

Title

遊びの力で研究する

——未来の人類研究センター「水プロジェクト」の場合

Name

山本 貴光

「遊び」とは、かたときなんらかの利害を離れて物事に潜む状態や可能性を探ることである。仮にそんなふうを考えてみよう。ルールに則って行うゲームを典型として、遊びとは失敗を厭わず、むしろ失敗も含めて「こうしたらどうなるかな」と試行錯誤を楽しむ営みである。お金を儲けるため、試験に合格するため、といった利害が関わると、試行錯誤ではなくそれらの目的に向かう「選択と集中」や「最適化」が始まる。

それが拙いわけではない。ただ、「選択と集中」や「最適化」は、失敗も辞さない試行錯誤や物事に潜む未知や可能性を探るといふ営みとは折り合いが悪い。「選択と集中」や「最適化」は、いずれかといえば、どうすればよいかは既に分かっており、それ以外のことをしなくてよい場合に有効な手である。そうした場面では「遊び」は、そんなことをしている場合ではない、無駄なことだと退けられるだろう。「遊び」の側から見れば、利害という目的に向かうのではなく、試行錯誤を通じた発見に向かいたいわけである。

さて、遊びをそういうものだとしてみると、これはものを考えたり探究したりするときにも大いに役立つように思える。探究とは、少々大袈裟に言えば、まだ人類の誰も答えを知らない問題や謎にとりくんで、それがどんな問題を明確にしたり、可能な場合には答えを見出そうとしたりする営みである。まずは探り、試行錯誤することこそが必要なのである。

ところで、未来の人類研究センターは、2020年2月に設立されて以来、利他学の拠点として、利他プロジェクトを進めてきている。2023年4月からは、利他学をさらに推し進めるために、利他プロジェクトと並行して、新たに「水プロジェクト」を開始した。

水は、地球全体を循環し、人間を含むあらゆる生命の源でもあり、利他という概念とも大いに関わりがあるテーマだ。川名晋史さん、高橋将記さんと山本の3名のチームにセンター長の伊藤亜紗さんを交えて、そうはいつでもあまりにも大きく多様なものに関わりをもつ水についてどのように研究できるだろうかという検討を重ね、遊びの一形態であるゲームを活用しようとしている。そう、冒頭に述べたような意味での「遊び」を活用してみようというわけである。

もう少し具体的に言えば、目下は水の一形態である「雲」を中心に据えているところ。ご存じのように雲は、晴れるか曇るか雨や雪が降るかといった天候を左右し、ときには水害や日照りのような災害をもたらし、人びとの行動、農作物の出来、社会の動きなどに広く影響する存在だ。また、人は青空に浮かぶ雲を眺めて心を遊ばせ、あるいは浮雲を自由の象徴に見立て、無理難題のことを「雲を掴むような」と喩えたりもする。雲は私たちの心理にも影響を与えている。

これまで人類は、必要に応じて雨乞いをしたり、あるいはてるてる坊主に願いをかけたりと、天気や雲のゆくえにたくさんの祈りを捧げてきただろう。ひとえに制御しがたいものだからだ。そんな雲を制御するというアイデアはこれまでもさまざまに提出されてきたものの、目下は十分実現しているとは言いがたい状況にある。

では、もし人類が、そんな雲を自在に生成・消滅させることができれば、つまり水を雲へ、雲を水へと変換する技術が確立・普及した暁には、人間の生活や社会、あるいは自然にはどのような影響が生じるか。現在のところはまだ実現に至っていない近未来の技術と社会や自然との関係、そこで生じる新たな状況や課題を探ってみようという文理はもちろんのこと、種々の領域にまたがる領域横断的な研究テーマである。

この課題を探るために、私たちはゲームの力を借りてみようと考えた。雲の制御技術が実現した場合、これを人びとはどのように使うか。農業や各種の生産はどう変化するか。人びとの生活や健康にはどんな影響が出るか。雲をつくったのはいいとして、風まで制御はできない。自分の地域で生まれた雲が、よその地域へ流れてゆき、思わぬ影響を及ぼすかもしれない。逆もありうる。地域同士のあいだに雲についての取り決めは必要ないか。仮に雲が一種の天然資源だとすれば、これを巡って政治や経済の競争や摩擦が生じないだろうか。ここには、おそらくまだ誰も考え尽くしてみたことのない複雑な状況が潜んでいる。

こうした複数の要素が互いに関係しあい、時間とともに変化する様子をゲームという形で構成してみる。ゲームとは、いくなれば世界の小さなモデル(模型)のようなものだ。しかも、つくってみれば遊んで試せる。遊んで試すと、モデルを見ているだけでは目に入らないさまざまな状態も見えてくる。例えば、「将棋」のルールをいくら読んでも、棋士たちの勝負で生じる盤面を予想し尽くすことはできない。ルールに則って遊んでみると、はじめてそれらのルールに潜んでいたものが顕わになる。繰り返しプレイするうちに、ルールには書き込まれていない性質や傾向も見えてくる。これまでいくつも考案されてきた定石はその好例である。

雲の制御技術が実現した世界を、研究によって得られた知識をもとにモデルにしてみる。まだ、どういうモデルにすればよいかを探っている最中だが、一例を挙げると「雲法」という要素がある。国内における雲の扱いについての国内雲法もあれば、国をまたいだ雲の扱いを取り決める国際雲法もありうる。人間が完全には制御しきれない雲は、人間の都合で引いた国境線や地域の境を軽々と超えて動く。これをどのように法で扱うか。あるいは雲の状態が、人びとの行動はもちろんのこと、雲を見る人びとの心理に影響を与えられられる。雲と人との関係も、できればモデルに組み込みたい。

ゲームという形式を使うメリットとして、静的な知識を自分たちで動かしながらプレイすることで、めいめいの頭のなかに動的なモデルがイメージされるという点も期待される。ゲームとは、多くの場合、繰り返し遊ぶものだ。そうすると面白いことに、当初は複雑でとても細部まで覚えられそうもないと感じられたゲームであっても、繰り返し試行錯誤を重ねてプレイするうちに、その複雑なモデルの構造と動きが頭に入ってしまう。日本史の教科書で文字として読んだ戦国時代の社会について、ゲーム『信長の野望』を繰り返し遊ぶうちに自然と覚えてしまう、というのはその一例である。

もっともいま述べた例で顕著なことだが、そのゲームのモデルがどの程度現実を反映しているのか、という課題がついて回る。この点についてはこう考えている。今回のプロジェクトでは、ゲームをつくることそのものが目的ではない。ゲームは、研究を進める手段、ツールと位置づけている。化学反応を促進するための触媒といってもよい。テーマについて、各方面の専門家の知見も借りながら研究を進める。得られた知識や発想をゲームにしてみる。そのゲームをプレイしてみることで、モデルに潜む多様な状態があらわになる。モデルの足りない点や矛盾なども見つかる。これを手がかりに、さらに研究を進める。理想的に言えば、ゲームをつくってプレイすることが、考えたり調べたりするためのエンジンになる。

とはいえ、研究の手段としてゲームを設計してプレイする、という試み自体が初めてのことであり、どこまでうまくいくかは分からない。分からないが、試す価値があると睨んでいる。というのも、長年ゲーム開発に携わってきた経験に照らしてみると、ゲームという器は、多様な要素とそれらの関係や変化を扱うのにたいそう便利なものである。また、ゲームを設計するプロセスは、複雑に絡み合ったものを人間の身の丈にあった水準で構成し、操作する、いわば編集の技法でもある。そうしたゲームを設計し、試行錯誤しながらプレイする過程を通じて、それに携わる人びとの脳裡にも、ゲームが表現するモデルとそこで生じる多様な状態が無理なく収まるに違いない。

というわけで、「水プロジェクト」のチームでは、半ば冗談のようにこれを「雲をつかむ話」、略して「雲つか」プロジェクトなどと呼んで、この結構野心的な研究プロジェクトにとりくんでいるのだった。請うご期待。