盤センター 准教授
加納 寛子

1. はじめに

ホイジンガという哲学者をご存じだろうか。人はすべからくホモ・ルーデンスであること、つまり、人は自由であること、生涯において遊戯人であることを説いた。オランダのフローニンゲン州に1872年に生まれた哲学者でライデン大学学長も務めるが、1945年に逝去する3年前にナチスドイツによって強制収容所に収監される経緯を持つ。人の本質を遊戯人であると説いたホイジンガにとって、晩年に逝去する寸前に投獄されたことは、どれほど屈辱であったことだろうか。

ホイジンガが説いたホモ・ルーデンスの概念は、現代社会・現代人の行動を解釈する上でも十分有益である。デイトレーダーが株を売買する行為をマネー・ゲームと呼んだり、子どもたちがゲームの虜になる行動も、世界ではカジノ業界が盛況な理由も解釈できる。もっとも、本当に、マネー・ゲームを楽しめる人、ゲームを楽しめる人、賭博を楽しめる人は、ほんの一握りだろうが(大半は遊んでいるのでなく遊ばれてしまっている)。

多くの人は、日常の中で、だじゃれを言い合ったり、仕事に遊び心を取り入れたり、創造的な活動を楽しんだり、様々な形で遊びと融合し合いながら生きている。成長する過程においても、「まんま、ぶーぶ」などの言葉と同時に、鈴の音にほほえんだり、ボールを転がしたり、遊ぶことを学ぶ。「よく遊びよく学べ」「遊ぶ子はよく育つ」という言葉もある。そして、子どもの頃には、絵本や童話を読み、ある時は白雪姫になり、ある時はシンデレラになり、ある時はもちもちの木の子になる。現実の世界とは異なる、物語の中の主人公になり、様々な生き方の教訓を学ぶのである。

シンデレラは、約束の時間に遅れまいと、急いでカボチャの馬車に乗り込もうとするため、ガラスの靴を落としてしまう。この文脈からは、時間に余裕を持って行動しないと、忘れ物や落とし物をしてしまうことを学ぶだろう。そして、後日王

子様がガラスの靴の持ち主を探しに来るが、多くの女性が競って自分の靴だと嘘をついたところでサイズが合わない。シンデレラがみすばらしい服装で掃除をしていても、声をかけてもらい、靴のサイズが合って、王子様と結婚することになる。結婚することが幸せか否かの議論はさておき、不必要な自己アピールや華美な服装、虚言は不要で、謙虚で控え目であってもコツコツ努力をすれば幸せのチャンスは巡ってくることを、この結末から学ぶ。

文字文化が小さな子どもも含めて普及した100年足らずのこれまでの時代に生まれた子どもたちは、遊びの中で、絵本というメディアを通して、バーチャル空間の中で、多くの生きる知恵、教訓を学んできた。

だが、生きる知恵、教訓を学ぶメディア、バーチャル空間を形成するメディアは、多様化している。バーチャル空間を形成するメディアが、テレビ、ビデオ、ネット、ケータイと多様化されたのは、ほんの最近のことであり、まだ過渡期である。どのような物事も過渡期には、放任してみたり禁止してみたり、振り子のように議論が揺れる。新しいメディアへの対応方法も、いずれは落ち着くべきところに落ち着くだろう。遊戯人であるわれわれは、多様化したメディアを有効に利用し、生きる知恵、教訓を後生に継承していく必要がある。

2. 「遊び」という原動力

「遊び」という原動力ほど、人を突き動かすものはない。しかも継続することに苦痛を伴わない。どのような感動も、一時的なものであることが多く、興味も関心も一過性に過ぎ去ることが多い。我々は生まれながらにして遊戯人であることを再認識し、遊びを取り入れつつ学ぶシステムを構築する方が、苦痛を耐える学びよりも遙かに能率が良い。「遊び道具」も生きるために必要な道具なのである。

「火」や「ナイフ」が生きるために必要な道具として有益な反面、使い方を誤れば非常に危険であると同様に、強力な原動力となる「遊び道具」も、使い方を誤れば、危険なのである。危険であることの一面をとらえて、火の利用もナイフの利用も禁じられたならば、非常に不自由な生活となる。成人するまで、「火」や「ナイフ」に触れることなく、一人暮らしをし始めたときにはじめて「火」や「ナイフ」に触れたならば、非常に危険だ。そこにはもはや正しい「火」や「ナイフ」の扱い方を教えてくれる大人はいない。

有益な道具ほど、危険な一面も備えているため、教育してくれる大人がいるところで使い方を学ばなければいけない。たとえば、遊び道具の一つのボールなどでは、小さな頃からボールを投げたり受け取ったり、ドッジボールなどの遊びから、当たれば痛いという感覚を身につける。身体的感覚として、直球を人の頭などにめがけて投げてはいけないこと、相手が身構えない状況で背後からボールを投げつけてはいけないことを学ぶ。

ネットやケータイも同様だ。教員がいる学校という空間、親の保護下におかれている家庭において、ネットやケータイを禁じられた子どもは、成人してはじめてネットやケータイの世界に入ったならば、非常に危険である。当たれば痛いという感覚を、親や教員の保護下のうちに身につけず、社会に出ることになる。人を傷つけてもその痛みがわからない、傷つけられても対処法を誰も教えてくれない。

秋葉原無差別殺人事件の加藤容疑者の家庭では、高校2年生になるまでテレビ番組は『ドラえもん』と『日本昔話』に限定されていたという。絵や作文も親が(正しいと考える)骨組みを作って、そのルールに従って作品を仕上げたのだという。おそらく、ネットやケータイの世界とは無縁に育ったのだろう。そして、親元から遠く離れた短大に入り、すべての束縛から解放されたとき、一度には受け止めきれないほどの情報が襲ったのだろう。適正な距離を保ちつつ、情報を取捨選択することなどでできなかったと推測する。それ故、異常なほどに彼女がいなかったことを悲観したり、自動車短大に入学したにもかかわらず、自動車短大の一番の(唯一ともいえる)メリットである資格を取

らずに過ごしてしまう。近くに司令塔となる親がいないと、今何をしなければいけないのか、重要なことは何か、判断できていない。

本来ならば、成人するまでの過程においても、多くの選択肢がある。たとえば、夏休みの読書感想文で、どの本を読もうか、子どもにとっては一大決心である。選び損なって、感想文が最後まで書けず、8月31日に別の本を読み直して書き直した経験などもしてきているはずである。多くの情報の中から選択することの難しさを学ぶ機会であるにもかかわらず、親が読む本を決めてしまい、書く内容のルールも引いてしまつては、膨大な情報の飛び交う情報社会で、もっとも身につける必要のある情報処理能力が全く身につけていなかったとしかいわざるを得ない。

3. バーチャル空間

これからの時代は、秩序立てられたルールの上をマニュアルに従って走っていけばゴールにたどり着く時代ではない。塾通いをし、一流中学・高校・大学と進み、一流企業に入った者の中にも脱落者は少なくない。一流大学を出ても、ちょっとしたボタンの掛け違いで不安定雇用を余儀なくされている若者も多い。

では、どのように、現代の若者、子どもたちに情報社会で一番重要な情報処理能力を身につけさせたらよいのか。先に、遊びこそその原動力であることを述べた。遊びを通して、情報処理能力を身につけさせるほど効率のよい方法はない。

今からわずか100年前に、絵本が子どもたちを魅了し夢と希望を駆り立て、生きる知恵を授けたように、今の子どもたちは何に魅了されるのか思いを巡らせば、答えは容易である。

今の子どもたちを魅了させることのできるメディアは、ケータイであり、ネットであり、RPGやサウンドノベルなどのゲームである。しかしながら、提供されているコンテンツは、あまりにも貧弱だ。凝ったCG(コンピュータ・グラフィックス)に、いくらお金をかけても、一瞬の魅力で終わる。人気推理小説をもとにしたゲームもあるが、単なる謎解きに終わっている。少しでも強い刺激で興味を引こうと、死・殺人・残虐な展開、刺激的な性描写を執拗なまでに繰り返す。漢字の書き

取り、計算練習、因数分解などを学べるゲームは開発されているが、生きる知恵、教訓を後生に継承していくようなゲームが見あたらない。このようなゲームの世界に見切りをつける子ども・若者が最近では増えてきた。

「事実は小説よりも奇なり」ということわざもあるように、現実離れたストーリーや人工的なCGに走ったコンテンツよりも、新しいバーチャル空間は、より現実に歩み寄りつつある。MixiなどのSNSやCGM(Consumer Generated Media)もその走りであるが、コミュニケーション中心で、仲間ができる、人気ランキングやアフィリエイトという要素以外には発展性がない。

まだ、爆発的な人気は出ていないが、静かに浸透しつつあるバーチャル空間の形態は、メタバース(Metaverse)と呼ばれる。インターネット上の3次元空間上に、アバターと呼ばれるもう一人の自分を存在させ、そこで、人と出会い、人工的創造物をユーザー自体が作り出し、台本もゴールもないストーリーが始まるのである。中世の頃の遊び文化にも「仮装舞踏会」があるように、日常とは異なる仮想世界で遊戯する文化は、今に始まったことではない。ホイジンガによれば、「遊びは自由な行為であり、…(中略)…遊ぶ人を完全に虜にするが、だからといって何か物質的利益と結びつくわけでは全くなく、…(中略)…仮装をもってありきたりの世界とは別の者であることを強調する」¹⁾のである。つまり、物質的な利益は求めず、日常とは異なる空間で、別人になりすまして、一定の規律を保ちつつ楽しく時を過ごすことが遊びの本質なのである。中世の頃には、仮装をして別人になりすましたが、現代では、ネット上のバ

ーチャル空間で、別人や別の生き物になります。

図1は、Multiverse(<http://www.multiverse.net/>)の街角で、ダンスを踊っている様子である。現実社会と同様に、自発的に何か行動を起こさなければ、何も進展しない。

メタバースには、Multiverseの他、表1のようなものがある。

splumeでは、バーチャルペットを飼うことができ、帰宅して画面を開くと「お帰りなさいませ」などと出迎えてくれる。バーチャルペットとの会話の様子は図2に示した。

また、HiPiHiには水墨画風の空間などがあり、孔子や孟子の教えが出てきそうであるが、残念ながら、一部しか英訳されておらず、おもしろそうなコンテンツは中国語である。

その他、日本では、特定の政党が選挙活動に利用したり、企業が莫大な宣伝費を投じた、見かけだけが煌びやかな3D空間が見られる。そのような空間で出会った人から、幾度となく、「何がおもしろいのだろう」という会話を聞いた。煌びやかな中に存在するだけでは何もおもしろくない。自ら創造しなければ何も始まらないのである。ただ何となく訪れただけでは、一人で行くあてもなく街角にたたずむのと同じである。しかしながら、台本もゴールもないバーチャル空間であるメタバースの今後の発展に、私は大きな期待を寄せている。

4. メタバースを活用した教育への期待

癒し効果

小中学生の頃から塾に通い、夜10時過ぎの列車の中でドリンク剤を飲みながら、疲れた顔をしてだらっと椅子に腰掛けている子どもを見かける



図1 MultiverseのTimes Squareでのダンス

表1 主なメタバース

Active Worlds (http://www.activeworlds.com/)
Entropia Universe(http://www.entropiauniverse.com/index.var)
There (http://www.there.com/)
Proton Media (http://www.protonmedia.com/)
Habbo (http://www.habbo.jp/)
HiPiHi (http://www.hipihi.com/index_english.html)
IMVU (http://www.imvu.com/catalog/web_landing.php?p=japan)
NTOMO (http://www.ntomo.co.jp/)
kaneva (http://www.kaneva.com/)
Lively (http://www.lively.com/html/landing.html)
splume (http://splume.jp/)



図2 パーチャルペットとの会話の様子

ことがある。人間関係のストレスから円形脱毛症になる高校生もいると聞く。子どもにとっても大人にとってもストレスの多いのが現代社会の特徴だ。だが、多忙な生活の中で、ヒーリングルームやマッサージなどに出かける時間を確保するのは、至難の業だ。ペットが飼える住まいに住む人も、限られている。だが、バーチャル空間であれば、物理的制約は受けない。パソコンを起動させれば、睡眠前の5分10分といったわずかな時間で、もう一人の自分としてダンスを踊ったり、ペットと会話をして、疲れた心を癒すことができる。メタバースは、大人から子どもまで多忙な現代人に、短時間で心の癒しを与えるのではないかと期待している。

社会参加・登校シミュレーション訓練の場

20年ほど前頃から不登校・ひきこもり増加が指摘されはじめ、不登校を経てひきこもりのまま30代40代に突入する者も増え、厚生労働省の定義では、ひきこもり100万人ともいわれている。この100万人には、統合失調症や鬱などの精神疾患を持つ者は含まれていない。10年ほど前からは、ニートの増加(近年5年ほどは64万人ほどで横ばい)も問題とされている。

メタバースの中に教室や会議室を作れば、アバター同士ディスカッションをしたり、学び合う教室を実現することができる。

不登校になり教室に通えなくなった子どもも、メタバースの中の教室に通ううちに、自信を身につけ、実際の教室にも通えるかもしれない。

ひきこもりの若者の多くは、学級委員として活躍していたり、活発でクラスの人気者であったけれど、ちょっとしたきっかけで、ひきこもってしまうことになる場合が多い。潜在的には人と関わ

りたいのだけれど、その糸口がつかめないでいる。一度ひきこもると、はじめの一步には、相当な勇気がいる。これまでも幾度となく踏み出そうとして失敗し、挫折し傷ついてきている。そして精神疾患は何もないのだけれど、社会参加ができなくなっているのである。そのような若者が、自信を身につけ、社会参加していくためには、傷つくりスクの少ない場での、社会参加訓練が必要である。

現実社会では、なりたい自己となれる自己の乖離を自ら埋め合わせることができず、近所の人や以前のクラスメイトと顔を合わせると、どんな挨拶をしてよいかわからず萎縮してしまう若者も、バーチャル空間では、なりたい自己を実現できる。なりたい自己をバーチャル空間で実現しても、それは、はじめだけである。別な人を演じ続けるには限界があり、出会った人と会話が進めば、自ずと、本来の自己を隠せなくなってくる。それでも、おそろおそろ関わり合いを続けるうちに、本来の自分でも相手から承認されることを実感できれば、自信に結びつく。人とのコミュニケーションの中で、承認欲求が満たされる経験を積み、自信を身につけ、やがて社会参加に成功するだろう。

情報モラルを自然に身につける場

泣いたり笑ったり感情表現をするアバターを通して、バーチャルな空間の背後にも生身の人がいて、その集まりだということが実感できれば、ネット上での傷つけ合いや争いを軽減することができる。なぜなら、ネット上の他者を常に意識できているならば、匿名であっても無責任な発言をしてはいけないこと、自分が表現した文や写真を見た他者が、どう受け止めるのかなど、リアルな世界と同じ礼儀やモラルが必要であることに、説明はいらない。「情報モラルとは」と説教じみた解説をせずとも、メタバースの世界でアバター同士が関わり合うことによって、自然な形で情報モラルを身につけることができるのである。

参考文献

- 1) ホイジンガ(里見元一郎訳)『ホイジンガ選集1 ホモ・ルーデンス』河出書房新社、1989年、p.31
- 2) ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』中央公論新社、1973年
- 3) 加納寛子『ネットジェネレーション バーチャル空間で起こるリアルな問題』(現代のエスプリNo.492)至文堂、2008年
- 4) 加納寛子『サイレント・レポリユーション ITによる脱ニート・脱フリーター』ぎょうせい、2006年