

概念ゲームの実践
—もっと楽しく考えるために—

さろん 堀越 睦

1. はじめに

「考えること」を考えることはとても難しい。「考える」という行為の対象が行為自体「考える」を指示してしまうので、自己言及となるからであろうか。考えるという行為の中ではどういうことが起きているのか。考える対象である概念とその周辺概念を俯瞰して見て、その対象の概念は周辺にある別の概念とはどういう関係にあるかを比較して、その差異を探索している。あるいは、考える対象である概念とその内部へと分け入って見て、その概念の中にどういう別の概念が含まれているのかを分析し、それらの包含関係を探索している。他にもあるのかもしれないが、ここで行き詰まってしまう。

何かを考えた経験を踏まえて、過程を振り返って何が起きたかを捕捉することはできそうである。考えた経験を振り返り詳細に見てみよう。数学や物理のある問題を考える際は、その問題が必要とする定理や公式を思い出し、その問題に当てはめている。何かの概念(例として『自由』)がどういうことかを考える際は、頭の中で鳥のようになった自分が空を思うままに浮遊をする映像や何か課題や問題を前にした自分がそれを行うか否かという局面の映像を想起するかもしれない。上記における「考えること」は、最適を選択(例; 定理・公式の利用)したり、対象概念を具象化(映像化)したりする行為のように思える。

哲学プラクティスの一つとされる哲学ウォーク*1も、事前に渡された一つの哲学の言葉を念頭に置いて、それが指す概念に一番良く当てはまる

と思う道中の風景を散策中に見つけようとする思索である。これは言葉が指す抽象概念を眼前の風景に具象化をする行為であって、先述のように考えることの一種であろう。この哲学ウォークが哲学プラクティスの一種なら、2つの抽象概念間の包含関係性から第3の概念の位置付けを想像したり、幾つかの具体概念からそれらを統合する抽象概念を想像したりする行為も考えることであり、哲学プラクティスの一種であるとは言えないか。そのような考えから、私が所属する哲学カフェを主催する団体で毎年一回開催する集いでは、以下に紹介するような試みをゲーム化して楽しんでいる。

2. 抽象に関する事例

(1) 抽象概念についての考察

私達は、日々無意識の裡に色々な事物を抽象化している。例えば、道を歩いていて偶然ある猫に遭遇したとしよう。おそらく大半の人々は、その猫を見た瞬間に「あっ、猫だ」と思うであろう。だが良く考えるとこの「ある猫」は世界に一匹しかいない個別の存在である。ペットなら固有名詞を持っているかもしれないし、きっと他のどの猫とも異なる経験があるはずで、もし他の猫に遭遇すれば（意識せずとも）自他を区別し、警戒したり求愛行動を取ったりする。だが、私達はそういう個別性を無視する。逆に、猫を見て、家禽類、動物、生物とは普通呼ばない。この「ある猫」を見た一瞬で、猫という動物種を心象してしまう。なぜか。今回はこの抽象化するという考える働きについて考えてみたい。

抽象化とは具体的な事柄をより共通性の高い概念へと変換することを指している。私達が具体的な事柄から抽象化をするときは一体どのようなことが起きているのであろうか。例えば、個別的な事柄の一例として、

開拓の扉

「筆者が今右手に持っている、このボールペン」を考え、これを抽象化するとはどういうことか。これは、筆者が中学生時代に伯父から米国土産としてもらった、銀一色のクロス社製である。この抽象化の際には、二つの方向性があるように思う。一つ目は、個人的体験や思い出から抽象化し、中学生時代、過去、または、土産、贈り物という方向。二つ目は、個人的体験を捨て、物自体を抽象化していき、より多くの共通性がある概念としてペン、筆記具、人工物、物体という方向である。

いずれも個別な事柄からより共通な事柄へと一般化ができる。これはどういうことか。何かを普通名詞で呼べることは、対象とは別に同類の中で共通事項を持つ他の個別対象が存在するはずで、元対象が唯一に特定（いつどこで自分と関わったか等）されてなければ個別ではなく共通と見なせる。そういう共通事項を有する存在群の中で、ボールペンよりペンの方が大きく、筆記具、人工物、物体と概念が段々大きくなると心象する。これは、筆記具は人工物に、人工物は物体に含まれるという包含関係が成立することによる。この包含関係によって、一連の概念群に大小関係があると考えるのである。さて。ここまでに至っても、冒頭のなぜ「あっ、猫だ」なのかは謎のままである。はて、なぜであろうか。こんなことを考えて、以下のゲームを考案した。

（２）概念ゲームその１：抽象概念を指向した具体例

① 目標

- ・参加する人達が、前項に述べたような複数の概念間に存在する包含関係を意識し、その間にある大小関係を想像する能力を遊び感覚で楽しむ裡に醸成する。

② 方法

- (a) 性別や年齢がなるべく多様になるように配慮した方法で、参加者を3～4名で1チームになるようにチーム編成をする。

- (b) 進行役は、2つの異なる概念を参加者へ明らかにする。
- (c) 参加者は、その2つの概念の間にある包含関係等を考慮した上で、大きさの大小関係を想像する。
- (d) 進行役は、その2つの概念を前提に、その関係において、①中間、②より大きい、または、③より小さい位置にある、と想定できる第3の概念を参加者に問う。
- (e) 参加者は、チーム全体で協議し、その結果として、進行役が想定したと思われる第3の概念と、その理由を発表する（シンキングタイム：2分）。
- (f) お題を変えて、複数回これを繰り返す。

③問題例

- ・ 以下に問題の例を挙げるが、例を見ればお分かりのように、必ずしも一意に決まる正解がある訳ではない。参加者がチームでその理由を説明して、他の参加者がどのチームの回答に最も納得できるかという観点から、ベストを決めるという連想ゲームである。

(a) 人間と生物—その中間のものは？

⇒動物、哺乳類動物、類人猿系動物、植物、樹木、等々
(科学的な言葉の定義から)

(b) 意識と認識—それらよりも小さなものは？

⇒世界/事実 (世界は意識・認識の中にあるから)

(c) 自由と孤独—それらよりも大きなものは？

⇒自己/自分 (自由と孤独は自己の認識の一部だから)

3. 具象に関する事例

(1) 具象についての考察

私達は抽象的な事柄を考える際、それを抽象的な概念のまま考える

開拓の扉

ことができず、具体的なイメージ（心象）に落とし込んで考えていないであろうか。例えば『自由』を考えてみる。おそらく誰もが自分の知識を思い出し、「気ままに動き回る」から自分が空を飛んでいる心象、あるいは、「拘束から解き放たれる」から自分の身体を何重にも頑丈に縛っている縄が解かれる心象等を想起するのではないか。だが、おそらくこういう体験をした人は稀で、多くの人は体験がないのではないか。過去に読んだり見たりした物語や映像の心象の欠片がまだ残っていて、それらを引っ張り出してきているのかもしれない。

抽象的な事柄を具象化するとは、共通性の高い事柄から個別の事柄へと変換をしていくことである。私達が抽象的な事柄から具象化をするときは、どのようなことが起きているのであろうか。一例として、哲学者ニーチェによる「神は死んだ」という言葉の具象化の例を考えてみよう。この名言から、彼岸を真の世界とするプラトニズムやキリスト教の崩壊を連想したり、虚無主義（ニヒリズム）を想起したりするかもしれない。個人の知識の範囲によって連想する概念が異なるかもしれないが、神や彼岸、死、あるいは、虚無等の連想をできる概念を抽出し、それらから底流にある具体的な心象を描き出すであろう。

神なら、神仏を象徴するような空、鳥居や地蔵を、死なら、土、墓石や病院を連想するかもしれない。このような具象化を念頭に、道中散策しながら「神は死んだ」等の名言の意味を考え、その心象に最も合うと思う風景を探し、自分が考える最適を決定していく哲学プラクティスが哲学ウォーク*1である。さて。この哲学プラクティスを踏まえて、逆の過程を考案してみた。特定の場面や画像から抽象概念を想起して当てる試みである。ある特定の画像からそれが意味する抽象概念を当てる試みで、ある種の連想ゲームである。哲学ウォークの逆過程を実践するのであるから、このゲームも一種の哲学プラクティスに相当するはずと勝手に解釈している。

(2) 概念ゲームその2：具象を指向した具体例

① 目標

- ・前項に述べたような抽象的な概念を特定の心象への変換を意識しながら、と具象化して想像する能力を遊び感覚で楽しむ裡に醸成する。

② 方法

- (a) 性別や年齢がなるべく多様になるように配慮した上で、参加者を3～4名で1チームになるようにチーム編成をする。
- (b) 進行役は、ある1つの概念を1チームの代表者へ明らかにする。
- (c) 同代表者は、自分のチームに対して、1画像ずつヒントを与えていく。この際に、ヒントは、元となる概念の単語を容易に連想できたり、同概念と同じ単語を含んだりする画像をNGとする。
例1：「自由」という想定概念の場合に、「自由の女神」の画像はNG。
例2：「愛」という想定概念の場合に、「福原愛」の画像はNG。
- (d) 想定する概念を早く当てられたチームが勝ち。
- (e) 制限時間：2分間／問で回答ができなかったら、回答権は次順のチームへ移行する。

③ 問題例

- ・以下に問題の例を挙げる。勘の鋭い読者ならすぐお分かりであろうが、ヒントによっては想定概念が出るまでには時間が予想以上にかかる場合がある。参加者がチーム単位でその概念を想像しながら、他の参加者の答えにも注意を払って、難しい抽象概念に挑むという連想ゲームである。

- (a) 理性
- (b) 存在

開拓の扉

- (c) 原因
- (d) 習慣
- (e) 相互

4. おわりに

「考えること」をどうしたら捕捉し、考えることができるかを考えてきた。勿論本当に考えることができたかは、考えることそのこと自体を完全に定義できていないので、心許ない。だが、「考えること」を考えることは相当に困難であるという前提から、真正面からではなく側面から攻めることとし、考えた経験を振り返ってみて、その過程で何が起きたかを詳細に観察してみると、その働きの事例として、(ア) 具体的な事柄を抽象化すること、あるいは、(イ) 抽象的な事柄を具体化・具象化することがあり、それらを詳細に観て、考えてみた。この観察を通じて各過程からその要素を抽出することによって、新しい考える試みを創造することができた。

もちろん上記以外にも考える過程には様々な働きがあろう。例えば、(ウ) 複数の事象を比較し、類似点や相違点を挙げる。哲学対話では2つの言葉の意味の一致点や差異点を考えるときに良く行なっている。(エ) 既知の資料(データ)や事実から帰結される未知の事柄等を外挿する。哲学対話では「含意」とも呼ばれて、「その主張の通りだと最終的にどうなるのでしょうか？」という問いを基に帰結を想像することがある。(オ) 複数ある既知の資料(データ)からそこに潜んでいる法則性等を見出す。哲学対話では「前提」と呼ばれ、「その考えには何か前提があるのではないですか？」という問いを基に法則性を推理することがある。

考えるという経験を振り返りながら、様々な働きをより詳細に観察を行った結果からヒントを得て、(ア) 抽象化や、(イ) 具象化を指向した

哲学的な試みとして、概念を指向する連想ゲーム（概念ゲーム）を考案し、年に一回の頻度で実践を行っている。とかく哲学に硬く難しい印象を持って敬遠する人々にも受け入れてもらえるのではないかと考えてのことである。これら実践中の2つの概念ゲーム以外に、上述した3つの働き（(ウ)～(オ)）に着目をした概念ゲームについても今後考案し、哲学プラクティスとして実践して行きたいと考えている。「こんな実践は哲学プラクティスとは呼べないのではないか」というようなご批判も含めて、皆様のご意見をお待ちしている。

参考文献

- *1: ピーター・ハーテロー（著）、河野哲也（監訳）、西山溪・渡邊文（訳）
（2014）「哲学ウォーク」『立教大学教育学科研究年報』（第57号、
pp. 107-114）