

ゲームが 創る 成功脳

開発したのは
世界一ユニークな 天才僧侶！



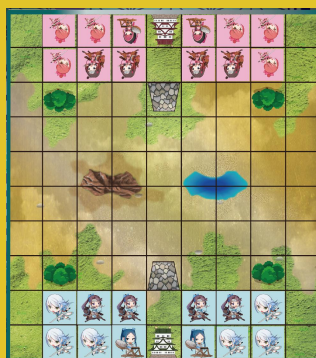
第1章 仏教と戦争ゲーム

第2章 NINJA HOPE (ニンジャホープ) で癒される

第3章 ゲームは精神文化

第4章 成功脳を創る

第5章 人口知能の時代に勝利する



「NINJA HOPE (ニンジャホープ)」を考案した遠藤晁及(えんどうりょうきゅう)は、平和活動家の僧侶だ。毎年のように、バングラデシュの奥地やパレスチナの紛争地域に入る。

また、パチカンでは、広島原爆の残り火を持ってローマ教皇に会い、反戦の象徴として吹き消してもらったりしている。

一方、作曲&演奏家としては、6枚のCD(十オムニバス1枚)をメジャーレーベルからリリースし、その音楽がテレビ・ラジオで流れている。

さらに、タオ療法/気心道の創始者として、数か国語に翻訳された8冊の著書があり、世界各地に弟子がいる。



遠藤晁及HP <http://endo-ryokyu.com>

はじめに

「NINJA HOPE（ニンジャホープ）」は、将棋やチェスのように2人で対戦するゲームだ。ルールは極めてシンプルだが、戦略性は高い。そして、プレイしているだけで、問題解決能力や発想力などの人生成功スキルが磨かれる。したがって、極上の脳トレゲームとも言える。

またアプリ版では、外国の知識も学べる。（次世代型の教育素材として、世界各地の教育者からも、注目されている。）プレイしていると、戦場という極限状態の中で決断を迫られるのと同じ心境になる。言わば、人生シミュレーションゲームなのだ。

このゲームに、絶対的に強いコマは存在しない。そこは、ジャンケンと同じだ。そこで、他のコマと助け合って、相手と闘うことになる。（東洋の共生の思想を含んでいるのだ。）

盤上には、プレイヤーの無意識が表現される。だから、対戦を通じて、お互いの人生観を語り合っているようなものだ。すなわち、箱庭療法や演劇療法のような、セラピー効果も期待できる。

勝利は、相手の城に入ることだ。アプリ版ではその時、「希望の火」が、敵と味方の両方の城に灯って、未来を照らす。そして、暗黒世界が光り輝く世界になる。“その瞬間、子どもたちの心に未来への希望が灯って欲しい”。遠藤暁及（えんどう りょうきゅう）は、そう語る。

そんな彼にインタビューしたものをまとめたのが、本書である。

インタビュアー：中河妙水（なかがわなりみ）

第1章 仏教と戦争ゲーム

—— 唥及（りょうきゅう）さんは、二十代の前半に自ら考案されたゲームをライフワークとして開発製作してこられた、と聞きました。

任天堂の三代目社長に見せたら、“ファミコンが出る前だったら、ずい分と流行っただろう”と言われたと聞いています。

唥及：ちょっと縁があったので、三代目社長を通じて任天堂の開発部に見せたら、けっこう評価されたらしいのです。

—— へえー。どんなご縁ですか？

唥及：「タオ療法」（遠藤唥及が創始した治療法）の患者さんだったんですよ。

—— ああ、そうだったんですか！

唥及：“ボード・ゲームを製作販売している別の子会社を紹介しよう”とも言われました。でも僕は、製品としてデパートや玩具店で売るだけでは、自分の意図していることとは違うような気がしたんです。

—— そうなんですか。

唥及：単に“商品売って終わり”ではなく、それ以上のことをしたかったのだと思います。

—— どんなことでしょうか？

唥及：例えば、NINJA HOPEによって人と人がつながり、人々が現実でも友だちになっていけるようなコミュニティを創るとかですが……。

—— なるほど。

唥及：当時から、“孤独な人を無くしたい”というのが、僕の大きな願いのひとつだったんです。この対戦ゲームを通じて、温かくユーモアあふれた新しいコミュニケーション文化を構築できたらなあ、と漠然と思っていました。

—— もともと、ミリタリーゲームとして考案されたものなんですよ。実は私、“どうしてお寺の住職が、戦争ゲームなんて考案したんだろう”って、最初は疑問を持っていたんですよ。“坊さんなら、戦争とかの野蛮なテーマでなく、もうちょっと平和的なゲームを考えればいいじゃないか”とか。

唥及：以前はよくそんな質問や批判を受けましたねえ。ルール研究のために、友人と飲み屋で試験プレイしていたら、偶然そこに来ていた、酔った知り合いの西洋人の女の子がいて、“そんなゲームを作るなんて…… あんた恥を知りなさいよ！”なんて言われちゃったこともありましたからね。ははは。

—— なんとまあ……。

唖及：ただ、面白かったのは、別のオーストラリア人の女の子が言ったことです。それは、“ダライラマの自伝に、「子どものころ、戦争ゲームを創って遊ぶのが好きだった」という下りがあったから、私、何となくわかるわ”、というものです。

—— へえー、そうなんですか。

【1】「戦争と平和」の反転・融合

唖及：戦争というのは、人類最悪の蛮行ですよ。そもそも、殺されたい人も、見ず知らずの相手を殺したい人も、普通はいません。

—— そうですね。

唖及：殺人は、あらゆる国家で犯罪とされています。それなのに、殺人を国民に実行させる戦争と死刑制度は、矛盾以外何ものでもありません。

—— なるほど。

唖及：仏教には、“相反するものが融合する”というコンセプトがあります。実は、このゲームを創り始めたのは、仏教の修行にはまり出してからなんです。それで、「戦争と平和」という相反す

るものを、反転・融合させたかったのではないかと……まあ今になってみれば、思うんですよ。

—— ダライラマが子どもの頃、戦争ゲームで遊んでいたというのも、そうだと考えられていますか？

唖及：そうだったら面白いですけどね。そういえば、ダライラマの親戚と2、3日ネパールと一緒に旅したことがあったんです。ダライラマって、ずいぶん楽しい人らしいですよ。

—— 写真で見ると、そんな感じですね。

【2】将棋も僧侶が考案した戦争ゲームだった！

唖及：国家の宣戦布告文って、国交断絶の宣言から始まるでしょう。

—— 対話することをやめて、戦争という暴力の応酬をしてしまうのですね。

唖及：仏教の哲理から言えば、相反するものこそ反転するし、融合が可能なんです。ということは、“戦争という最低の暴力的で非対話的なことをテーマにしたゲームこそ、平和を創る高度なコミュニケーション・ツールとなり得る”ということです。

—— なるほど……。

晁及：将棋とチェスの原型も、古代インドで生まれた「Chaturanga」という戦争ゲームです。高僧が、戦争好きの王様に戦争を止めさせるために考案して献上したのが始まりで、6～7世紀に発達したんです。

—— 将棋（とチェス）の原型も、戦争反対の仏教僧侶が考案したものだったんですか！

晁及：はい。その僧侶の精神に敬意を表して、自分が考案したミリタリー版のゲームに、『チャトランガ』とネーミングしたんです。

ところで、日本に伝播した将棋が盛んになったのは、平和が何百年も続いていた江戸時代です。その頃は、夕方になると、道端で将棋を指す人をみんなで取り囲んで、ワイワイやっていたそうです。

—— なんとも、平和的な光景ですね。

晁及：中国では、儒教の必須課目に「将棋」が入っていました。孔子は弟子たちに、音楽、将棋、書道、絵画の4つ（琴・棋・書・画）を学ばせていたんです。

—— 中国でも、またチェスを「王者のゲーム」と呼んだ西洋でも、将棋／チェスは、上流階級の知的なたしなみだった

そうですね。

晁及：知的戦略ゲームには、脳内で人生をシミュレーションする働きがありますからね。

【3】人生における選択と決断

—— 将棋やチェスとNINJA HOPEとの違いは、どこにあるのでしょうか？

晁及：将棋もチェスも、高度な読み合いの知的なゲームですが、NINJA HOPEのルールは、将棋に比べたらよほどシンプルです。NINJA HOPEでは知的プラス、直感やイメージを用いた読み合いになります。

—— どうして、プレイヤーたちは、“ゲームとしての深さは、将棋に勝るとも劣らない。”と言うのでしょうか？

晁及：人生で選択と決断を迫られるのと同じような状況が、盤上に現れるからではないでしょうか。将棋には、偶然の余地がまったくありません。

でも、サイコロを使うNINJA HOPEは、偶然性の要素が入ります。知的な読み合いのゲームに偶然性が入ることで、戦場のようなスリリングさや、人生のようなリアリティが生まれたんです。

第2章 NINJA HOPEで癒される

—— 「NINJA HOPEは、お互いの人生観で対話するゲーム」という複数の声を、プレイヤーから聞きました。これは、なぜだとお考えですか？

唖及：戦場をテーマにしたゲームだからだと思いますね。戦場のような極限状況でどう行動するかは、各人の生き方が露（あらわ）になるんです。

—— 戦場の極限状況がとても良く描かれている映画がありましたね。『ヒトラー～最後の12日間～』という作品です。

唖及：第二次世界大戦末期、ベルリンが陥落するまでの12日間を描いた映画ですね。

—— ソ連軍が目前に迫って来ている中で、絶望したナチスの幹部たちがやけ酒を飲んでどんちゃん騒ぎしていました。また、一般市民にまぎれて逃げ出す兵隊たちもいました。私が感動したのは、そんな中でも、最後まで責任をもって市民を守ろう、と骨身を惜しまず働き続けた将校や兵士たちがいたことです。やはりそういう極限状況の時は、それぞれの人間性というか生き方が出るんでしょうねえ……。

唖及：死ぬ時に後悔しないのは、最後まで責任を全うした後者の方だ、と思い

ますね。

—— “NINJA HOPEをプレイしていると、自分の無意識の深いところにある「何か」が、動いている感じがする”という人もいました。

唖及：プレイヤーは、戦況全体を観て、兵士を死地に赴かせている司令官と、前線で死に向き合うという極限状況にいる兵士との1人2役を、無意識の中で演じることになりますからね。

—— ああ、そうだったんですか。

唖及：司令官と兵士の役割は、真逆です。司令官の勝利は兵士の犠牲を抜きにしてはありません。その一方で前線の兵士は、生か死かという極限状況に身をもって直面します。プレイヤーの無意識は、この相反する2つの役割を行ったり来たりするのです。

【1】NINJA HOPEは箱庭療法

唖及：また、NINJA HOPEで無意識が動くのは、これに箱庭療法的な要素があるからです。

—— 「箱庭療法」とは何ですか？

唖及：スイス人のユング派心理学者、ドラ・カルフが始めた心理療法です。砂を



<箱庭療法>



<龍安寺石庭>

入れた箱に、ミニチュアの家や森や妖精や怪獣などの様々なものを置いて、作品を創るんです。

—— はい。

住職：スイスの箱庭療法のセラピストたちがグループで来て、京都の石庭を観たら、皆一様に「これは箱庭だ！」と言って感動していたそうです。

—— へえー！

嘸及：石庭は、観ているだけで心が瞑想状態になるようにデザインされています。NINJA HOPEの盤も、石庭を創

るような感覚でデザインしているので

—— そうだったんですか！

嘸及：また、コマを進める動きには、プレイヤーの無意識が表現されます。だから、プレイしているカップルのコマの動きを観て、二人の関係性までわかってしまうニンジャホープ棋士がいます。

—— 面白いもんですねー。

嘸及：日本で最初に箱庭療法をはじめたのは、ユング派心理学者の故河合隼雄さんです。河合さんは、子ども相手のプレイセラピーで将棋をすることもありました。クライアントの子どもが、抑圧されていた攻撃性を表現できるようになると、将棋の手も積極的になるそうです。

—— NINJA HOPEは、プレイセラピーのツールとして良さそうですね。

嘸及：女性の中には、「NINJA HOPEをすると、自分の本質が現れるからやりたくない」という人もいます。でもそれは、「無意識が意識化される」ということなんですけどね。

—— 「無意識が意識化される」というのは？

嘸及：抑圧された心の影を統合して、より高次の自己を実現することです。これは仏教修行の目的でもあります。心の成長には痛みを伴うのが常ですから、修行に挫折する人は多いのです。

—— わかるような気もします。

【2】ワイルド性が人を魅力的にする

嘸及：実は、抑圧された負の感情や心の傷に向き合うことは、人間にとって大切なことなんです。それは、内なる暴力性を意識化しないと、他者の弱みに対して優しくなれないからです。また例えば、先の河合隼雄さんの『中年危機』（朝日文庫）という本には、「ワイルドなところをもたない中年は、まったく魅力を失ってしまう」と述べられています。

—— 内なる暴力性という影を意識化し、全体性を獲得することは、人間が精神的に成長し、より魅力的になるために必要なことなんです。

嘸及：だから人間は、対戦というワイルドな形を取るスポーツ、武道、将棋などの文化を創り上げて来たのです。

【3】NINJA HOPEはセラピー

嘸及：先に述べたように、NINJA HOPEは盤上にプレイヤーの無意識が表現されるから、お互いに共感し合ってプレイするなら、心理セラピーとして成立します。それを認識したのは、ずっと以前、沖縄の精神病院で働いていた時です。当時、僕は、入院患者さんたちへの指圧臨床と、職員への指圧指導をしていたんです。

その病院に僕を紹介してくれたのは、心理士の友人でした。彼もNINJA HOPE（当時は戦争ゲームと呼んでいた）が好きで、よく一緒にプレイしていたんです。

面白いことに彼は、勝っても負けても、“ああ、カタルシスがあったあ……”と言うんです。

注*カタルシス・・・浄化作用を意味する心理学の用語。抑圧された感情を表現して、すっきりとすること。

—— 今で言う“癒された～”という感じなんでしょうね。



第3章 ゲームは精神文化

唖及：今は、お金さえあれば、人と関わらなくても生活できてしまう「お一人様」の時代です。今日本では、年間の「孤立死」が3万人。2040年ごろには、年間20万人が「孤立死」する、と言われています。

—— 何ともすごい数ですね……。

唖及：そんな孤独なる「お一人様の時代」にこそ、一人ではできないもの、相手がいないとできないものが必要で、そもそも僕は、人と人が遊びによって楽しく語り合える、友だちづくりのツールを提供したくてNINJA HOPEを作ったんです。

—— 「温かくユーモアあふれた新しいコミュニケーション文化」というコンセプトは、そこから来ていたんですね。

唖及：人々のコミュニケーション手段は、IT革命によって飛躍的に向上しました。実はこれ、大乘仏教の哲理を人々に無意識レベルで浸透させる、という副次的な効果をもたらしたんです。

—— えー!? それは、どういうことなんですか？

唖及：かつてのコミュニケーションは、個から個へ、あるいは一方から一方にしかできませんでした。しかし電子メール

は、リアルタイムで複数と複数が、互いに送受信し合うことができます。

—— これは旧時代の通信手段では、あり得なかったことですね。今となっては、かつての状態を想像することも難しいですが、。。

唖及：仏教で宇宙の実相（真理）として説いている華嚴哲学では、「すべての存在は、相互に含み合って、瞬時に変化を与え合っている」と説いています。世界的な仏教ブームが起きているのは、メールのやり取りをしている人々の無意識に、この哲理が浸透していった結果なんです。今やGoogleですら、坊さんと呼んでワークショップをさせているのは、このためです。

—— いやー、面白いもんですねー。じゃあ、NINJA HOPEで「相反するものは根源において一つである」という大乘仏教の哲理が、プレイヤーの無意識に浸透する、ということなんですか？

唖及：そうですね、まあゲームという遊びを通してですから、仏教哲理の理解がユーモアをもって入るということですかね。

—— ユーモアというのは、楽しくていいですね。

【1】トランプは占星術から生まれた

曉及：そもそもゲームには、精神文化を人々に無意識に浸透させる、という役割があります。例えば、西洋のトランプはタロットの簡易版で、占星術から生まれたゲームです。ローマ・カトリックに禁止された占星術やタロットを、トランプが人々の無意識に浸透させたんです。

—— ああ、そうだったんですか。

曉及：トランプは、占星術で重要な太陽の位置（冬至と夏至）を、赤と黒のカードで表現しています。春夏秋冬という四つの季節は、スペード、ハートなど四種類のカードです。そして、太陽暦の1年（13ヶ月）を表しているのが、1（エース）から13（キング）までのカードなんです。

—— どうして13ヶ月なんですか？

曉及：1年はもともと、13ヶ月だったんですよ。月の運行は、28日を1週間としているから、それが自然なんです。

—— ではなぜ、今は1年が12ヶ月しかないんですか？

曉及：教皇グレゴリウス13世が、グレゴリオ暦（1年12ヶ月）を実施

して、これが世界の標準時間として定着してしまっただけです。

—— 何だか残念ですね。

曉及：トランプには52枚（52週分）のカードがあります。1週間は7日なので52を掛けると364になります。

（ $52 \times 7 = 364$ ）でも、1年は365日なので1枚分足りないんですね。

—— あら。

曉及：そこで1枚、ジョーカー（道化師）という、何にでもなれる*“トリック・スター”的なカードを入れているんですよ。

注*トリック・スター・・・秩序を破るいたずらもので、世界に新しいものをもたらす存在の象徴。ユング心理学で説く元型の一つ。学校のクラスに1人ぐらいは、トリック・スター的な人物がいるものである。

—— なるほど！それで1年、というわけですね。ところでNINJA HOPEに、トリック・スター的なコマはないんですか？

曉及：より進化したバージョンである、「NINJA HOPE アトランティス」に出て来るドラゴンとサブマリンのコマがそうです。両者は、トリック・スター的な役割をします。世の中も、日常に収まりき

らないような人がいてこそ面白くなりますから。

—— 映画「フーテンの寅さん」も、世の中の日常的な営みに決してなじめない、トリック・スター寅さんがいるからこそ、面白いんですものね。

嘸及：「NINJA HOPE アトランティス」をプレイすると、皆さん一様に、“まるで映画を1本観て、壮大なドラマを体験したような気分になる”って言われます。

【2】囲碁は易から生まれた

嘸及：囲碁の意味も面白いですよ。囲碁は、陰陽の調和を説く「易学」を無意識に浸透させるゲームなんです。碁石が白黒なのは、「陰陽」を表しているからです。

—— そうだったんですか！

嘸及：碁盤の中央のマスは「元気」（別名、天元）です。宇宙万物の根源的なエネルギーのことです。

—— へえー。チェスやチェッカー、またオセロ（1888年にイギリスで商品化された「リバーシ」）も、白黒のコマを使いますよね。

嘸及：西洋のゲームの白黒のコマは、「光と闇の闘い」を表しているんです。これは、「善と悪の闘い」の象徴で、キリスト教の異端であるグノーシス派が、“人類永遠のテーマ”とするものです。

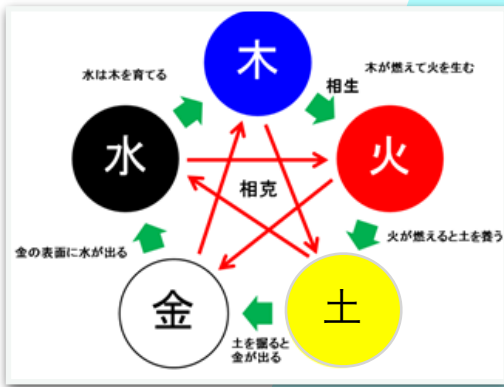
—— へえー！囲碁は易学で、トランプは占星術。チェッカーやオセロ（リバーシ）はキリスト教で、将棋とNINJA HOPEは仏教。ゲームはまさに精神文化のエッセンスなんですね。でも、ゲームがこれほど人生に大きな意味を持つことなど、普通、なかなか気づかないのではないのでしょうか？

嘸及：現代は何でも商業主義になってしまっていて、ゲームを単なるおもちゃ（商品）と観てしまうからです。でも、ゲームは音楽と同じように、人の無意識に浸透する精神文化なんですよ。

—— そうですね。



【3】自然界に絶対の強者はいない



曉及：ジャンケンでは、ハサミ（チョキ）は紙（パー）に勝ち、石（グー）はハサミに勝ちます。これは五行を簡略化したゲームだからです
NINJA HOPEも「騎馬、サムライ、カタパルト（投石機）」のコマが、ジャンケンと同じ力関係です。

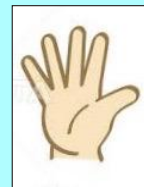
—— NINJA HOPEも、ジャンケンと同じく、絶対的に強いコマはないんですね。

曉及：漢字文化圏では、一週間を、「日月火水木金土」と表現します。日月は陰陽で、火水木金土は五行。これは、中国の陰陽五行の思想が土台なんです。

—— 陰陽五行とは、何ですか？

曉及：自然は陰陽（男と女など）が互いに支え合っていること。また、火水木金土が循環することで成り立っている、というものです。五行の関係性が面白いんですよ。例えば、“火は木を燃やしてしまうから木より強い。でも火は、水に消されてしまうから水よりは弱い”、と言います。

—— 自然界に絶対的に強い存在はない、というわけですね。



第4章 成功脳を創る

—— 暁及さんは、ご自身が立ち上げた海外支援NPOアースキャラバンの活動で、毎年バングラデシュを訪れていますね。

現地の小学校や大学で行われたNINJA HOPE大会の写真を見たんですが、子どもたちも大人も、いきいきした表情をしていて驚きました。なぜバングラデシュの小学校や大学で、NINJA HOPE大会をしようと思われたのですか？



小学校での大会
みんな真剣！



こちらは
大学での大会

暁及：バングラデシュは、インド文化圏だからです。そもそも、インドにおける0の発明なくして数学の発展はありませんでした。0は、実際には存在しない概念としての数です。インド文化において数は、単なる物量を表すものではなく、イメージ、あるいは哲学的概念として宇宙を表現する「霊数」だったんです。

—— なるほど。

暁及：NINJA HOPEにおける戦況判断は、勢いなどのイメージで捉えますが、コマの位置は、座標として数的に表現されます。

インドには、数字をイメージとして捉える文化的土台があるから、NINJA HOPEに対する理解が早いのではないかと、と何となく思ったんです。

—— はい。



数学と霊性

数を霊として捉えるのは西洋も同じ。例えばラッキーセブンなどは、数に数量以上の意味を持たせている。

また、定理で有名なピタゴラスは、単なる数学者ではない。数理に基づいて宇宙の真理を解き明かす、ギリシア新興教団の教祖だった。

数理的な人は、かえって霊的なものに向かうことが多い。湯川秀樹博士やインシュタインもそうだった。数学者の＊岡潔（注1）にしても熱心な念仏修行者で、＊山崎弁栄上人（注2）を最も尊敬していたことが知られている。

＊注1：岡潔(1901～1978)は、世界的な発見（「上空移行の原理」）をした著名な数学者。

＊注2：山崎弁栄上人は、明治大正時代に超宗派の念仏を説いた聖者。

【1】未来を読み人生に勝利するには？

唎及：基本的にゲームは数字で競い合うものです。しかし、数の大きさが、そのままカードやコマの強弱ではありません。例えば通常、トランプでは13（キング）のカードよりも、1（エース）のカードの方が強い。プレイヤーは1を“強いカード”というイメージで観ています。

—— はい。

唎及：NINJA HOPEは、数理とイメージを融合させて、お互いの手を読み合

うゲームなんです。それが人生でも未来を予測したり、戦略を立てることに役立つんです。

—— 未来を予測するイメージ力や戦略眼は、一体どうしたら磨かれるのですか？

唎及：常に成功・勝利という未来を前提として、現在の状況を観ることですね。その上で、その未来をもたらすには、どんな動き（行動）をしたら良いか（必要か）を考えるんです。すると、その未来に至る道筋や取るべき行動が見えてくるんです。

—— 現在から未来を考えるのではなく、「未来から現在を考える」んですね。思考の順序を逆転させるんですね。

【2】困難を乗り越えるのが人生

唳及：時にはそこから生まれた行動が、直接の成功とは結びつかないように見える場合もあります。でも、未来の成功を前提として、結果を求めずひたすら行動し続けて行かなければ、必ず次の展開が生まれます。そして、いつしか成功という果実を得ることができるのです。

—— なるほど。

唳及：明るい未来がイメージできないと、行動がその場しのぎになります。そして、何かうまく行かないこと（障害）が起こると、“こんなこと、やってもしょうがないや……”という思惑が働きます。その結果、行動することを止めてしまうんです。

—— はい。

唳及：成功に至るプロセスで困難が起きるのは人生の常です。成功の過程で困難が起こるべく、宇宙大霊によって絶妙にアレンジ（采配）されているんですから。

—— それは一体なぜなのでしょうか？

唳及：人生の成功が、結果よりもむしろ“困難をいかに乗り越えたか？”にあるからですよ。

—— ああ、そうだったんですか！

唳及：NINJA HOPEをプレイすることは、人生の予行演習をしているようなものなんです。困難を乗り越えることによって想いが必ず実現することを、プレイヤーはゲームを通して脳内シミュレーション体験するんです。

—— なるほど。

唳及：人生は志が挫けそうになる自分との闘いです。そしてNINJA HOPEも、相手との闘いというより、自分との闘いです。だから、勝ち負けを超えた心の地平でプレイしていくものなのです。

—— へえー。

唳及：勝ち負けを超えた心の地平に立つことによって、人は、真の人生の勝利者になるんですから。

—— そうかあ！

【3】楽観的になることが勝利の秘訣

唳及：ゲームでも人生でも、状況は信念

によって創られます。NINJA HOPEでは、より強い信念を持って、リラックスしてコマを進めていけば、試合のイニシアチブを取ります。

人生も同じです。強い信念を持って、リラックスして行動していれば、状況は好転していくのです。

—— 信念とは何ですか？

嘸及：ようするに、楽観的であることですよ。(笑)

—— そうだったんですかー！(笑)

嘸及：プレイヤーに信念がないと、すなわち楽観的でないと、相手の出方にあたふたするだけで状況を創ることができません。人生もそうで、楽観的でないと目先のことであたふたするだけで、状況を変えられません。

NINJA HOPEでは、プレイヤーが楽観的で明るい未来を想っていると、コマ全体がまるで明確な意志を持った1つの生命のように、統一された動きになるんです。

—— へえー。

嘸及：人生でもNINJA HOPEでも、楽観的だと、たとえ追いつめられたような状況になっても、ユーモアをもって客観的に観ることができる。すると、状況を転換する思いがけない手を思いついたりし

ます。そして次の一手で戦況ががらっと変わり、大逆転劇が生まれるのです。NINJA HOPEも人生も、ユーモアが大事なんです。

—— そうですねー。

嘸及：一手ごとにお互い状況が逆転し合う、なんていうこともよくあります。NINJA HOPEは、自らの戦略によって、一手ごとに新しい状況や未来を創っていくゲームです。プレイヤーは、人生に必要な智慧がゲームによって磨かれていくんです。

【4】人生の成功とは？

—— ゲームでのシミュレーション体験と実人生とでは、まったく別のもののように思えますが、その辺はどうなんでしょうか？

嘸及：無意識は、両者と同じものとして扱うんですね。箱庭療法のクライアント(患者)が、作品を創ることで人生が変わっていくのと同じ原理です。

—— 人はどのようにしたら、過去の重しを飛び超え、新たな未来の展開を創造することができるのでしょうか？

嘸及：「未来の人生において自分は何を

得るのか？そのために現在、自分が持っている何を手放す（あるいは犠牲にする）のか？」を明確にすることです。そもそもNINJA HOPEは、人生における選択と決断をテーマにしたゲームなんです。

—— オーストリアの医師、アリス・シュミソフアーさんも、”NINJA HOPEは、まるで人生における選択と決断を体験しているようなゲームです！”とおっしゃっていました。

嘸及：NINJA HOPEも人生も、取捨選択と決断の連続だからこそドラマが生まれ、そこが面白いのです。プレイヤーたちは、盤上で創るドラマを楽しんでいるのです。

—— バングラデシュの大学でNINJA HOPE大会が行われた時、住職は、“このゲームを開発したのは、人生で成功するための戦略と決断のスキルを、人々に磨いて欲しいと思ったから”とスピーチをされていましたね。

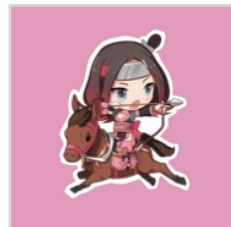
嘸及：だから、子どもたちにこそNINJA HOPEを学んで欲しいんです。何があっても困難に打ち克っていくことこそが、人生における真の成功であることを理解して欲しいですね。

—— 子どもたちには、人生成功の精神

スキルを、早いうちに持って欲しいですね。NINJA HOPEは、何歳から始められますか？

嘸及：早い子で幼稚園からやっている子どもいます。通常は、小学校1年でしょうか？多くの子どもたちは、このゲームに脳内人生シミュレーションの働きがあることを、直感で理解します。それは彼らが無意識に、これからどう生きていくか？という人生戦略を考えているからです。

—— だからなんですね。ほとんどの子どもがNINJA HOPEを喜んでプレイするのは……。



第5章 AI（人工知能）時代に勝利する

唖及：将来、ロボットと、通常の会話ができるようになります。感情的なやりとりが、たとえ擬似的なものであっても、人間がロボットに愛情を持つというようなことも起こるでしょうね。

—— へえー。

唖及：現在、現実の女性や男性にはではなく、二次元のアニメやフィギュアに対して愛情を抱く、いわゆる”萌え系オタク”と呼ばれる人たちがいます。ある意味、彼らは、“将来人類が、ロボットに対してどう愛情を抱くか？”というテーマに、人類を代表して、無意識に取り組んでいる先駆者たちです。

—— そうだったんですか！

唖及：ロボットといえば、NINJA HOPEのコンピューター対戦も、相当強いレベルになるでしょう。

—— どんな試合になるのでしょうか？

唖及：コンピューター側のプログラマーは、対戦相手の人間プレイヤーの過去の試合パターンを調べた上で、闘いに臨むことになります。慎重タイプか、イケイケタイプかなどのデータを入れておくのです。コンピューターと試合する人間プレイヤーは、自分自身と向き合うような気持ちになると思います。

—— かなり面白い試合になりそうですね。

唖及：人間側は、これまでの自分とは異なった人生観や性格の人が指すような手を指す必要も出てきます。過去の自分のパターンを変えた手を打つのです。言わば、あたかも別の人間であるかのように装う（？）のですね。そうしてコンピューターの“読みをはずして闘う”のです。

—— それは、面白い！

【1】鉄腕アトム時代が来る！

唖及：これからますますAI（人工知能）が発達します。生活のありとあらゆるところにAIのコントロールが入ってきます。

—— へえー。

唖及：今後、AIの社会に占める働きが急速に増大していくことは確実です。自動車の運転などはほんの一部で、いずれ大変多くのことが、AIによって行われることになります。それによって、生活から産業構造まで激変します。

社会的な面だけでなく、結婚や就職のようなパーソナルな判断まで、AIに委ねていく、というようなことも起こります。

—— それはいつ頃のことなんでしょう？

唖及：思っているよりは早いでしょう。ライト兄弟の初飛行は1903年ですが、その頃は“科学者”に、「物が空に浮かぶわけではない」と言われていたのです。しかし、そのわずか66年後、人類は月に降り立ったのです。まあ、月面着陸については諸説ありますが。

—— 「かつてSFで書かれていたことの7割が現実化している」という話を、何かで読んだことがあります。

唖及：今後、解析率は、量子コンピューターによって、日進月歩どころか秒進分歩で進んで行きます。ロボットは限りなく人間に近づいていきます。人工皮膚をまとう、まるで人間のようなロボットもいずれは生まれます。

—— そうなると、見た目は人間と変わらないロボットが、様々なことを行うようになりますね。まさに鉄腕アトム時代の来るといふことなんですね。

唖及：当然その頃には、“一人間、自らの人生をどう主体的に創造していくのか？”が課題になります。

—— 何だか怖いですね。

【2】ロボットの気持を理解する!?

唖及：話は変わりますが、NINJA HOPEのコンピューター対戦をプログラムするミーティングを重ねていく中で、僕はAIの考え方を垣間見ているような気がしていました。

—— そうなんですか。

唖及：AIにNINJA HOPEの定石を憶えさせるためには、イメージというあいまいなものでは、まったく通じないんですね。人間相手なら普通に通じるようなこと、たとえば「相手のコマの少ないところに向かって、多くのコマを進ませる」なんていう言語ではダメなんです。

イメージを数値に置き換え、言語化しなくてはならない。僕は、AIがどう思考するのかを想像しなくてはならなかったんです。

—— へえー……。

唖及：コンピューターは、イメージでものを認識できず、数値でしか考えられない。そんなAIの思考を想像する。人間がイメージで理解していることを、数値に置き換える。それを言語化していく…。

僕にしてみたら、何だか、AIの思考を何とか理解する未来の人間になったような、不思議な気持ちでしたね。

—— 面白いですね。

唖及：もっともそれは、NINJA HOPEのコンピューター対戦をプログラムする作業だったからかも知れません。同じ知的な読み合いのゲームでも、将棋だとそんなことはないのかも知れませんが。

【3】将棋はニュートン力学/ NINJA HOPEは量子力学

—— 将棋とNINJA HOPEでは、読み合いにおいてどう異なるのでしょうか？

唖及：将棋における読みは、“自分がこう動かしたら、相手はこう動かしてくる”と、原因と結果が明快なんです。因果関係がはっきりしている。

将棋の読みを物理学に例えるならば、宇宙のすべてが因果関係によって説明できるとする、ニュートン力学ですね。

一方、NINJA HOPEの読みは量子力学的です。因果関係だけでなく、偶然の要素まで読みの中に含めなければなりませんし。

最新の量子論では、全宇宙は有機的に関連しているとまで言います。内容的には、ほとんど大乘仏教の哲理と変わりないです。

—— へえー！

唖及：AIは、因果関係的にしか考えられませんし、“悟る”ことも“直感力を持つ”こともありません。ロボットが、どれほど見た目は人間に近づいたとしても、演技はできません。

もっとも、“こいつ演技しているな”、と人間に思わせるような言動ができるようにはなるでしょうが。

だから、たとえ将棋では絶対的な強さで人間を圧倒するようなコンピューター相手でも、NINJA HOPEの試合では、直感力を磨いた人間棋士なら十分に渡り合えるし、勝つことも可能です。

—— なるほど！

【4】人類はAIで悪魔を呼び出そう としているのか？

唖及：将棋は人類が創った最も高度な知的ゲームの1つですが、皮肉にも、その将棋が、人間が理詰めによる判断ではロボットに決して勝てないことを証明してしまいました。

—— そこに感じる不安感、自己の存在理由を脅かされるようなものなのでしょうか？ 私は将来人間が、AIに存在意義を脅かされるような気がしています。

唖及：ホーキング博士も、BBC（英国放送協会）のインタビュー（2014年

12月2日)で、“完全なAIの開発は人類の終わりをもたらす可能性がある”と語っています。

(<http://www.afpbb.com/articles/-/3033312>)

—— そうなんですか……。

嘸及：テスラCEOイーロン・マスクも、「2014 Centennial」というシンポジウムで、“人類はAIで悪魔を呼び出そうとしている”と、述べています。

—— うーん、やはり……。

嘸及：一説によれば、2045年にはAI自身が、より高度なAIを作り出すようになるそうです。これをシンギュラリティというのですが、そうなったら、発達にはもう歯止めがききません。そこに人間が恐怖を感じるのは当然です。

—— はい……。

嘸及：たしかにテクノロジーは諸刃の剣ですから、悪魔に成り得ます。しかしお釈迦さまもキリストも悪魔と立ち向かい、これを乗り越えることで悟りを開き、また神に目覚めたのです。これからの時代、人間がいかに悪魔を乗り越えて靈性に目覚めていくかがテーマになるんです。

—— へえ……。

嘸及：ここで言う悪魔が何かについては言及しません。ただ僕たちは今、かつてないほど大きな時代の転換点にいます。人間が創った知的ゲームは、やがてはすべてが解析されてしまうかも知れない、と予感させる時代です。

—— 解析というのは何ですか？

嘸及：どうすれば、そのゲームに勝てるかのアンチョコができるということですよ。チェッカーや6マス×6マスのオセロ(リバーシ)では、すでにその解析ができています。

—— ゲームに必ず勝つ方法が明らかになるなんて、何だか寂しい時代、という気がしますね。

嘸及：まあそんな時代でも、救いがありますよ。それは、芸術や宗教などの精神文化や靈性に対して、人々はより敬意を払い、より大切にす時代になるということです。

いずれにしても、人類がさまざまな判断をAIに頼るようになり、その状況に対して真剣に向き合わなければならなくなります。

【5】AI時代の脳トレ

—— 私の疑問は、“人間存在には本来、不可解さや何らかの神秘があるは

ず。でも人間がAIと共存した場合、それらはいったいどうなるんだろう？”というものです。また“AIの発達によって、人類は精神的に大きく成長しなくてはならない事態になる”という気もするんです。

嘸及：わかります。

—— AIの開発について考えると、私の中から、“ちょっと怖いな”、という気持ちと、“これは必然なんだ”という思いが入り混じって出て来ます。ただお話しを聞いている内に、何だか興味が湧いて来ました。私まで、“実際のリアルな人型ロボットと、NINJA HOPEで対戦してみたい！”なんて思いました。

嘸及：NINJA HOPEは直感と思考が融合したゲームですから、人間 vs AIの試合は、人間の直感力と、AIの理詰め思考との闘いになります。人間とAIが人生シミュレーションゲーム、NINJA HOPEで闘うのですから、きっとその試合は面白いものになると思いますよ。

—— でしょうね！

嘸及：もはや人間は、あらゆる思考ゲームでAIに勝てません。将棋が解析されてしまう可能性すらあります。

—— うーん……。

嘸及：でも、たとえどんな時代が来ようとも、人間がAIに対抗できる唯一の知的ゲームとして、NINJA HOPEは残ります。人間とAIの「国際NINJA HOPE 電脳戦」（仮称）は、“人類の存在意義は何か？”を問うような意味を持つことになる、と思います。

【6】未来を前提として生きる

—— それにしても、嘸及さんのそのような思考や発想は、一体どこから生まれて来るのですか？

嘸及：未来を前提として生きているからですかねー？

—— ああ、なるほど。

嘸及：社会にイノベーションをもたらすような人たちは、皆、未来を前提にして活動しているんです。古いところではエジソンとかガンジーとか。また最近では、スティーブ・ジョブズとか……。彼らは例外なく、素早い動きで、ものごとをどんどん進めていったでしょう？

例えばエジソンの実験は、ほとんどが失敗だったけど、毎日仮眠を取るだけでひたすら実験を続けていたそうです。またスティーブ・ジョブズは、誰にも相手にされなかった頃に、大会社の重役に何百回も電話をし続けた、と聞きます。

—— そうだったんですか……。

嘸及：ガンジーにとって、イギリスに植民地支配されているインドの状態は“あり得ない”ものだった。ガンジーの心の中に明確にあったイメージでは、インドは、独立している自由な国だったので。そのイメージが、ガンジーをして不屈の独立運動の志士とさせたのです。

—— 行動力ある彼らのイメージには、未来がはっきりと映っていたんですね。未来を前提として現在を観るから、まどろこしくてしょうがないんでしょうね。

嘸及：だからしゃかりきになって動くんです。心の中ですでに実現している未来と、まどろっこしい現在の差を、一瞬でも早く縮めようとして。

なにせよ、ものごとを実現するのに必要なのは、行動のスピードなんですね。未来を実現していく人は、例外なく行動が早い。良いと思ったことはすぐに実行します。彼らは、“時間が生命”であることが、本能的にわかっているんです。

—— ところで先に嘸及さんは、人間がAIに対抗し得る唯一の知的ゲームとして残るのがNINJA HOPEだ、と言われました。ただ、ホーキング博士もイーロン・マスクも、AIは、“悪魔というネガティブなもの”になる可能性があると言われ

ていますよね？

嘸及：ここでも、ネガティブ・ポジティブの反転融合が起こるということです。すなわち、悪魔は、人間にネガティブな作用をもたらしますが、人間の精神を開発するポジティブなものにもなり得るということです。

将棋やチェスなどのこれまでの知的ゲームでは、ロボットに完全に敗北することになった人間が、逆にNINJA HOPEでは精神的に磨かれていき、また開発向上していくということです。

—— 果たして人間は、NINJA HOPEにおけるコンピューター対戦によって、どんな精神的能力が鍛えられ、また引き出されていくのでしょうか。何だか私も楽しみになってきました。

【7】NINJA HOPEと、AIの歴史を創った人物

嘸及：NINJA HOPEのコンピューター対戦やオンラインゲームを最初に構築してくれたのは、イスラエル人のアリエ・ルディッヒという人です。

彼は、チェスの世界チャンピオンのガルリ・カスパロフを破った、ディーブ・ブルーというAIプログラムを書いたチームの一員だったんです。

—— へえー！AIの歴史を創った人が、

NINJA HOPEの開発にも関わっていたんですね。

唥及：今は、コンピューターの世界から完全に足を洗い、なぜかタイで坊さんになってしまいました。先日、何年かぶりに電話をくれ、今は洞窟に住んでいると言っていました。

そのアリエがかつて言っていたんですが、ゲームに偶然性の要素が盛り込まれているNINJA HOPEは、将来のAI研究者にとって、とても面白いテーマになる、と。

【8】理想の未来を実現する

—— 先日、「初めてNINJA HOPEをやったときに何を感じたか？」を、プレイヤーの方々から聞きました。ある人は、「今まで使っていなかった脳の部分が、活性化したような気がした」と言っていました。これはどのような意味だとお考えですか？

唥及：例えば、事故のときに、極めて短時間の内に人生のいろいろなできごとを追体験する人がいますよね。その時のように、短時間の内に人生を体験するときも、日常では使わない脳の部分が働いているんです。

—— そうですね。

唥及：近未来にやってくる人工知能の時代には、人類が今まで使っていなかった脳の部分の活性化が必要になります。そして、NINJA HOPEで使うのは、人類が今まで使っていなかった、その脳の部分なんです。

—— そうだったんですか！

唥及：人工知能という短時間に大量の思考を行うツールを持つ時代は、人間にスピーディな脳内活動を要求します。NINJA HOPEは人生の試行錯誤を、数十分という極めて短時間の内に、脳内シミュレーション体験するゲームです。

—— はい。

唥及：子どもの脳はすごいスピードで細胞分裂しているから、短時間の内に脳内シミュレーション体験するところが、NINJA HOPEと合っているんです。

—— NINJA HOPEと子どもの相性が良いのは、そこなんです。

唥及：子どもたちは、無意識に未来を予感しています。それで彼らは、新しい時代の要求に応えるかのように、NINJA HOPEで脳トレするんです。スピーディな脳の動きがある子供たちには、今まで人類があまり使っていなかった脳の部分を、さらに活性化する必要があるんで

す。

—— だから子供たちは、すぐにNINJA HOPEを理解するんですね。

嘸及：一方、NINJA HOPEには、時代を超えたミッションがあります。それは、6世紀にインドの高僧が平和のために考案した、Chaturanga (古代チャトランガ)の精神を結実させることです。すなわちNINJA HOPEによって、世の中に平和をもたらし、人々の無意識に大乘仏教の哲理を浸透せしめ、人々が心の自由性を獲得する、ということです。

—— なるほど！

嘸及：NINJA HOPEでは、自軍のコマが相手の城に入ることによって勝利となります。スマホでプレイするアプリ版では、そのとき、未来を照らす「希望の火」が、敵と味方の両方の城に灯って1つに合わさり、暗黒世界が光り輝く世界に変わります。

このストーリー展開は、「分断」されていた世界が「融合」する世界に向かうことを象徴しています。そしてこの瞬間、子どもたちの心に平和な未来への希望が灯る、と僕は信じています。

—— そうなんですね！

嘸及：歴史学者トインビー (Arnold J Toynbee, 1889~1975) は、人類の

将来を聞かれ、次のように答えています。“歴史家は過去のことは語るが、未来は語らない。しかし、もし21世紀に、どのような人間が要請されるかという質問になら答えられる。それは大乘仏教の精神です”、と。

大乘仏教では「過去現在未来は、すべて今ここにある」と言います。その「今ここ」はどこか？ それは、理想の未来の実現のために行動する、一瞬の“心の輝き”の中です。その心の輝きこそが、理想の未来を実現するんです。

—完—



ニンジャホープ誕生秘話

遠藤暁及がニンジャホープを考案したのは、神風特攻隊の生き残りの師匠の元で、仏教修行を始めた頃だ。（原型はミリタリー・ゲームだった、という）

その師匠がいざ出撃の日、“おまえは寺の息子だから、これから出撃して共に散って行く仲間のために、お経を読み上げてくれ”と上官に言われた。

そして、お経を書いて読み上げていると、終戦を告げる玉音放送が流れた。このため、出撃せずに済んだのだ。

しかし戦後、生き残った自分…。己れの存在意義を失い、山に入って、壮絶な念仏修行に打ち込んだという。

暁及が修行していた寺には、数名の元特攻兵たちも修行に参加していた。なんともユニークだったのは、夜には飲み会が始り、それが深夜遅くまで続いたことだ。元特攻兵たちは陽気で、とても面白かったそうだ。

ところで、元特攻兵にそのミリタリーゲームを見せた時、彼らはどんな反応を見せのだろうか？

元特攻兵の声が、今でも聞こえるような気がする…

遠藤 暁及

ある日僕は、自分が考案した戦争ゲーム（ニンジャホープの前身）を見せた。そのとき元特攻兵たちは、不思議そうな顔で僕を見た。

もしかしかったら僕が、“平和をもたらす戦争ゲームなんです”と、伝えたからだったのかも知れない。

その時の反応に、ちょっと驚いた。いつもジョークを飛ばしていた元特攻兵の口から出てきのが、次の言葉だったからだ。

“誰も戦争に行っちゃいかんよ。もう二度といかんよ。こんなゲームが、世界に広まったらええなあ、、、”

その時僕は、先に飛び立って帰って来なかった戦友たちのことを、彼らがどれほど想い続けて来たのか、、、。

そして戦争があったことを、彼らがどれほど悔やんで来たかのを、思い知った、、、。

当時、20歳だった神風特攻兵たちは、すべての未来の夢を、戦争のために諦めなくてはならなかった。

今でも耳を澄ますと、“誰も戦争に行っちゃいかんよ。もう二度といかんよ。こんなゲームが、世界に広まったらええなあ、、、”という、元特攻兵の声が聞こえて来る気がする。

お母さん大学は、“孤育て”をなくし、
お母さんの笑顔をつなげています



お母さん業界新聞（お母さん大学）
〒221-0055 神奈川県横浜市神奈川区大野町1-8-406



東広島
特産物
販売

作業所
製品
販売

旅行
手配

NINJA
HOPE
イベント
開催

今、あなたは、
健康ですか？

私達は、本当の健康を
求める活動をしています。

ホームページ <https://cherryblossom-asaka.crayonsite.com/>
Instagram [cherry_blossom_asaka/](https://www.instagram.com/cherry_blossom_asaka/)

Webから
申し込み
できます

リモート
での活動も
しています

チェリーブロッサム



障害や疾患があっても
自分らしく生きる

天使のはしご

リカバリースクール

お薬のことで悩んでいませんか？
明るい未来について語りませんか？



NPO法人 パンダハウス



広島県広島市中区東千田町にある障がい者施設です。
心の病を抱えた仲間たちが、絵筆や道具を持ち、
ひとつひとつの製品を心を込めて、作り上げています。

住所 〒730-0053 東千田町2丁目2-3石崎ビル1階
TEL 082-243-2257

宮城県気仙沼市 一般社団法人

フリースペースつなぎ



震災のあとにできた不登校の子どもたちの居場所です



ひとつぶでんとう園

「0歳児からのフリースクール。
自分の頭で考えるチカラ・
選択するチカラ」

活動地域：滋賀県近江八幡市を中心に県下全域

09082080423 にしむらしすえ



TAO SHIATSU



タオ療法

あなたの痛み、取ります



<http://taoshiatsu.com/>



希望の火 プロジェクト



希望の火

それは平和への祈り、はじめて人類が形にした、共通の願い…

Flame OF Hope

One Earth - One People - One Future

<http://flameofhope.jp/>



ninjahope.com



対象年齢：7歳～
ゲーム人数：2人～
プレイ時間：15分～

トレーディングカード付（初版特典）

ゲームが創る成功脳～開発したのは世界一ユニークな天才僧侶～

2022年4月8日 初版発行

発行所 タオ出版

〒605-0089 京都府京都市東山区古門前通大和大路東入元町367-2

TEL/FAX : 075-551-2770

〒165-0027 東京都中野区野方1-5-11 （東京事務局）

TEL : 03-3385-7558

<http://ninjahope.com/>

E-mail : info@ninjahope.com



ninjahope.com

定価：本体300円