

遊びは人間行動のプラモデル？

小 川 純 生

はじめに

1. 遊びの面白さとは
2. 面白さの種類
 - (1) 赤ん坊のC (5 C)
 - (2) 成人のC (5 C)
3. 遊びは「プラモデル」？
 - (1) 集中
 - (2) 抽象
4. 過去の遊び理論
 - (1) ホイジंगा
 - (2) カイヨワ
 - (3) エリス
 - (4) チクセントミハイ
 - (5) その他の理論
5. 本研究の遊び理論
 - (1) 説明力の視点
 - (2) 説明の分かりやすさ (洗練度あるいは美しさ)
 - (3) 「面白さ」の視点

おわりに

はじめに

本論の目的は、遊びをより良く説明することを目指して、遊びの新たな理論的枠組みを提案することである。そのために、遊びの本質といわれる「面白さ」の根拠に触れ、そして「面白さ」の種類を考察する。そこにおいて、遊びはまさに、人間行動の「プラモデル (プラスチック・モデル)」であるという表現を使用する。これらの考察、そして過去のいくつか主要な遊びに関わる理論、概念の比較検討から、本研究の立場・方法を記述し、試論的であるが、遊びを説明する為の理論的枠組みを提案する。

1. 遊びの面白さとは

遊びとは何だろうか、なぜ人は遊ぶのだろうか？ ホイジंगा (J. Huizinga 1939) は指摘して

いる。遊びの本質は「面白さ」である^{注1)}。「面白さ」があるからこそ、人は遊ぶのである。よって、遊びはイコール「面白さ」であると言う。

私たちは、「どんなとき」に「面白い」と感じるのか？

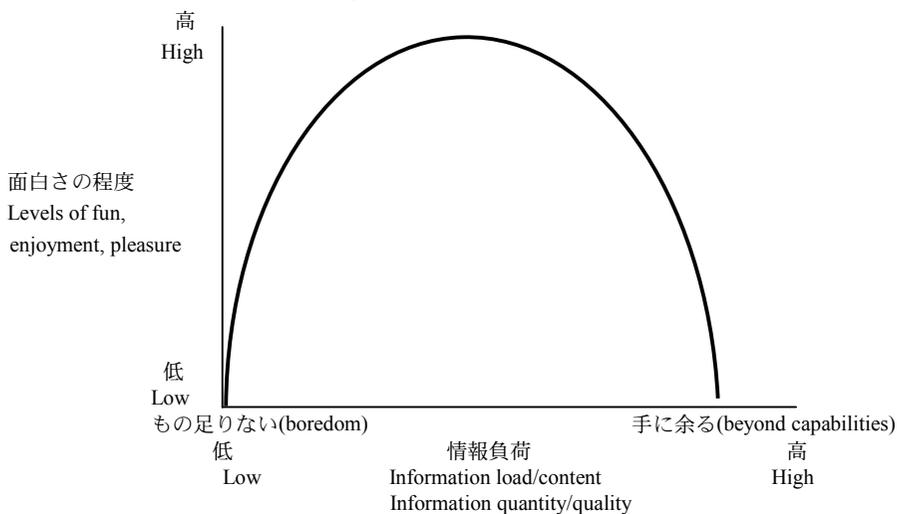
個人が「面白い」、「楽しい」と感じるときは、どのような状況のとき、どんな条件のもとに、その気持ちが生じるのか。「遊び」は、その状況作りにおいてどのような役割を果たしているのか。

この「面白さ」は、個人に荷される情報負荷に関係している。たとえば、後節で引用する心理学分野のエリス (M. J. Ellis 1973) の最適覚醒理論、そしてチクセントミハイ (M. Csikszentmihalyi 1975) のフロー理論によれば、「面白さ」は、個人に荷される情報負荷の程度に関係していることがわかる^{注2)}。「面白さ」は、それぞれの個人の情報処理能力にたいして適度の情報負荷、すなわち過度でもなく過少でもない中間程度に位置するであろう最適情報負荷が与えられるときに、最も大きくなるのである。

情報負荷と面白さの関係は、次の図-1のように示すことができる。情報負荷が個人にとって「もの足りない (低)」水準のとき、面白さの程度は「低」である。情報負荷が個人にとって、「適度のとき」、すなわち、図において「もの足りない (低)」水準と「手に余る (高)」水準の中間のとき、面白さの程度は「高」である。そして、情報負荷が個人にとって、「手に余る (高)」水準のとき、面白さの程度は「低」である。

図-1 面白さと情報負荷の関係

The relationship between fun and information load/content



情報負荷 = f (情報量、情報の質)

Information load = f (information quantity, information quality)

最適な情報負荷を得るには？ それは、a. シンプル化と b. 複雑化の2つの方向（方法）がある。すなわち、個人のそのときの情報負荷の状態に依存して、情報負荷を減らす方向（方法）と情報負荷を増やす方向（方法）である。a. シンプル化は、情報負荷を減らす方向（方法）であり、b. 複雑化は、情報負荷を増やす方向（方法）である。

個人の情報負荷状態が、最適な情報負荷よりも手に余る「高」の状態にあるとき、個人は、処理しなければならない情報の量と質（内容）を限定することによって、すなわちシンプル化することによって情報負荷を減らす。遊びは、このことをルールの設定、時間と空間の限定によって達成する。一方、個人の情報負荷状態が、最適な情報負荷よりももの足りない「低」の状態にあるとき、個人は、処理しなければならない情報の量と質（内容）を豊富化することによって、すなわち複雑化することによって情報負荷を増やす。遊びは、このことをルールの設定と複雑化・高度化により達成する。この情報負荷の a. シンプル化と b. 複雑化により、個人は、個人の最適情報負荷を求めることになる。この面白さ、楽しさ、快感をもたらす最適な情報負荷は、いかにうまく遊びの状況・条件設定を作るかに依存して達成されるのである。

この最適情報負荷は、遊びにおいて、遊びそれ自身の本来の特性により、容易に求められ得る状況が作り出されるのである。そこにおいて、いかに「面白さ」を獲得できるかの全体的工夫・方法論が『遊び』であり、その「面白さ」をいかに効果的に得るのが遊びの種類決定であり、そして、その種類の決定ののちに、いかに効率的に「面白さ」を得るかが遊びの規則その他、ということになる^{注3)}。

……と、ここまで最適情報負荷と「面白さ」、そして遊びの関係を述べてきたが、「面白さ」が機能する分野に関して言及しなかった。どのような分野において、それらが機能するのか、言葉を変えれば、どんな「面白さ」を味わおうとするのかという問題が残っている。

2. 面白さの種類

私たちは、どんな種類の「面白さ」を求めているのか。どんなことに「面白さ」を見いだすのか。この問題を本節で考察する。まず、成人あるいは青少年の行動よりも、より人間行動が素朴に表出する赤ん坊の行動を見てみよう。赤ん坊は、遊びのプロである。自分の身体（運動、感覚器官）、頭（精神、思考）、そして身の回りのもの全てが、赤ん坊にとっては遊びである。

(1) 赤ん坊のC（5C）

赤ん坊は、見るもの、聴くもの、触るもの、香るもの（特に、お母さんの香り）、味わうもの（ミルク）すべて、感じるものが好きである、楽しくて仕様がなない。何か動いているものを目で追う、何かの音や声が聞こえる、おっぱいや毛布を触る、お母さんの香りを嗅ぐ、ミルクを味わ

う、・・・と、キャッキヤと喜ぶ。自分の五感に入ってくる刺激情報が嬉しくてしょうがない。自分にとって気持ちの良い情報、最適な情報負荷を持った情報が五感を通して入ってくると、楽しく面白いのである。ここではこのことを、「感知する (Catch or Sense)」面白さと呼ぶ：見る、聴く、触る (いじる)、嗅ぐ、味わうの五感。

赤ん坊は、紙があると、それをクシャクシャにする。それは逆説的ではあるが、クシャクシャな紙を創造しているのである。モノを創るのも創造であり、モノを破壊するのも、形を変えるという意味で創造である。クシャクシャにした紙を放り投げて、キャッキヤと喜んでいる。これを「創造する (Create)」面白さと呼ぼう。

赤ん坊は、ハイハイができるようになると、そこらじゅう這いずり回る。立って歩けるようになると、転んでも転んでも、あちこち歩き回ろうとする。ほんとうに嬉しそうに、キャッキヤと言いながら、動き回る。これは、自分の身体を自分の意志で、思いのままに動かすことの楽しさを味わっているのである。このことを「コントロールする (Control)」面白さと呼ぼう。

赤ん坊は、言葉もわからずに、大人が何か話し掛けると、「ウバウバァ、アウアウー」などと声を発する。笑いかけると、ニコッと反応する。あるいは、勝手に人を見つけてニコッと笑ったり、手を伸ばしてきたりする。これは、人と関係する、分かり合う、通じ合う楽しさである。これを「コミュニケーションする (Communicate)」面白さと呼ぼう。

赤ん坊は、というよりも幼児は、何か手のひらサイズの小さなものをいじっている。あれこれとひっくり返したり、日にかざしたり、噛んでみたり、あるいは放り投げたりしている、……と、そのときある瞬間、ニコッと笑う。何か、その小さなものの正体を自分なりに、理解したのである。これを「理解する (Comprehend)」面白さと呼ぼう。

以上のことをまとめると、図-2 のようになる。これらのことを認め、そしてそれらを全体的に解釈すると、赤ん坊は世の中に存在していること自体、生きていくこと自体が楽しい、面白いと感じているかのようである。

図-2 赤ん坊のC (5 C)

5 C

Catch (Sense)	感知する=5感：見る、聴く、触る (いじる)、嗅ぐ、味わう (Catch or Sense=the five senses : sight, hearing, touch, smell, and taste)
Create	創造する：紙をクシャクシャにする
Control	コントロールする：はいはい、歩き
Communicate	コミュニケーションする：ウバウバァ、アウアウー
Comprehend	理解する：触っていいものわるいもの

(2) 成人のC (5 C)

上述のことは、赤ん坊以外の幼児、青少年少女、若人、成人、老人等にもあてはめることができる。

感知する面白さ：5感

We can get fun from catching outer and inner information by five senses.

人間は、5感を通じて外界の情報を獲得する。それは感じる面白さである。美しいものを見る、音楽を聴く、感触の良いものを触る、良い香りを嗅ぐ、おいしいものを味わう、これら全てが、心地よい気持ち良さ、楽しさ、面白さを個人にもたらす。

創造する面白さ（秩序）←→ 破壊する面白さ（イリックス）

We can get fun from creating something.

人間は、「モノ・コト・何か」を創ることに面白さを感じる。絵を描く、文章を書く、粘土で像や器を作る、音楽を奏でる、作曲する、料理する、木材・鉄その他で形あるものを作る、ゲームソフトを作る、イベントを行なう、などなど……、人間は、有形無形のあらゆるモノ・コト・何かを作り出すことが楽しい、面白いと感じる。また創造の反対語である破壊も、前述したように一種の創造である。破壊にも面白さを感じる。それは特に過激ではなく、適度な破壊の場合にあてはまる。たとえば、砂山にトンネルを作って、それを一挙に崩すとか、粘土細工などで作ったものを一挙に、グシャと丸めてしまうとか、作った折り紙をペシャンとつぶすとか、というような破壊である。

コントロールする面白さ：精神・肉体・道具・その他

We can get fun from controlling our mind, body, tools...etc.

人間は、「精神・肉体・道具・その他」をコントロールする（Control）することに面白さを感じる。人は、将棋、囲碁、チェス、あるいはトランプゲームや麻雀などで、意識を集中し、思考をあれこれめぐらせ、ゲームが自分の思ったとおりになったときには、大きな快感、面白さを感じる。人間は、走ったり、スキップしたり、ジャンプしたり、逆立ちしたり、ダンスを踊ったりというように、自分の身体を思い通りに使えることが嬉しい、楽しい。人間は、ラケットでうまくボールを打てた、バットやゴルフクラブでボールを思い通りに打てた、棒高跳びでうまく棒を使いバーを飛び越える、あるいはうまく楽器を奏でることができたというようなとき、道具をうまく使えたという気持ちが生じ、そこに面白さを感じるができる。そして、人間は、精神・肉体・道具以外にも、たとえば自分以外の他の人間をも、思いどおりにコントロールすることに面白さを感じることもあるかもしれない。あるいは、模型のラジコン飛行機や自動車を無線操縦で、自由にかつ思いどおりにコントロールできるとき、そこに面白さを感じることも事実である。

コミュニケーションする面白さ：人と人、人とモノ

We can get fun from communicating with others.

言葉の通じない国へ行ったとき、表情や身振り手振りで、意図が通じ合ったとき、大きな嬉しさを感じる。日常生活では、他人とコミュニケーションすること、できることがあまりにも通常のことなので、そこに面白さを深く味わうことは少ない。しかし、通常の日常生活においても、それができたときの気持ちは、確かに心地よい感じを得る。難しい内容、微妙なニュアンス、ちょっとした感情、自分の感動などを人にわかってもらったとき、伝わったとき、私たちは結構な快感を覚える。

コンピュータにうまく入力できたとき、コンピュータのアウトプットを適確に理解できたとき、人は小さくガッツポーズをつくり「やったね」と思う。人とモノのコミュニケーションが成立したことになる。あるいは、音声認識のロボットを相手に、こちらの指図を伝えることができ、意図した反応が返ってきたときも同様である。そこには人と人との間のコミュニケーションとは異なる感覚があるかもしれないが、同じように面白さを感じる。

ものごとを理解する、わかる面白さ（あっ、そうか！）

We can get fun from comprehending things.

何かわからないものが、地面に落ちている。「ええー！何??」怪訝な、不可思議な気持ちが生じる。そのまま通り過ぎてしまおうか。でも、気になるので、つい立ち止まってしまう。そして、まず靴先で突ついてみる、反応がない、そこで今度はしゃがみ込む。手をソーと伸ばしていく、転がし、そしてつまみ上げる。「小さいけど、重たい・！」土ほこりを払って、ジッと見てみる。すると、「あっ、なあーんだ」、凸レンズじゃないか！双眼鏡のレンズが落ちたみたいだね、と納得でき、すっきりする。

図-3 成人のC (5C)

5 C	
Catch (Sense)	感知する面白さ：5感 We can get fun from catching outer and inner information by five senses.
Create	創造する面白さ（秩序） ↔ 破壊する面白さ（イリクス） We can get fun from creating something.
Control	コントロールする面白さ：精神・肉体・道具・その他 We can get fun from controlling our mind, body, tools...etc.
Communicate	コミュニケーションする面白さ：人と人、人とモノ We can get fun from communicating with others.
Comprehend	ものごとを理解する、わかる面白さ（あっ、そうか！） We can get fun from comprehending things.

クロスワードパズル、なぞなぞ、クイズの解答がわかる、英語、数学、国語の試験問題の解答ができる、などは安堵の気持ちと同時に嬉しさ、楽しさを感じる。思い出せなかったこと、理解できなかったこと、解明されてなかったこと、新しい解決方法などを、思いつくこと、あるいは考えつくことは、大きな気持ち良さ、快感をもたらす。

以上のことをまとめると、図-3のようになる。

3. 遊びは「プラモデル」？

第1節の考察で、遊びの本質は「面白さ」である、ということはわかった。そして、第2節で、遊びの「面白さ」の種類を考察した。ここでもう一度、「面白さ」を本質に持つ「遊び」とは、何だろうかと問うてみたい。「遊び」とは何だろうか、「面白さ」とは何だろうか？ 結論から、述べよう。

A. 「遊び」は、人間行動の『プラモデル』である。「抽象」 **Abstraction**

A play is “a plastic model” of a human behavior. **Abstraction**

B. 「面白さ」は、『C』がキーワードである。「集中」 **Concentration!**

“C” is the keyword. **Concentration!**

(1) 集中 **Concentration!**

ここでもう一度、赤ん坊の例に話を戻そう。赤ん坊が何かをやっているとき、赤ん坊は、今やっていること以外は、何も目に入らないし、何も考えない、あるいは何も考えられない。そのことだけに集中； **Concentration!** している。集中することによって、刺激を最適な水準に保つことになる。その結果、今そのときに、その現場でやっていることから、極限の「面白さ」を得ることができるのである。

ある意味で、赤ん坊は自然体でものごとに集中できる。もともと視野、物理的な意味においても、心理的、社会的な意味においても、その視野、思考範囲は狭い。周囲にたいする気配りは、まさに直接の接触、現時点、その場での範囲に限られる。それ以外のことには、全く思い至らない。それはあたかも、遊びというゲームにおける、時間と空間とルールによって、やるべきことが限定されている状態と同じである。

このことは、成人にも同様に言えることである。成人が、何の邪魔も入らずに、やるべきこと、やらなければならないこと、やりたいことに集中できるならば、刺激を最適な水準に保つことができ、赤ん坊と同じように見るもの、聞くもの、まわりのものごと全てに面白さを感じ得る。

私たちは、普段、どのくらいの情報を処理しているのだろうか？ ここで情報とは、5感を通して入ってくる情報、個人の認識可能な思考や情緒などである^{注4)}。私たちは、日常生活において、

非常に多くの情報に取り囲まれている。その中であって、私たちは、情報量にして、一時に7ビットの情報しか処理できない、ということである。そして、一組のビットを他の組から区別するのに、最短18分の1秒程度の時間が掛かるらしい。この数字から計算すると、理論上は、1秒間に約126ビット、1分間に7,560ビット、1時間に約50万ビットの情報を処理できる^{注5)}。

いま、私が教壇に立っているとしよう。5感から、さまざまな情報が入ってくる。目の前にいる学生さんの顔、100人近い人数の顔、表情、髪型、身振り手振り、それら学生さんの着ている洋服の色、形、そして筆記用具等の持ち物、さらに机、椅子、コンピュータなどの備品、さらに教室の壁、黒板、黒板の字、教壇、窓、窓を通してみることができ景色等々……が見える。私自身の話している声や足音、学生さんの話し声、キーボードを叩く音、筆記具の紙の上をすべる音、エアコンディションの空調の音、外から闖入してくる騒音等々……が聞こえてくる。教室の中を漂う、本の紙やチョークの匂い、汗と香水の混濁した香り、コンピュータのハードディスクから排出される無機質な匂い等々……が香ってくる。しゃべっている口の中が風邪のせい、苦味を感じる。そして、エアコンディションの空調の風が強すぎるくらいに頭部に当たるのを感じている、靴が新しいせい、かかとに違和感も覚える等々……である。

頭の中では、いま話していること、次に話すべきこと、そして今後の授業の課題や方法、突如沸いてきた研究の新しいアイデア、あるいは昼食は何にしようか、子供の風邪による熱は下がっただろうか等々……ということが渦巻いている。

これらの情報量は、どれくらいあるのだろうか？

たとえば、この教室の写真(図-4)の情報量は、コンピュータ上では87,308(JPEG形式)バイトである。デジタルカメラの画素数や画像情報の圧縮の程度に依存して、この87,308バイトという数値の大きさは、大きく変動する可能性はある、そして実際に人間の目が見るのとは違う。このような意味で、カメラの画像処理と人間の情報処理を同列に比較するという大いに強引な比較になるので、あくまで参考的な数値例である。

図-4 教室の写真



先ほどの情報処理の数値を利用すると、私たちは1分間に7,560ビットの情報を処理できるらしい。そして、1バイトは8ビットなので^{注6)}、写真の87,308バイトは、87,308バイト×8＝698,464ビットということになる。したがって、

$$698,464 \text{ ビット} \div 7,560 \text{ ビット} = 92.39 \text{ 分}$$

という数値が計算できる。この数値がこの写真を見たときにその内容を情報処理に要する時間である。たった一画面のこの画像を処理するのに、約92分掛かってしまうのである。実際には、人間の視野はこの写真よりも広い（この画像よりも、より写っている内容が多い）、そしてこの写真はある瞬間を切り取ったものである。この画像をもっと大きくして、それを瞬間の静止画ではなく、動画として見るならば、さらに大きな情報量になる。ということは、さらにより多くの情報処理時間が必要となる。より大きな情報負荷となる。

そして、これは画像に関してのみの情報量である。前述したように、この視覚から入ってくる情報以外に、聴覚、嗅覚、味覚、触覚から入ってくる情報も処理しなければならない。また、頭の中で思考する内容も情報処理の一環である。あるいは、教壇に立っているということさえ、足の位置、立つという行為にたいして無意識であるが足と脳の間における情報交換、処理が行なわれている。講義内容にあわせて、身振り、手振り、黒板への板書等における自分の身体のコントロールにも、ただ立っているということにおいても、脳と手足間の情報交換、処理が必要である。これらの情報処理を全て完璧に同時に処理することは、物理的、数値的に不可能である。

私たちは、上述の Catch (Sense) 「感知する」こと以外に、やるができること、またはやらなければならないことがある。前述したように、Create 「創造する」こと、Control 「コントロールする」こと、Communicate 「コミュニケーションする」こと、Comprehend 「ものごとを理解する、わかる」ことである。

何かを「創造する」ために、いろんな情報を集め、処理し、分析し、そしてさらに創造力を行使しなければならない。何かを「コントロールする」ために、コントロールする対象を理解しなければならない、理解だけでなくコントロールの練習も必要である。何かと「コミュニケーションする」ためには、相互に情報を交換しなければならない、情報交換するための共通認識の形成、共通の記号・言語を学ばなければならない。何かを「理解する」ためには、必要な情報を集め、処理し、分析し、そしてそれでも解らないときは、誰かに教えてもらわなければならない。これらのことを行なうには、多くの時間と労力を必要とする、そしてそれは多くの情報を必要とする、すなわち大きな情報負荷を個人にもたらすことになる。もしも、これらのこと、すなわち Catch (Sense) 「感知する」こと、Create 「創造する」こと、Control 「コントロールする」こと、Communicate 「コミュニケーションする」こと、そして Comprehend 「ものごとを理解する、わかる」ことを同時に

得ようとするならば、過度な情報負荷になることは明白である。

日常生活においては、これらの私たちが感知すること、私たちができること、したいことが、時間と空間において際限なく、広がっている。現実には起こっていること、現実には起こっていないこと、これから起こりそうなこと、あらゆることに自身のアンテナを張っておかなければならない。あらゆる情報に気を配っておく必要がある。それは、時間と空間を通して、あらゆる状況に自身を適合させる必要があるからである。

それは、個人の情報処理能力からいうと、相対的に目一杯の状態である。やるが多すぎて、全てが消化不良なのである。それぞれの情報処理から、最適な情報負荷を得られず、それぞれにおいて「面白さ」の程度が低くなってしまっているのである。

それでは、個人にとって、最適な情報負荷を得るにはどうしたらよいか。理論的には2つの方法が考えられる。①徹底的に浅く情報を集めることである。②情報の範囲を限定することである。

①の徹底的に浅く情報を集めるとは、どういう意味か。個人が関わっていること全てにたいして、個人の行動を、幅広いが浅く、徹底的に表面的な情報収集・処理に留めることである。広さによる情報負荷の負担を、浅さによる情報負荷の軽減によって相殺するのである。

②の「情報の範囲を限定する」ことは、どうやって行なうのか。集中である！Catch (Sense) 「感知する」こと、Create 「創造する」こと、Control 「コントロールする」こと、Communicate 「コミュニケーションする」こと、そして Comprehend 「ものごとを理解する、わかる」のうち、全てではなく、いくつか集中するのである。いずれかに集中するのである。そしてさらにできるならば、いずれかひとつに集中するのである。そうしたならば、その中においても、さらに何かに集中するのである。たとえば、Catch (Sense) 「感知する」ことに集中したら、さらにその中で「聴く」ことに意識を集中するのである。他のことは、一切合財全て念頭から外すのである。聴覚に関わる以外の情報を遮断するのである。情報負荷は音に関わるものだけに限定される。そうすることによって、良い音、聴きたい音・声、心地よい音楽、リズムをよりうまく聴くことができる。

日常生活においては、「注意」という概念で示される情報の取捨選択が、無意識のうちに私たちの行動の中で行なわれている。それゆえに、この情報過多の時代において私たちが精神錯乱に陥らないのである。しかし、通常は、私たちの行動から「面白さ」、「楽しさ」を感じる為には、それでは不十分で、ここにおいては、さらに情報の範囲を限定する為に、処理しなければならない情報を意識的、意図的に排除するのである。

この集中 Concentration のC、そしていままで述べた5つのC、この両者の意味において、「面白さ」は、Cがキーワードであると述べたのである。

(2) 抽象 Abstraction

私たちは、いろんな能力を持っている。いろんなことができる。それは、Catch (Sense) 「感知する」こと、Create 「創造する」こと、Control 「コントロールする」こと、Communicate 「コミュニケーションする」こと、そして Comprehend 「ものごとを理解する、わかる」ことを基点として、あらゆる分野へ、時間と空間の際限もなく広がっている。そのために、私たちは際限もなく情報を求め、情報を処理し、また情報を求め、また情報を処理し、またまた情報を……し、ということを行なう。それは個人にとって大きな情報負荷を与えやすい、与えてしまう環境といえる。

時間と空間を区切ることにより、あるいはルールを作ることによって、いわゆる遊び空間というものを作る。一般の社会から遊び空間を分離するのである。そうすることによって、私たちのやること、やるべきことを一般の社会に比較して、少なく単純化できるのである。

たとえば、テニスという遊びでは、私たちの行動空間をテニスコートという範囲に限定する、そして3セットとか6ゲーム先取とかという形で、ゲーム時間を限定する。テニスコート内で、ラケットという道具でネットをはさんでボールを打ち合う。その他にいくつかの些細な取り決め（ルール）があるが、おおまか私たちがやることは、相手が打ったボールを打ち返すことだけである。そのために、ボールを追い、走ったり、少しジャンプしたり、腕をふったりする。ただ、それだけである。その他にほんの少し頭を使うかもしれない。考える内容は、日常生活における複雑な内容とはほど遠い。

これらのテニスにおける私たちの行動は、人間行動のほんの一部である。私たちは、他に泳ぐこともできるし、歌も歌うこともできるし、自転車にも乗れるし、……等々というように、私たちのできることのうちのほんの一部である。私たちの持っている能力の一部を使っているだけである。

他の遊びも同様である。将棋では、身体はほとんど使わず、頭脳のみである。スキーでは、スキー板、ストック、足腰と手を使うだけである。サッカーは、ボールを蹴るための足、あるいはヘディングのために頭（頭脳を使うという意味でなく）を使い、走り回るだけである。

このような視点に立つと、遊びそのものは、次のように言える。遊びそのものは、現実の抽象である、すなわち、複雑な社会、世の中のうちから、いくつかの活動部分を抽出し、単純化したものが遊びである。そうすることによって、情報負荷を最適に保つ可能性が高くなるのである。それは、人間の感じる面白さ、創造する面白さ、コントロールする面白さ、コミュニケーションする面白さをなるべく直接的に獲得しようとする方法でもある。それが遊びである。

この意味において、遊びは現実社会を抽象化した私たちの行動の「プラモデル」^{注7)}であると言える^{注8)}。

『遊びは人間行動の「プラモデル」である』

A play is “a plastic model” of a human behavior.

あらゆる「遊び」は、これら感知する面白さ、創造する面白さ、コントロールする面白さ、コミュニケーションする面白さ、そして、ものごとを理解する面白さの5つのCの組み合わせである。遊びの種類によって、求める面白さ、快感に依存して、これら5つのCの重要性（要求度）が、異なって組み合わされていることになる。以降本論では、この5つのCを遊びの基本要素（単位）と呼ぶことにする。

もうひとつ、遊びは人間行動の「プラモデル」であるということにたいして、指摘したいことがある。時間と空間の限定から、現実社会の中に行動と結果のセットが、遊び空間として作られる。現実の生活においては、行動と結果が複雑に絡み合っている。同時並行的に、いろんな行動と結果が進んでいる。その結果、現実の生活においては、個人の取った行動にたいして、結果のフィードバックが、紆余曲折を経て、時間を掛けて、他の行動結果と混在して戻ってくる。遊びにおいては、結果のフィードバックが、直接に、あまり時間をおかず即時的に、他の行動結果が混じりあわない純粋な形で戻ってくる。それは、あたかも人生の中において、ある特定の行動と結果を特別に取り出したかのようなものである。目的の行動に関係ない余計なものを排除していくことによって、行動と結果の直接的関係を即時的に把握することができる。それは、まさに人生のそれぞれの行動部分を抽出したプラモデルである。そして、遊びは、時と場所を変えて、一度失敗しても、もう一度できる。いや、状況が許すならば、何度でも繰り返すことができる。同じようなこと、同じゲームを何度でも再現できる。

以上記述したように、遊びにおいては「行動と結果の関係がシンプルに出現する、再現が可能である」、この2つの理由により、遊びはまさに人生の行動と結果のプラモデルでもある。

遊びが面白いという重要な理由がここにもある。この結果のフィードバックがあるかないかによって、「面白さ」は雲泥の差となる。行動をとったとき、それがうまくいったという結果がもたらせられるならば、大きな充足感や達成感を感じる。行動がうまくいかなかったとしても、結果のフィードバックがあれば、一応、個人には行動が完了したという終了感は得ることができる。成功であろうと失敗であろうと、その結果のフィードバックは、より良い次回の行動への有効な情報となる。

もし、何ら行動の結果のフィードバックがなければ、行動の充足感、達成感、終了感は得られず、成功経験や失敗経験を生かすということもできない。「暖簾に腕押し」、「梨（無し）の礫^{つぶて}」状態で、非常に中途半端な気持ちが……。

遊びにおける結果のフィードバック、すなわち、遊びにおいて、面白かった、十分堪能できた、

良くできた、優れている、うまくいったなどの評価は、下記の4つの方法で行なわれる。ひとつは、本人の気持ちの中で主観的に評価される。もうひとつは、他人の評価を求め、それによってなされる。さらに、競争によって、直接、技量の相対的な優越をつける。そして、さいころ等の乱数による偶然を利用した判定、すなわち運によってなされる^{注9)}。

4. 過去の遊び理論

ここまで、遊びの「面白さ」について考察してきた。そして、人間の能力という視点から、遊びの基本要素（5C）を考察してきた。本節では、この遊びの「基本要素（5C）を過去の遊び理論と比較対照してみる。まず、本論で最初に言及したホイジンガの遊び概念、カイヨワの遊びの分類、エリスの最適覚醒理論、そしてチクセントミハイのフロー理論との比較対照を行なう（表-1参照）。その後、さまざまな人がさまざまに遊びに言及しているので、それらの考え方と比較対照してみる。

(1) ホイジンガ

ホイジンガは、彼の言語学的分析により、諸言語の「遊び」という言葉の内包と外延を明らかにしている。例えば、闘技、サイコロ遊び、賭け事、冗談、輝くこと、軽やか、楽しげ、模倣、速い動き、もてあそぶ、戯れる、競技、争、賽、娯楽、気晴らし、遠足、物見遊山、怠惰、無為安逸、演ずる、緊張の弛み、時間つぶし、踊る、跳ねる、ゆらゆら揺れる、うねる、せわしい動き、身振り動作、手練、こつ、拍手喝采、楽器を奏でる、危険、不安定なチャンス、冒険などなど……というような非常に多くの遊びに関わる言葉の内包と外延を提示している。そして、その他に、芸術や

表-1 遊びの基本要素（5C）と従来の遊び概念

本論の基本要素	集中と抽象＝プラモデル⇒「面白さ」 5C Catch(Sense)「感知する」＝視覚、聴覚、嗅覚、触覚、味覚 Create「創造する」 Control「コントロールする」 Communicate「コミュニケーションする」 Comprehend「ものごとを理解する、わかる」
ホイジンガ	面白さ
カイヨワ	横軸：競争、運、模擬、眩暈 縦軸：遊戯、競技
エリス	覚醒—追求としての遊び 面白さ(の種類)＝覚醒をもたらすもの：情報・知識追求、能力・効力追求
チクセントミハイ	行為の機会が行為者の能力とつりあっているとき フロー：友情とくつろぎ、危険と運、問題解決、競争、創造 マイクロ：想像的、視聽的、口唇的、身体運動的、創造的、社交的

詩、謎解き遊び、スポーツなどを遊びの範疇に含めている。しかし、全体的には、これらの言葉の内包と外延をいくつかの区分肢に整理分類することはしなかった。ホイジンガは、遊びの本質は「面白さ」である、本質であるがゆえに、それ以外の概念にそれを還元することはできない、というように主張したのであった。したがって、ホイジンガの主張する遊びの基本要素は「面白さ」である。

遊びを、そして人間行動を説明するという視点に立つと、遊びの基本要素を「面白さ」として、この基本要素だけ遊び全般を説明するというのは、説明が単調である。

(2) カイヨワ

カイヨワ (R. Caillois 1967) は、世の中に存在する遊びの種類を分類する作業を行なった^{注10)}。この作業は、まさに遊びの内包と外延を確定することである。この作業から、カイヨワは、遊びの本質「面白さ」に関係する要因として、競争、運、模擬、眩暈、そして、遊戯と競技という概念を指摘したのであった。そして、横軸に、競争、運、模擬、眩暈の4区分をとり、縦軸に遊戯、競技2区分(連続的)をとり、2次元平面上に遊びの分類を行った。これらの概念の絡まり具合、すなわち組み合わせの違いが、いろんな種類の遊びの存在となり、そして面白さの質と程度に関係すると説明するのである。したがって、カイヨワの視点に立つと、競争、運、模擬、眩暈、遊戯、競技が、遊びの基本要素となる。

このカイヨワの遊びの分類は、遊びの評価要因とみなすべき「競争」と「運」を遊びの基本要素として分類軸に含めているという問題がある。しかし、このことに関しては、拙稿の他の論文で触れているので、ここでは深く検討はしない^{注11)}。

(3) エリス

エリス (M. J. Ellis 1973) は、「覚醒—追求としての遊び」を主張している。そこにおいて、エリスは遊びを次のように定義している。

『遊びとは、覚醒水準を最適状態に向けて高めようとする欲求によって動機づけられている行動である』^{注12)}

生活体は、行動が成立する活動レベルに応じて、かろうじて覚醒している状態から極度の興奮までさまざまな段階があり、このそれぞれの段階を覚醒水準 (arousal level) と呼ぶ。エリスは、この覚醒水準において、個人は個人にとって居心地の良い、収まりの良い最適な覚醒水準を持っていると前提する。この最適な覚醒水準をもたらさうる、もたらさうる刺激は、個人にとって「面白さ」を感じることができる、というのである。

したがってその場合は、刺激を求める場合と、刺激を避ける場合がある。個人が最適覚醒以下の水準にあるときは、刺激を求める、個人が最適覚醒以上の水準にあるときは、刺激を避ける、ことになる。この最適な覚醒水準を求めようとする行為自体が、まさに遊びであると言うのがエリスの主張である。そして、人間は象徴的な経験を操作することによって、覚醒を維持することができる。小説や新聞を読んだり、空想にふけったり、問題を解決したりするという情報・知識追求も最適な覚醒水準を求める行為、すなわち遊びであるとエリスは言う。そこにおいて、エリスは、覚醒を維持するために、情報と知識の刺激を追い求める対象として娯楽産業、情報産業を指摘している。

またエリスは、一種の覚醒追求行動として、ホワイト (R.W. White 1959) の能力・効力動機づけ説^{注13)} に言及している。ホワイトの能力・効力動機づけ説は、私たちは、環境の中で、行動によってもたらされるその結果を統制したり、あるいは何らかの生みだしたりする能力があるのだということ、そしてその存在を証明しようとする欲求があるというものである。それを能力・効力の欲求という。それは、環境にたいして、自身の能力を証明し、効力感を生みだすことになる。自身がなしたことが、環境に何らかの効果、効力を及ぼすこと、そしてその結果を見るのが楽しい、それが一種の覚醒追求行動となる。すなわち、それは遊びであるとエリスは言う。

エリスの情報・知識追求は、本論の「ものごとを理解する、わかる」面白さに相当する。また、能力・効力追求は、本論の「コントロールする」面白さと合い通じるものである。

(4) チクセントミハイ

チクセントミハイ (M. Csikszentmihalyi 1975) は、「フロー (flow)」という概念を使用して、個人の楽しさ、喜びの経験を説明している。彼はフローを次のように定義している。『フローとは、全人的に行為に没入している時に人が感じる包括的感覚である』^{注14)} それは、ある物事に集中しているときに、楽しさゆえにそれに完全にとらわれ他のものごと、雑事、雑音、時間の経過をも忘れさせるほどの状態を言う。そしてそれゆえに、フローは、あるものごとに没入するという経験を通じて、私たちの生活に「意味づけ」と「楽しさ」を与えるのである、とチクセントミハイは言う。

チクセントミハイは、ロック・クライマー、作曲家、ダンサー、チェスプレイヤー、バスケットボール選手の計171名を被験者として、彼らのフロー経験を調査した。カイヨワのカテゴリーを含めつつ、合計20項目の活動を掲げ、それらの活動が彼らのフロー経験とどの程度類似しているのかということを被験者に聞いた。そして、その結果にたいして因子分析を行い、20項目の活動を情報集約する形で5つの因子を抽出した。「友情とくつろぎ」、「危険と運」、「問題解決」、「競争」、そして「創造」の5つである。

さらに、チクセントミハイは、上述のフローにたいしてマイクロフローと呼ぶ概念を提出し、個

人の没入経験の範囲を拡大している。それを、簡単に追ってみよう。フロー経験は、ゲームや芸術的作業、または職業のような構造化された活動のみから得られるだけでなく、日常生活の中にも生ずる。そのことを、チクセントミハイは、通常のフロー活動に対比させて、日常生活のフローという意味で「マイクロフロー(micro flow)」と呼んでいる。私たちは、なにげなく日常生活を送っているとき、それ程の意識を集中しないで、一風変わった動作、白昼夢・空想、ノートへの落書き、喫煙、音楽を聴く、テレビを見る、おしゃべりなどということを行なう、そして、いつのまにかそれらに小さく没入していることがある。日常生活に没入する、この経験をマイクロフローと呼ぶのである。

これにたいして、チクセントミハイは、日常生活において、20人の被験者が報告した48時間内の762種の行動を収集し、それらを40のカテゴリーに分類した。そしてさらにそれを集約し、最終的には、想像的、視聴的、口唇的、身体運動的、創造的、社交的の6種の一般活動領域に分類した^{注15)}。

これらの想像的、視聴的、口唇的、身体運動的、創造的、社交的の6種の一般活動領域は、本論の指摘する遊びの基本要素と多くの部分において、重複している。

大まかに言うならば、ここまで言及した遊び理論は、本論の考え方も含めて、いくつかの部分において共通しており、いくつかの部分において異なっている。いずれが、優れているのだろうか。結論を述べる前にもう少し、過去の他の遊び理論を追ってみよう。

(5) その他の理論

ホイジンガが遊びの本質を「面白さ」であると言っているのにたいして、遊びの理論研究において創始者の一人と言われる、詩人であり、かつ歴史や哲学にも研究が及んでいる美学者のシラー (F. Schiller 1847) は、次のように述べている。シラーの哲学思想の集大成といわれる『人間の美的教育について』(1847年)において、彼は、遊びは「美」であると述べている(このシラーの意図する「美」は、通常の意味の美しさを超えてより幅広い意味を持っているのだが……)^{注16)}。

心理学分野において初めて専門的研究対象として、遊びを取り扱ったグロース (K. Groos 1901) は、遊びは、将来のための本能的な練習、あるいは準備のために行なわれるという「遊び準備説」を唱えた^{注17)}。そこにおいて、グロース、そして次に示すビューラーは、有機体とその身体的、感覚的な潜勢力に従って行動するときには、喜ばしい感覚を経験するという考え方を示している。

グロースの意図を汲むビューラー (K. Bühler 1931) は、下記の分類を提出している^{注18)}。

①機能遊び：感覚や運動の機能それ自体を喜ぶ遊び

②虚構遊び：現実を離れた想像による遊び

③受容遊び：絵本を見る、音楽やお話をきく

④構成遊び：積木、砂、粘土で何かを作ったり絵を描く

さらに発達心理学の第一人者であるピアジュ (J. Piaget 1932, 1945, 1951) は、子供の発達段階に応じた遊びの分類を行なった^{注19)}。

①実践の遊び (感覚運動的、機能行使の快楽を求める)

②象徴遊び (心象などの象徴により現実を自我へ同化する)

③規則遊び (守るべき規則のある遊び、相互調整を含む社会的遊び)

精神分析学者のエリクソン (E. H. Erikson 1977) は、経験の儀式化という視点から、個人の発達につれ、身体的把握から認知的把握へ、本能的衝動から社会的相互作用へと遊びの幅が広がることを指摘している^{注20)}。

社会学者である J. デュビニョー (J. Duvignaud 1980) は、遊びの領域として、無益な活動、隠喩 (メタフォール)、賭け、シミュレーション (模擬)、そして呪縛を挙げ、遊びは外的世界と内的世界の交差点と位置づけている^{注21)}。

哲学者であるフィンク (E. Fink 1960) は、その著書『遊び—世界の象徴として—』において、その副題のままに、遊びは世界の象徴であるということを提言している。

『われわれは幻想の様式でしか自分の現実的な決定的な生から逃れられない。解放は儚い夢である。遊び的逃避がわれわれを「非現実的なもの」のうちに置き移す。非現実の態様においてわれわれはいわば無歴史的に始められ、空想的空間と空想的時間内で選択できる。使い果たさぬ自由を、われわれは単なる「仮象」の次元において自由であることとして再び獲得する。』^{注22)}

フィンクは、このように述べ、無頓着な夢のような気軽さをもたらすものとして、遊び空間を現実世界の避難所とみなしている。そして、遊びは空想的なものものの空間内の模倣である、とも述べている。このような意味において、まさに人間の遊びは世界象徴なのであると論ずる。

5. 本研究の遊び理論

(1) 説明力の視点

以上、いろいろな遊び概念を見てきた。それぞれの論者の遊び概念は、いくつかの部分においては重複しており、いくつかの部分においては異なっている。ある遊び概念ではある分野の遊びを説明できない、他の遊び概念ではその分野の遊びを説明できる。一方、その分野の遊びを説明できる遊び概念は、他の遊びを説明できない。しかし、ある遊び概念は、他の遊びを説明できる。そして、さらにそれ以外の遊び概念は、……、ということになる。

たとえば、カイヨワの遊び概念では、運に関係する「賭け」を説明できるが、何かを作る、コミュニケーションする、音楽を演奏する・聴くなどは説明できない。ビューラーの遊び概念では、何かを作る、音楽を演奏する・聴くなどは説明できるが、カイヨワの指摘する「賭け」、そしてコミュニケーションは説明できない。ピアジュの遊び概念は、音楽を演奏する・聴く、あるいはコミュニケーションを説明できるが、「賭け」は説明できない。一方、デュビニョーの遊び概念は、「賭け」は説明できるが、何かを作るは説明できない。

このように説明力という視点に立つと、それぞれの遊び概念は、それぞれに一長一短がある。それぞれが的を射ており、またそれぞれが少し的を外している。パーフェクトに的を射ている遊び理論はいずれであろうか？ どの理論が最も優れているか？ 現状では、「これだ！」とは断定できない。視点をかえて、説明の分かりやすさという視点からそれを次節で考察してみよう。

(2) 説明の分かりやすさ (洗練度あるいは美しさ)

現実世界、遊び、そしてそれを説明する遊び概念の関係を図式化すると、表-2のように示すことができる。この表をもとに考察すると、遊びを説明する方法には、形式的に3つのタイプがあることがわかる。①遊びをただひとつの概念で説明しようとする方法、②遊びを複数の概念で説明しようとする方法、③遊びを複数の概念で、かつ上位と下位の遊び概念を設定し、それで説明しようとする方法の3つである。

表-2 遊びの説明方法

	①ひとつ	②複数	③複数：上位と下位	
抽象	ホイジンガ 面白さ	カイヨワ 競争、運、模擬、眩暈、 遊戯、競技	エリス 覚醒追求 ↑ 情報・知識追求、能 力・効力追求	チクセントミハイ フロー ↑ 友情とくつろぎ、危険と運、 問題解決、競争、創造
↑	シラー「美」 グロース「本能的練習」 フィンク「世界の象徴」	ビューラー「機能、 虚構、受容、構成」 ピアジェ「機能・感 覚、象徴、規則」	エリクソン「経験の儀式化←身体的把握から認 知的把握へ、本能的衝動から社会的相互作用	デュビニョー「交差点←無益な活動、隠喩、賭け、 シミュレーション、呪縛」
具象	遊び			
	現実			

①遊びをただひとつの概念で説明しようとする方法

ホイジンガは、現実世界の抽象である遊びを「面白さ」という概念で説明しようとする。同様にシラーは、それを「美」という概念で遊びを説明しようとしている。グロースは、「本能的練習」という概念で、遊びの説明をしようとしている。E. フィンクは、遊びは世界の象徴であると表現

し、「象徴（仮像）」という概念で、遊びを説明している。

②遊びを複数の概念で説明しようとする方法

一方、カイヨワは、競争、運、模擬、眩暈、遊戯、そして競技という6つの概念によって説明しようとする。ビューラーは、機能遊び、虚構遊び、受容遊び、構成遊び、という4つの概念で遊びを説明しようとしている。ピアジュは、子供の発達段階をもとに、機能行使または感覚運動的遊び、象徴遊び、そして規則遊びの3つの概念で遊びの説明をしようとしている^{注23)}。

③遊びを複数、かつ上位と下位の遊び概念で説明する方法

エリスは、「覚醒—追求」を上位概念に、情報・知識追求、能力・効力追求を下位概念として最適覚醒を説明している。チクセントミハイは、「フローとマイクロフロー」を上位概念にして、友情とくつろぎ、危険と運、問題解決、競争、創造、そして想像的、視聽的、口唇的、身体運動的、創造的、社交的活動領域という下位概念で没入感を説明している。エリクソンは、「経験の儀式化」という視点から、身体的把握から認知的把握へ、本能的衝動から社会的相互作用へという概念で、遊びを説明しようとしている。デュビニョーは、「外的世界と内的世界の交差点」を上位概念として、無益な活動、隠喩（メタフォール）、賭け、シミュレーション（模擬）、そして呪縛を下位概念として遊びを説明している。本論は、「面白さ」を上位概念と設定し、集中 Concentration を前提条件として、5 C: Catch (Sense)「感知」、Create「創造」、Control「コントロール」、Communicate「コミュニケーション」、Comprehend「理解」を下位概念として、現実の遊びを説明しようとするものである。

遊びをたったひとつの概念で説明する方法は、シンプルで明快である。しかし、ものごとの理解という視点からは、過度にシンプル過ぎるかもしれない。どんな遊びも、「美」や「面白さ」、あるいは「本能的練習」などの一語に起因させるのは、いささか強引である。なぜ人は、この種の遊びをするのですか、という問いにたいして、それはそこに「美」があるからですと答える。じゃあ一、なぜなぜ人は、この種ではなくあの種の遊びをするのですか、という問いにたいして、それはそこにも「美」があるからですと答える。では、なぜある人は、この種でもなくあの種の遊びでもない、その種の遊びをするのですか、という問いにたいして、それはまたそこにも「美」があるからですと答える。

このような説明はシンプルかもしれないが、ある意味で不十分な説明である。遊びを「美」という言葉に置き換えただけである。全てを「美」に還元することができるならば、全てが遊びになってしまう。あるいは、そのように極論しなければ、それは美の存在・非存在を基準に、遊びを遊び以外から区別できるかもしれない。しかし、そこにおいては美の内容を区別しないことには、遊びの中における遊びの違い、種類は説明できない。

遊びの説明は、ひとつではなく、複数の概念で遊びを説明する場合、いくつだったら良いのか？ 表-2には含めていないが、論理的には次のタイプも考えられる。すなわち、ひとつの反対の極致で、事象の数、遊びの数に等しい数、すなわち非常に多くの概念で遊びを説明するというのはどうか。

ある人がトランプゲームをして遊んでいる。その行動をトランプ遊びがしたいからそうしていると説明する。またある人がテニスをしている。その行動を人間にはテニスを楽しむ気持ちがあるから、テニスをするという説明する。ある人が絵を描いている。その人は遊びとして絵を描きたかったから、絵を描いているという説明する。このように、すべての遊びにたいして、それに個々に対応する概念でもって、遊びを説明する。それは状況適応的、場当たりの説明であり、事象の数だけ遊びの説明概念が必要である。そこにおいては、具体的な事実を、少し変形した他の言葉で置き換えただけの作業が行なわれるだけである。この作業は、理論的な考察、方法とは言えない。

ここまでの考察によれば、たったひとつの概念で遊びを説明する方法、そしてその反対の極にある多数の概念、すなわち遊びの数に相等しい数の概念で遊びを説明する方法は、どうも芳しい方法ではなさそうである。そうであるならば、たったひとつの概念でもなく、多数の概念でもない方法、表-2で示した②、③のような方法、すなわちあまり多くない複数の概念で遊びを説明するという、それらの中間的な方法が妥当なところかと思われる。

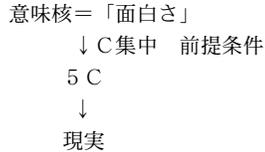
しかし、前述のように説明力の視点からは、複数の概念による遊びの説明は、遊びの包含・非包含という点に関して、それぞれの論者の理論は一長一短があり、どれが良いとは簡単には言えなかった。説明の分かりやすさという視点からは、あまり多くない複数の概念で遊びを説明するという方法のうち、前述の②あるいは③の方法のどちらが良いか？ ある人は、②のような上位と下位のないシンプルな説明の方が良いと言うかもしれない。また他の人は、上位と下位の概念により2ステップの説明を行なう③の方が分かりやすいと言うかもしれない。このあたりの判断は、個人の好み、趣味嗜好の問題と言えるかもしれない。どちらの方法を取るかは、今後の実際の説明、分析目的、そして概念の適用分野に依存して決めるべきであろう。

本論では、私の主観的判断で③の方法にもとづく遊び概念の説明方法を提案したい。それは、まず図-2のように示される。ものごとの区分という視点に立つと、遊びを他のものと分けるための区分原理が必要である。哲学者アンリオの言葉を借りるならば「意味核」の設定である^{注24}。本論では、ホイジンガその他の論者にならい、遊びを他のものと区別する基本的な概念として、すなわち「意味核」として「面白さ」を設定する。この意味核である「面白さ」を上位概念として、それを説明する為の下位概念として、集中 Concentration を前提条件とした5 C、すなわち Catch (Sense)「感知する」、Create「創造する」、Control「コントロールする」、Communicate「コミュニ

ケーションする」、Comprehend「理解する、わかる」を設定する。

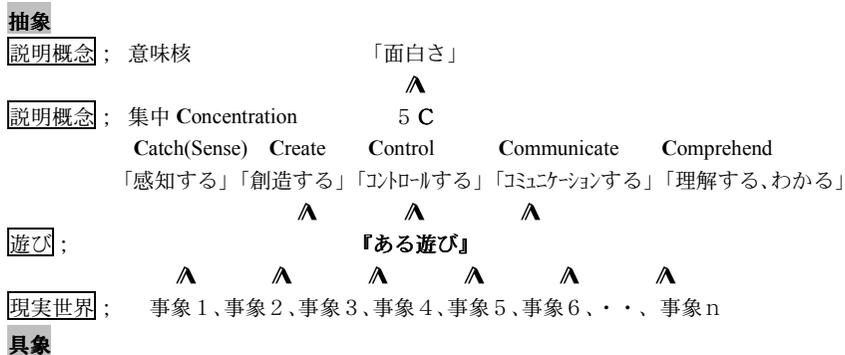
このことを簡単に図式化すると、図-5の「理論枠組み」のようになる。理論の中心となる意味核＝「面白さ」があり、それを説明する為のCがあり、5Cがある。そして、その下に現実がある。

図-5 理論枠組み



この説明図式を、下から、すなわち現実世界から追ってみると、次のようになる（図-6参照）。現実世界があって、そこに多数の事象が存在する。それらの多数の事象を何らかの形で抽象化したものが『ある遊び』である。この『ある遊び』は、本論で指摘する5C、すなわち Catch (Sense)「感知する」、Create「創造する」、Control「コントロールする」、Communicate「コミュニケーションする」、Comprehend「理解する、わかる」の組み合わせで説明できる。この組み合わせは、まさに人間行動のプラモデルであり、人間の可能性のうち、その遊びに必要な能力が抽出され、組み合わせられるのである。但し、そこにおいては適切な集中 Concentration がなされなければならない。もしもこの集中に失敗すれば、適度な情報負荷を得ることができず、遊びの中により大きな「面白さ」を見出すことはできない。この組み合わせ、状況の作り方、集中対象、集中度に依存して『ある遊び』の「面白さ」の程度、種類が決定するのである。

図-6 現実世界、遊び、遊びの説明概念の関係



(3) 「面白さ」の視点

蛇足であるが、最後に次のことを述べておきたい。本研究においては、「面白さ」を本質に持つ遊びを取り扱うので、やはり理論の評価も「面白さ」も1つの基準として考慮してみたい。現実理論を適用し、説明し、予測するとき、それらが面白い、楽しいと思えるときには、その理論は「良い」と評価したい、などという学者としては、はなはだ邪道な気持ちが深層心理にある。こんな妄想を持ちつつ、今後ここで提出した遊び概念、遊びの説明方法を現実の事象、すなわち消費者行動の分野に適用してみたい^{注25)}。

おわりに

本論の研究において、以下のことがわかった。「何」が、私たちに「面白さ」を感じさせるのか？ どんな状況のとき、私たちは「面白い」と感じるのか。「面白さ」は、個人が行なわなければならない情報負荷に依存する。個人にとって、単純で過少すぎるでもなく、かといって複雑で過剰すぎるでもない情報負荷水準において、私たちはもっとも「面白さ」を感じる。すなわち、そこにおいて個人は、情報負荷を増やしたり（複雑化）、減らしたりすることによって（シンプル化）、情報負荷を調節し、「面白さ」を得ようとするのである。

私たちは、いろんな能力を持っている。歩く、走る、ボールを投げる、ダンスする、絵を描く、モノを作る、歌う、叫ぶ、話す、考える、聴く、見るなどなど、いろんなことができる。これら多くの能力のうち、さしあたって必要な、あるいは行使したい能力を限定的に使用することによって、適度の情報負荷水準を獲得でき、「面白さ」を得ることができる。遊びは、これらのさしあたって必要な能力の種類を限定する効果的・効率的方法である。この遊びの下において、まさに私たちは、私たちの持っている全能力のうち、当該の遊びに必要な能力を行使するのである。それは、あたかも人間行動を抽出、抽象化した人間行動のプラモデルである。

『遊びは、人間行動の「プラモデル」である』

私たちは、「何」をしたら「面白い」と感じるのか？ 遊びに関わる過去の諸理論を検討したのち、『C』をキーワードとした遊びの理論、概念を提案した。それは、「面白さ」を上位概念として、それを達成する為の下位概念として、集中 Concentration を前提条件とした5C、すなわち「感知する」Catch (Sense)、「創造する」Create、「コントロールする」Control、「コミュニケーションする」Communicate、「理解する」Comprehend を下位概念とした、遊びの説明理論である。本論で提案したこの遊び理論によれば、これら5つの「C」の組み合わせの仕方の違いが、「面白さ」の違い、遊びの種類の違いである、ということになる。そこにおいて、まさに「面白さ」は、『C』がキーワードである。今後の研究において、この理論を使用して、現実の「遊び」、そして私たち

「消費者行動」を説明することを試みる。

注

- 1) J. ホイジンガ著、高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中公文庫、1973年 (Johan Huizinga, *Homo Ludens : A study of the play element in culture*, New York : Harper & Row 1939(1970))
- 2) M. J. エリス著、森 楸、大塚忠剛、田中亨胤訳、『人間はなぜ遊ぶかー遊びの総合理論ー』黎明書房、昭和61年 (Michael J. Ellis, *Why People Play*, Prentice-Hall, 1973)。

M. チクセントミハイ著、今村浩明訳『楽しみ社会学』新思索社、2000年 (Mihaly Csikszentmihalyi, *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Works and Play*, San Francisco: Jossey-Bass Inc.Publishers, 1975)

Mihaly Csikszentmihalyi and Isabella Selega Csikszentmihalyi (eds.), *Optimal experience-Psychological studies of flow in consciousness*, Cambridge University Press, 1988.
- 3) 拙稿「遊び概念ー面白さの根拠ー」、『経営研究所論集』(東洋大学経営研究所) 第26号、2003年2月。
- 4) 「情報とは、システム(生物やコンピュータ等の機械すべてを含む語)が外部と交換する、あるいはシステムが内部に保有している、そしてシステムがその感覚器官あるいは情報受容機能によって受容できるものの内容すべてである」

小川純生著『マーケティング・ノート』創成社、2000年、23-24頁。
- 5) M. チクセントミハイ著、今村浩明訳『フロー体験 喜びの現象学』世界思想社、1996年 (Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow—the psychology of optimal experience*—, Harper Perennial, 1991)
- 6) ビットが8つ集まったものを1バイトという。 $2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$ (256) 通りの情報=1バイト。通常、1バイト (byte) は英数字、ひらがな、カタカナ1文字分を表す情報単位である。ちなみに、漢字を表すには、通常2バイトが必要である。約1000バイト(厳密には2の20乗で1024バイト)を1キロバイトと呼び、1KB、1Kバイトと表す。当該写真の87,308バイトは、85.2キロバイトである。さらに、1000キロバイトを1メガバイトと呼び、1MB、1Mバイトと表す。
- 7) 巷で売られているプラモデル(プラスチック・モデル)は、現実の自動車や飛行機を抽象化したものであり、本物の持っている機能のうち、いくつかを抽出しモデル化したものである。それは、形とか色とか、動くとか飛ぶとか、いくつかの本物の持っている機能を遂行することはできる。しかし、現実の自動車や飛行機そのものではない、本物そのものではない。あくまでも、本物に似せた模型であり、モデルである。
- 8) ホイジンガも、遊びとは何かをイメージすることであり、現実世界を形象化する行為である、と述べている。J. ホイジンガ、前掲訳書、23-24頁。

また、カイヨワも、遊びは、理想的な競争が行なわれるよう保護され閉鎖されている社会の、抽象的構造、さまざまのイメージを提示し、伝播させるものである、と記述している。R. カイヨワ著、多田道太郎、塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫、1990年、20頁。(Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes (Le masque et le vertige)*, edition revue et augmentee. Gallimard, 1967)
- 9) 詳しくは拙稿、前掲論文「遊び概念ー面白さの根拠ー」を参照。
- 10) R. カイヨワ、前掲訳書。
- 11) 詳しくは、拙稿前掲論文「遊び概念ー面白さの根拠ー」を参照。

- 12) M. J. エリス、前掲訳書195頁。
- 13) R.W. White, 'Motivation reconsidered: The concept of competence' *Psychological Review*, 1959, 66, pp.297-333.
- 14) M. チクセントミハイ、前掲訳書、66頁。
- 15) M. チクセントミハイ、前掲訳書、213-229頁。
- 16) フリードリッヒ・フォン・シラー著、小栗孝則訳『人間の美的教育について』りぶらりあ選書、1972年、96頁。シラーの言う「美」は、自然、秩序、調和（ハーモニー）というようなキーワードがそこに含まれている。
- 17) K.Groos, *The Play of Man*, New York: Appleton, 1901.
- 18) ビューラー (K. Bühler) の分類1931年。『心理学事典』平凡社、1989年、7頁。K. Bühler, *Die geistige Entwicklung des Kindes*, G.Fischer, 1930.
- 19) J. ピアジュ著、大伴茂訳『遊びの心理学』黎明書房、1986年（原書1945年）、51-120頁。
- 20) E. H. エリクソン著、近藤邦夫訳『玩具と理性—経験の儀式化の諸段階』みすず書房、1982年、73-75頁 (Erik H. Erikson, *Toys and Reasons: in the Ritualization of Experience*, W.W. Norton & Company Inc., New York, 1977)
- 21) J. デュビニョー著、渡辺淳訳『遊びの遊び』法政大学出版局、1986年 (Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, Andre' Balland, Paris, 1980)
- 22) O. フィンク著、千田義光訳『遊び—世界の象徴として—』せりか書房、1983年、107頁、319頁 (Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, W.Kohlhammer Verlag, Stuttgart 1960)
- 23) 「発達」を上位概念として、それを説明する為の下位概念として感覚運動的遊び、象徴遊び、そして規則遊びという3つの概念があるというように、上位と下位の概念として、とらえることもできるが・。
- 24) J. アンリオ、佐藤信夫訳『遊び—遊ぶ主体の現象学へ—』白水社、1986年 (Jacques Henriot, *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, 1969)
 アンリオは心配する。意味核の追求をしないと、世の中の存在が「すべてが遊びであるならば、すべてが遊びでなくなってしまう」と・。
- 25) 蛇足であるが、遊びと余暇と仕事の違いを述べてみる。余暇は、仕事以外の時間になされる自由な活動である。遊びは、仕事・余暇時間に関わらず、全ての活動に含まれるものである。遊びと仕事の区別は、社会的な制度上のことである。しかし、内実的には本人の主観である。自身の活動のどこにでも遊びの要素は見つけることはできる。刺激の最適水準が得られるとき、自身の行動は楽しく感じられる。したがって、仕事下においても刺激の最適水準が得られるならば、「楽しさ」は味わえる。

参考文献

- 粟田房穂『「遊び」の経済学』朝日文庫、1990年
 一番ヶ瀬康子、蘭田碩哉、牧野暢男著『余暇生活論』有斐閣、1994年
 井上俊『遊びの社会学』世界思想社、1981年
 井上俊『遊びと文化—風俗社会学ノート—』アカデミア出版会、1981年
 井上俊、上野千鶴子、大澤真幸、見田宗介、吉見俊哉編集『仕事と遊びの社会学』岩波講座現代社会学20、岩波書店、1995年

- M. J. ウルフ著、楡井浩一『「遊び心」の経済学』徳間書店1999年
エリコニン著、天野幸子、伊集院俊隆訳『遊びの心理学』新読書社、1989年
小川純生「ホイジンの遊び概念と消費者行動」『経営研究所論集』（東洋大学経営研究所）第23号、2000年2月。
小川純生「カイヨワの遊び概念と消費者行動」『経営研究所論集』（東洋大学経営研究所）第24号、2001年2月。
尾崎周二『遊びと生活の哲学-人間的豊かさと自己確証のために-』大月書店、1992年
尾崎周二「人間と遊び-現代人間観の批判的構築のために-」『東京農耕大学一般教育部紀要』28、1991年
加藤秀俊『余暇の社会学』PHP文庫、1988年
A. シュルツ、R. H. ラヴェンダ著、秋野晃司、滝口直子、吉田正紀訳『文化人類学Ⅰ』古今書院、1993年
多田道太郎『遊びと日本人』角川文庫、昭和55年
西村清和『遊びの現象学』勁草書房、1989年
西村清和『電脳遊戯の少年少女たち』講談社現代新書、1999年
J. ピアジェ、E. H. エリクソン他著、赤塚徳郎、森林監訳『遊びと発達の心理学』黎明書房、2000年
M. ピカール著、及川馥、内藤雅文訳『遊びとしての読書-文学を読む楽しみ-』法政大学出版会、2000年
O. フィンク著、石原達二訳『遊戯の存在論』せりか書房、1976年

(2002年10月17日受理)