

生物の分類を考案したC・フォン・リンネは一七五八年に人間を「ホモ・サピエンス(叡智ある人間)」と命名した。それから一八〇年後にオランダの歴史学者J・ホイジンガが『ホモ・ルーデンス(遊戯する人間)』という書籍により新規の名前を提案し、それを補強したのがフランスの社会学者R・カイヨワが一九五八年に発表した著書『遊戯と人間』である。

これらを背景にすると、紀元前五世紀のギリシャとペルシャの戦闘でギリシャの勝利を母国に伝達した兵士の行動がマラソンというスポーツ競技の発祥となり、中世のイングランドの内戦で、勝利した軍隊の兵士が敵将の首級を足蹴にした遊戯がサッカーの起源とされているように、人間は遊戯を指向する本性があるようである。

戦争だけではなく、人間は文化も遊戯にする傾向がある。奈良時代に登場した和歌は複数の人間が交互に制作する連歌という競技に発展し、近代オリンピック競技も一九二二年のストックホルム大会から五二年のヘルシンキ大会まではスポーツ競技だけではなく、建築、絵画など芸術作品の競技大会も同時に開催していた。

ところが最近、社会活動を競技にする傾向が登場してきた。昨年一月に東京都渋谷区で「スポGOM Iワールドカップ」という競技大会が開催された。日本以外にアメリカ、ブラジル、インドなど二一カ国の人々が参加し、渋谷区内の路上のゴミを回収し、その重量を競争するという競技で、八四キロを回収したイギリスが優勝した。

これは都市の公共空間を清掃すること以上の目的があった。世界では毎年八〇〇万トンのプラスチックゴミが海洋に流出し、二〇五〇年には海洋に棲息する魚類の重量を上回るという予測が発表されており、それへの警鐘を発信するという目的である。この競技はロンドンでも開催され、次第に世界に浸透しつつある。

東京やロンドンで実施された都市ゴミの回収はゲーム仕立てであるため、人々が奉仕半分、競争半分で参加するが、このように社会活動をゲームとして構成し、参加を促進する活動は「ゲーミフィケーション」と名付けられ、様々な分野に浸透しつつある。多数の事例から情報社会を反映した活動を紹介したい。

ミシガン湖畔に立地するシカゴでは市内の水路に投棄されるゴミが課題であった。そこで世界各地からネットワーク経由で遠隔操縦できる清掃ロボットを水路に配置し、関心のある人々が画像でゴミを発見し清掃ロボットを操作して回収している。主催団体の目標は「河川からゴミが消滅しゲームが不要になる」ことである。

ノルウェーの首都オスロでは通学通路の危険箇所を児童自身が役所に通報し、その情報と実際の交通状況を対比させ、交通信号や横断歩道を整備してきた。役所が広範に調査するのは手間がかかるが、実際に通行する児童が問題を発見することで、調査の手間が省略できるとともに児童の社会意識も醸成される結果となっている。

ここまでは現実の社会の課題を体験する事例であるが、未来の課題を体験するゲームも登場している。「クライメート・トレイル」というゲームは北米大陸を縦断しながら熱波、竜巻、豪雨など今後発生する環境危機に直面し、地球規模の環境問題を体験するゲームである。ゲームは暇潰しの手段ではなく、社会の現在と未来を体験する手段に変貌しつつある。