

人材育成における遊びの役割とテレビゲーム

Fukui, Izuta
98.11.27

具体的なモデル検証項目

1.遊び/ゲーム（含むテレビゲーム）に関する社会学的考察と要素分析

1.1 遊びとは？

フローの理論（楽しむという事）

遊びと仕事という二分法を否定

「外発的報酬による満足」と「内発的報酬による楽しさ」

外発的報酬による満足：金銭・地位・名誉など外発的報酬を期待した活動

自由や解放感を犠牲とする

内発的報酬による楽しさ：自己目的経験（自分が納得して選択した活動）からくる楽しさ

理由なく楽しい・我を忘れて没入する状態を「フロー」と呼ぶ（ハマリ状態）

登山など社会的には無意味ととれる活動に人が吸い寄せられる理由

活動が生み出す世界そのものを楽しむ

自分が持つ技能（テクニック）を存分に発揮できる楽しさ

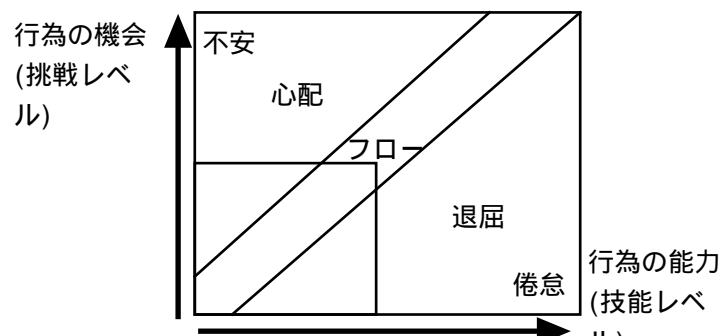
結果としての技能向上（ただし付随的な報酬を求めるのではなく経験を求める）

「フロー」を感じる活動の二種類の性格

1.見知らぬモノへの挑戦・目標（問題発見・探索・問題解決・謎解き・自己の限界の克服）

2.他者との親密な関係から生じる温かな感情

フローの状態モデル



挑戦のレベルと技能が釣り合った状態でないと、人は楽しいと感じない（フローにならない）

ゲームバランスや教育の進度など様々な面で適合している

1.2 遊びの分類

どのような視点・目的で遊びに接するのか？

対象・場所・効果・形態（運動形態）・方法

ピアジェ

「練習の遊び」：自然発生的な表出による身振りや喋り、触る、壊すなど

「シンボル遊び」：模倣と振りなど、象徴と虚構の遊び

「規則の遊び」：協力と義務をうむ制度としての集団の遊び

系統分類論・発生論的にも「構造の三つの大きな累計」

ホイジンガ 「ホモ・ルーデンス」

「闘争としての遊戯」：競争・対立構造、競技と賭け、戦争

「表現としての遊戯」：模倣と演技に関わる

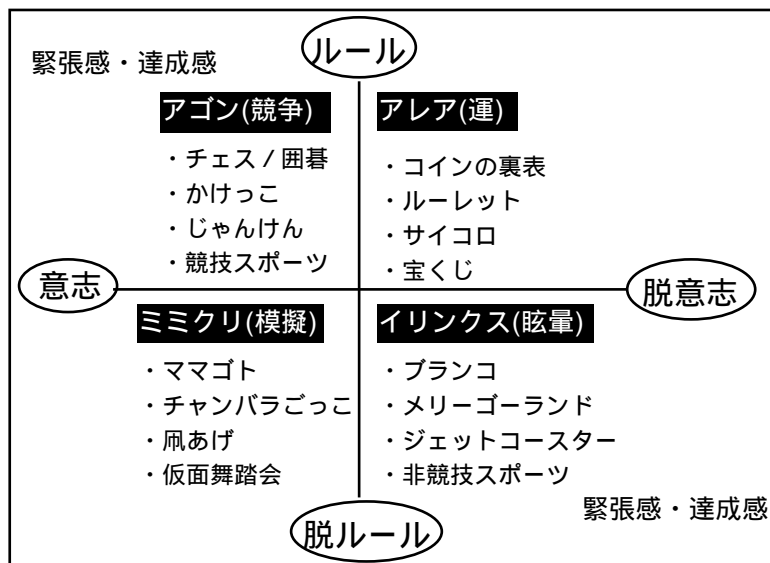
「見せかけの現実化」「象徴的現実化」「神秘的現実化」

カイヨワ 「遊びと人間」

遊びの分類の尺度

縦軸：ルールがあるか、ないか

横軸：遊戯者の意志が働いているか、いないか



競争（アゴン）・偶然（アレア）・模倣（ミミク）・眩暈（イリンクス）の4つの主要項目に区分（意志とルールをXY軸とした、同じ種類の遊びをまとめる区分の境界線）遊びの世界をそれぞれ一個の独自の原理が支配する4つの4分円に分けるモノ

基本的カテゴリー

アゴン：平等のチャンスを人為的に設定した闘争

アレア：運による絶対的平等に立った競戯

ミミクリ：幻影を現実より更に現実的なひとつの現実とする演技

イリンクス：一瞬だけ知覚の安定を崩し、明晰な意識に一瞬の心地よいパニックを引き起こそうとする試みの遊び

遊びを二つの反対の極の間に並べることができる

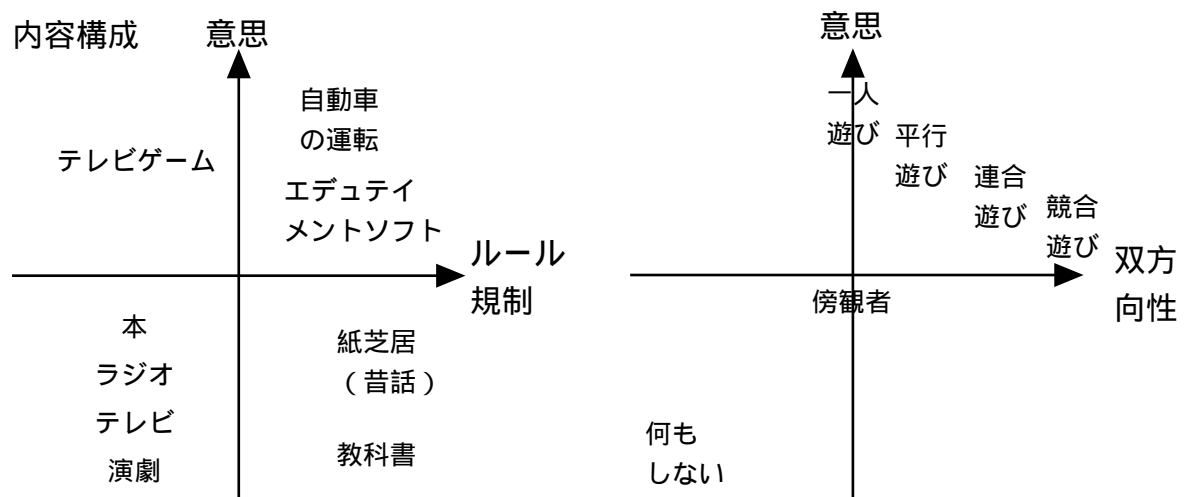
パイディア：気晴らし・熱狂・自由な即興・気ままな発散

ルドゥス：望む結果にいたるのをますます難しくする為、この気まぐれな性質を
絶対的・命令的で故意に窮屈な約束へ従わせ、この性質の前に絶えず
障害物を置こうとする欲求の増大
騒ぎからルールへ

分類は原則として、互いに還元不可能な構造を分離して取り出すシンボルの遊びと規則の遊び、
偶然の遊びと模擬の遊びはどうしてこのような類型がこれらの構造を基盤として成立するか
遊びは何よりもまず遊び手とその遊びとの間に存在する遊びによって成立する

1.3 遊びにおけるテレビゲームとは？

おもちゃと遊びの器具：遊びはおもちゃ＝ものによってではなく、ものをどう使用するかに
よって成り立つ。おもちゃは現実世界と想像の世界をつなぐ媒介物
であり、その遊びを誘発する力は遊び手の志向性に依存している



テレビゲームという遊び（おもちゃ）の特徴

1. 刺激量の増大

単純な刺激の増大（遊びの複雑化・付加要素）ではなく、ゲームとしてパラダイムの変化

2. 刺激の質的变化

人間の本能的な情動・生存本能・逃走本能・闘争本能を刺激「怖い・スカッとする」と
いう感覚と同時に、知的な満足感・ミミクリの要素の付加・知性の刺激がある

遊びの要素の中のアゴン(競争)・イリックス(眩暈)の要素のみならず、ミミクリを含む
複雑で、複合的で凝縮された遊びの登場（世界で最初に人間の知的欲求を満たす遊び）

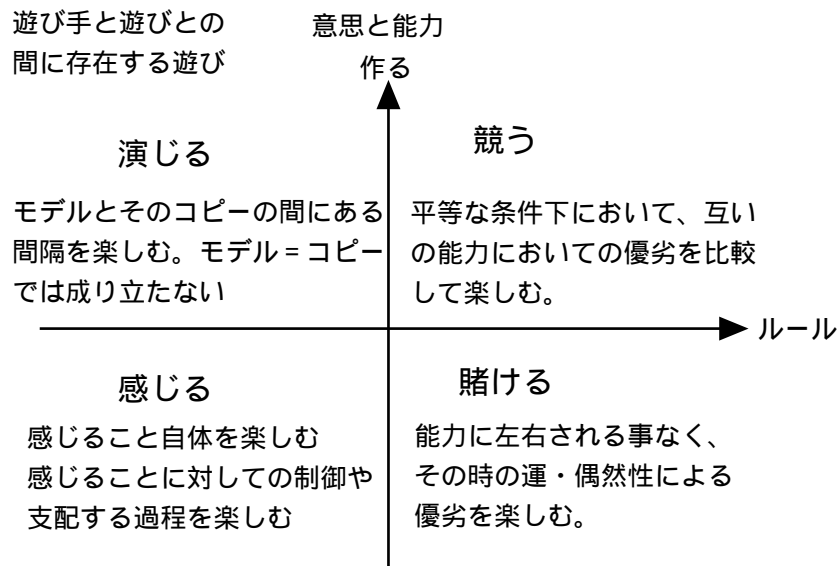
3. インタラクションのある道具

一人で遊べるにも関わらず、自分が予想しないインタラクションを受け取る事ができる遊び
複数人必要な連合遊び・競合遊びを道具が行う

2.遊び/ゲーム（含むテレビゲーム）に含まれる要素の抽出

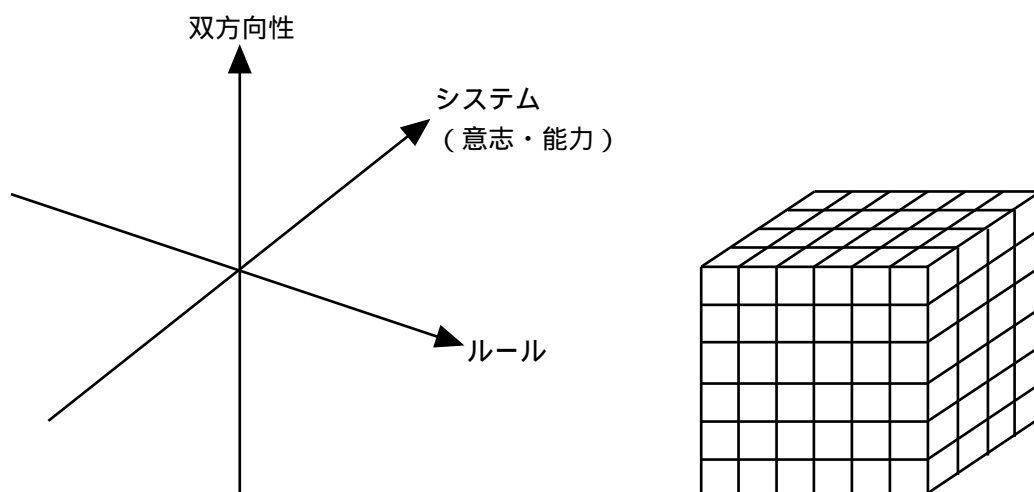
ロジェ・カイヨワの遊びの4要素を参考にしつつ更に異なった視点からの切り口の模索や、各要素の細分化によりテレビゲームに含まれる遊びの要素を考察・分析したい。
またGAPが所有するテレビゲームの分類方法を考える中で、多元的な分類方法が考えられるが、その中の1つのレイヤー（層）として遊びの要素にて分類するという方法が考えられる。

2.1 ロジェ・カイヨワの要素分類を基礎とした要素抽出



2.2 GAPによる遊びの要素抽出

システム（意志・能力）・ルール・インタラクティビティの3軸を基礎とする分類
3次元マトリクスによる要素の分類



2.2.1 システム（意志・能力）

意志の反映

アイデンティティ（ゲームに認められている意志や自己表現の範疇や制限）

体力・知力（能力）の反映 時の運

操作性

自分のアクションがどの様にどの程度反映されるか

自由度

選択の余地（選択範囲の幅）

注意力

状況判断能力（即時性の理解と反応、長期的な物語性の理解と反応）

2.2.2 ルール

反復性

ステップアップの手順がある事

論理性

物語性

制約規約

終わりの有無（勝敗の有無）

ダブルミーニングになっている部分があるかも

2.2.3 インタラクティビティ

ゲームと現実の距離感（世界観）

ゲームと現実の空間感覚の違い（非現実感）

操作感（物理法則の有無）・スピード感・世界設定

ゲームと現実の時間感覚の違い（非現実感）

スピード感（テンポ）・時間経過（成長速度）

キャラクタとの距離感

自分の存在感（意識されない--特定キャラクタ--自分自身）

双方向性

何らかの入力に対し、適切な出力が返ってくること

自分の反応に対する相手の反応、相手の反応に対する自分の反応（展開の理解と反応）

テレビゲームにおいては当然の前提か!?

2.3 「遊び」に必要な要素

1.自由と自己責任

2.プロセス自体が遊び

3.コミュニケーション（インタラクション）

4.創造性（“壊す”ことができる・シミュレートできる・終わりが無い・完成がない）

5.主観性（自己目的・自己評価）

6.発散といやし（役立っているのか分からない遊び）

7.「時間」「空間」の確保は基本条件