

IDEA ゲームの社会的・情動的転回 —感情教育としての IDEA ゲームが求められる背景—

高野 慎太郎 (中国安徽大学外語学院, 自由学園女子部中等科・高等科)

【社会的・情動的転回が求められる背景】

レイシズム、排外ナショナリズム、同性愛フォビア、福祉国家の反転など、世界的な分極化が進行している。当初の背景分析においては、知性の働きの障害によってこれが生じたと見る「反知性主義」の立場が優勢だった。しかし分極化に前提を与える傾向性、例えば、ポスト真実や陰謀論的な傾向性に知性の障害は見られない。むしろそこに認められるのは、真実でない知りながらもそれを真実と見做すような、感情的な意思である (Brotherton, 2017)。しかも感情的な意思は、分極化の解決策として提案されてきた討議倫理や熟議民主主義に対してもおしなべて影響を与える。従って近年の社会分析は、知性ではなく感情の働きの障害 (感情の劣化) に焦点を当てるものへと転回してきた (宮台, 2016)。

分極化する社会状況とその背後にある感情の劣化をふまえた場合に、どのような教育実践が求められるであろうか。Rorty (1998:180) は、公正な社会を支える営みとして感情教育の重要性を説いた。理知的理解ではなく共苦・共感的な同期能力に力点を置き、メディアを通して提供される物語 (感情を揺さぶる物語) との出会いにその活路を見出したのである。しかし現代ではそれが難しい。養老孟司、成田弘子との鼎談 (養老, 2022) で詳述したように、ビッグデータ処理の普及によるフィルターバブル、サイバーカスケード化が進んだ結果、「思いがけない物語」と出会う機会そのものが減少した。そのため、感情の劣化の処方箋となるはずの感情教育も現代では困難を抱える。これまでの実践から、IDEA ゲームがその解決策となると私は確信している。

IDEA ゲームとは加藤厚・三村隆男によって 1993 年に開発された討議手法だが、輻輳する視点の内在

化、感情と論理のずれによる人格の形成など、感情教育に必要な機能を備える。ただ、加藤 (1993) が示した認識、即ち IDEA ゲームを即興 (普及版) デイバートとし、その意義に論理力の形成を強調する認識では不十分だ。認知的スキル育成ならば競技デイバートで事足りる。そうではなく感情教育 (非認知的：社会的・情動的陶冶) として IDEA ゲームを捉えることが、社会の分極化と感情の劣化、そして感情教育が抱える現代的困難の克服に道をひらく。いま・この社会で IDEA ゲームを実践し論じることの意義 (IDEA ゲームの現代性) に照らして、ここに IDEA ゲーム認識の社会的・情動的転回を提案したい。

【なりきり分析を実装した IDEA ゲームの実践】

実践に即して説明しよう。勤務校で私は、中学 3 年から高校 3 年までの国語を担当している。これまで、大学入試改革、種苗法改正、SNS 誹謗中傷と表現の自由など、価値観が反映される論題を扱ってきた。IDEA ゲーム実施に先立って、必ず立論の事前学習として「なりきり分析」を行う。ドゥルーズ&ガタリから becoming の概念を借りるこの手法は、一定の物差し (規準) によって肯定・否定の各視点に同期する点に特徴がある (高野 2020 ほか)。一定の規準とは、①立論を構成する事実や論点について吟味する「思考」の規準、②①の立場の当事者に変身して感情ベースでトレースする「感情」の規準、③①と②で分析した内容に対する自分の意見をまとめる「価値の明確化」の規準を指す。常にこの規準を切り口として様々な立場の資料を読み解き、分析する。例として、種苗法について扱った際のなりきり分析ワークシート (以下で閲覧可能 <https://is.gd/2QaCAat>) を採り上げる。学習者のシートには、

「農業競争力強化支援法」という法律を分析した規
準②と③のセルのあいだに、②から③に向かう矢印
と共に「当事者と自分の主観の一致」と書かれてい
る。学習者はこの法律に対して論理的には賛同でき
ないが、その立法意思（情意）には賛同できるとい
う「主観の一致」を示している。加えて、「アタマで
はわかる、でも実感的には反対…」(朝日新聞 2020
0331 朝刊)、「(意見は異なる)でもたしかに、これ
は辛い…」(中日新聞 20200705 朝刊)といった実感
が記載されることもある。なりきり分析の体験は学
習者にとって、共苦・共感を伴う感情的同期の体験
であるだけでなく、それが学習者自身の論理や情意
とズレる場合には分裂的な体験となる。こうした体
験は、ジャック・ラカンが示した分裂的自己の統合
過程(引き締め)における人格形成の契機となろう。

他方で、一定規準で各視点になりきることの意義
について、「自分にとってのこの議論が、相手にとつ
てのあの議論だとわかること」という思考的同型性
(概念マッピングの同型性)の体験から語る学習者
もいる(教育新聞 20200622 朝刊)。同じ学習者の次
の発言からは、感情面での同型性の実感も読み取れ
る。「自分から見ると『ダメな議論』でも、相手にな
ってみると自分と同じように相手にとっての最後
の頼みの綱、『切り札』の議論なのがある」。こう
した思考的・感情的同型性の体験は、第一に相手
に対する腹の底からの同期(スプランクニゾマイ)を
示すであろう。同時に、思考的・感情的同型性を通
して体験する具体的な意味論(概念マップ(地)の
上に載る具体的な議論(図))は当然のことながら各
立場ごとに異なる(同じ「切り札」の位置に置かれ
た議論であっても、中身は当然異なる)。これが学習
者にとっては複数の異なる視点を内在化する体験
となるようだ(cf. Intrapersonal Diversity)。

この点は、論理教育における自己中心性の克服に
関わる。通常の論理教育(ディベート教育)では自
分の視点から他者の意見を分析する。すると他者と
の差異は規準の問題(差異)に切り下げられ、既に
採用されている単一の視点が強化される。視点と規

準の取り合わせで見ると「単一の視点・複数の規準」
(cf. 多文化主義)となる。一方で、なりきり分析を
実装した IDEA ゲームは、一定の切り口から他者と
の同型性を探り、意味論的な複数性へと抜け出る
「単一の規準・複数の視点」(cf. パースペクティブ
主義)の構造を持つ。人類学が示すように、切り口
の固定化が視点の輻輳化を誘うだけでなく、体験的
な同型性ゆえに「自分の視点」が特権性を失う。な
りきり分析を実装することで、感情教育としての I
DEA ゲーム構想は脱人間中心主義の教育観(高野,
2022)とのシンクロへと広がりを見せるのである。

分極化する社会状況を踏まえ、本稿では IDEA ゲ
ームの社会的・情動的転回、即ち、なりきり分析を
実装した感情教育としての IDEA ゲーム構想を提案
させて頂いた。皆様のご批判を仰ぐ次第である。

【文献】

- 加藤厚(1993)『『IDEA ゲーム』で自己理解・社会理解を
深化させる』、リクルート『キャリアガイダンス 25(8)
号』, pp. 62-69.
- 高野慎太郎(2020)「連載第4回 変身する分析—大学入
試改革を例に—」教育新聞社『教育新聞』2020年10月
26日.
- 高野慎太郎(2022)「ポスト・ヒューマニズムの時代のオ
ンライン教育—別様な可能性への生成変化に向けて」
日本子どもを守る会(編)『子ども白書 2022』かもがわ
出版.
- 宮台真司(2016)『『感情の劣化』への抗いを全体主義の
リスクを回避して進める手だてはあるか?』現代位相
研究所(編)『悪という希望』教育評論社.
- 養老孟司(2022)「オンライン時代を生きる子どもたちへ」
日本子どもを守る会(編)『子ども白書 2022』かもがわ
出版.
- Richard Rorty (1998) *Truth and Progress: Philosophical
Papers III*. Cambridge: Cambridge University
Press.
- Rob Brotherton (2017) *Suspicious Minds: Why We Believe
Conspiracy Theories*. Bloomsbury Sigma.