
原著論文

ゲーム没入感尺度（GEQ）の哲学的分析： フロー概念再考

A Philosophical Analysis of the Game Engagement Questionnaire:
Reconsidering the Flow Concept

キーワード：

没入感, ゲーム, フロー, ゲーミフィケーション, 心身二元論

keyword：

engagement, game, flow, gamification, mind-body dualism

大阪産業大学 曾 我 千亜紀
Osaka Sangyo University Chiaki SOGA

法政大学 山 本 晃 輔
Hosei University Kohsuke YAMAMOTO

大阪公立大学 ムナン ジュリアン
Osaka Metropolitan University Julien MENANT

名古屋外国語大学 ドゥプラド ヤニック
Nagoya University of Foreign Studies Yannick DEPLAEDT

要 約

ゲームの功罪をめぐっては、大きく分けて二つの対立する立場がある。ゲーム依存に注目しその予防や治療を目指す立場がある一方、ゲームを様々な分野に活用することを目指す立場がある。いずれにせよ、ゲームが何らかの魅力を備え、人間を没入させる力を持っていることは明らかである。

原稿受付：2023年5月22日

掲載決定：2024年5月25日

本論では、ゲームの没入感に注目し、まず、ゲーム没入感尺度 (Game Engagement Questionnaire, 略してGEQ) を基盤とした心理学におけるゲーム没入感の定義と、チクセントミハイが提唱する「フロー」の定義とその発生する条件を概観する。フローに注目するのは、この概念が没入感の一要素であるだけでなく、ゲームと高い親和性を持っており、とりわけゲームの活用 (すなわちゲーミフィケーション) へと接続しうる可能性を持っているからである。次に、フローについて哲学的側面から分析し、心身二元論の立場から見た場合のフローと心身との関係を明らかにする。そのうえで、ポジティブな概念であるフローと (依存から近いところにあるという意味で) ネガティブな概念である同化との差異を明確化し、ゲーミフィケーションにどのような要素が生かされるのかについて考察していく。その過程で出発点となったGEQそれ自体が再検討される。最終的に、GEQの質問票の問題点を明らかにし、新たな尺度を作成するための方向性が示されるであろう。

Abstract

There are two main opposing positions on the merits and demerits of games. One side focuses on game addiction and aims to prevent or treat it, while the other side aims to use games in various fields. Either way, games have some appeal and have the power to immerse and engage people.

In this paper, we focus on the engagement in games and first overview the definition of game engagement in psychology based on the Game Engagement Questionnaire (GEQ) and the definition of “flow” proposed by Csikszentmihalyi and the conditions under which it occurs. We focus on flow not only because it is an element of engagement but also because it has a high affinity with games and, in particular, has the potential to be connected to the utilization of games (i.e., gamification). Next, we will analyze flow from a philosophical aspect and clarify the relationship between flow and mind-body from the standpoint of mind-body dualism. We will then clarify the difference between flow, which is a positive concept, and assimilation, which is a negative concept (in the sense that it is close to dependence) and discuss what elements can be used in gamification. In the process, the GEQ itself, as a starting point, will be re-examined. Finally, the problems with the GEQ will be clarified, and directions will be provided for the creation of a new questionnaire.

1 はじめに

ゲームの功罪をめぐっては、大きく分けて二つの対立する立場がある。一つはゲーム依存あるいはゲーム障害と呼ばれる状態に注目し、その予防や治療を探究する立場である⁽¹⁾。もう一つはゲームの積極的利用を企図し、ゲームを様々な分野に活用しようとする立場である。私たちは、後者のゲームの活用（いわゆるゲーミフィケーション）を研究テーマとして掲げ、その一環としてゲームへの没入感を分析してきた。

心理学分野においては、ゲームへの没入感を測定する指標としてゲーム没入感尺度（Game Engagement Questionnaire, 以下 GEQと表記する）が開発されている（Brockmyer et al., 2009）。Brockmyerらは、先行研究や予備的調査から、ゲームへの没入感（engagement）を後に詳述する四つの概念（同化、フロー、空間的存在感、没頭）から構成されると提案している⁽²⁾。

しかしながら、この四概念によってゲーム没入感を捉えることは果たして妥当なのだろうか。概念間の関連性・質的差異・質問項目と四概念の対応関係についてはこれまで詳細に検討されていない。とくに四概念の一つであるフローに焦点を当てると、フローの提唱者であるチクセントミハイによる定義と、実際のフローを測定する質問項目とが乖離している可能性がある。

本論ではまず、心理学におけるゲーム没入感と、チクセントミハイが提唱する「フロー」の定義とその発生する条件を概観する。フローに注目するのは、この概念がゲームおよびゲーミフィケーションと高い親和性を持っているからである。次に、フローについて哲学的側面から分析し、心身二元論の立場から見た場合のフローと心身との関係を明らかにする。そこでは、デジタルゲーム（ビデオゲーム）に限定されない広い意味での遊びとフローとの関連も浮かび上がってくるであろう。最後に、GEQの質問票におけるフローに関する

問いが、哲学的考察を経たのち、どの程度妥当であるのか検討する。すなわち、心理学的調査によって取得されたデータをもとに解釈され構成された概念を、哲学的な検討から捉え直す試みである。その過程においてゲームにおけるフローや楽しさが何を意味するのか再考されるであろう。

2 ゲーム没入感の四つの概念——問いの背景

2.1 ゲーム没入感とは何か

ゲームやVR、物語の世界などへと没入することについては様々な研究がなされている⁽²⁾。日本語では同じ“没入”と表現されていても、英語ではimmersion, absorption, そしてengagement等と異なるタームが使用されており、定義が一致しているとは言い難い。ここではまず、ゲーム没入感とは「ゲーム世界に入り込み、時間を忘れて夢中になる」状態のことだと大まかに理解しておきたい。この状態が、Brockmyer et al. (2009) が作成したゲーム没入感尺度（GEQ）においては、以下に述べるような四つの概念によって規定され、没入の度合いの違いが示されている。

没頭（immersion）：周囲の環境を意識しながらもゲームにのめり込んでいると感じる状態である。

空間的存在感（presence）：自分自身が現実とは切り離された別の空間（たとえば仮想空間）にいるように感じる状態である。

フロー（flow）：コントロールされているという感覚や時間の歪みを知覚し、現在の活動と自己とが一体化している状態である。

同化（absorption）：現在の体験に全面的に集中しており、変性意識状態に近い状態である。

Brockmyer et al. (2009) によれば、この四つの状態がグラデーションのように没入感を形成している。没頭を出発点に、空間的存在感、フローと没入の度合いが大きくなっていき、もっとも深く没入している状態を表しているのが同化である。没頭や空間的存在感という指標からは、ゲーム内

の空間を意識しつつも、現実の環境への意識も失われていないことがわかる。フローと同化は没入の度合いが高いが、その区別は容易であるとされている。それは、ここで経験される感情が、フローではポジティブであるのに対し、同化では不安やフラストレーションといったネガティブなものであるからだ。フローの場合は動機づけが内発的で結果として得られる報酬が重視されないのに対し、同化の場合は仲間との競争など外発的な動機づけとなっている。そして、同化の先には依存状態が位置づけられている (Brockmyer et al., 2009)。

Brockmyerらはこのように四概念を位置づけたあと、ゲーム没入感についての質問紙を作成している。本論ではこの質問項目がフローという概念を的確にあらわしているといえるのかを検討していく。そのためにはまず、提唱者であるチクセントミハイの定義を見ておきたい。

2.2 ゲーム没入感とは何か

フロー概念を哲学的に捉え直すにあたり、まずはフローとはどのような概念であるかを概観しておく。フローとは、チクセントミハイによって提起された心理学的概念である。もともとは様々な分野の「熟達者」からデータを集められ、共通する記述から形成された概念である。その後、経験抽出法 (Experience Sampling Method) によって、多様な人々からデータが収集された (Csikszentmihalyi, 1990 : 4 = 1996 : 5)。以下、フローとはどのような概念なのか、その定義をした上で、フローが生起する条件とゲームとの関係について見ていく。

2.2.1 フロー概念の定義

まず、チクセントミハイによるフロー概念の定義をまとめておこう。

俗にスポーツのプレイヤーが「ゾーンに入る」という言葉で、あるいは神秘主義者たちが「エクスタシー」という言葉で表現する特殊な状態があ

る。普段よりも集中し、すべてが噛み合って苦もなく行動することができ、予想以上の結果がもたらされる。「感じること、望むこと、考えることが調和」しているこのような状態をチクセントミハイはフローと呼んでいる (Csikszentmihalyi, 1997 : 29 = 2010 : 40-41)。チクセントミハイによれば、分野や行動は異なっているとしても、フローを経験した人たちは似通った言葉でこの状態を記述するという (Csikszentmihalyi, 1997 : 29 = 2010 : 41)。その記述に共通する点を、チクセントミハイは以下のようにまとめている。

[フローとは] 目標を志向し、ルールがあり、自分が適切に振舞っているかどうかについての明確な手掛かりを与えてくれる行為システムの中で、現在立ち向かっている挑戦に自分の能力が適合しているときに生じる感覚である。注意が強く集中しているので、その行為と無関係のことを考えたり、あれこれ悩むことに注意を割かれることはない。自意識は消え、時間の感覚は歪められる。このような経験を生む活動は非常に喜ばしいものなので、人々はそれが困難で危険なものであっても、そこから得られる利益についてはほとんど考えることなく、それ自体のためにその活動を自らすすんで行う (Csikszentmihalyi, 1990 : 71 = 1996 : 91) ([] 内は引用者による)。

フロー状態に入ると、行為者はその行為に通常よりも深く集中する。それは時間を忘れるほどである (Brockmyer et al. が時間の歪みと表現しているものが、これに相当する)。そのとき、彼/彼女らは何もかもうまくいっているような全能感を味わっている。また、フローはとても楽しい経験でもある。そのため、フラストレーションや苦痛からは程遠く、調和が感じられるのである。このように、フローはかなりポジティブな状態であるとチクセントミハイによって規定されている。

2.2.2 フローの条件

では、フローが生起する条件とは何だろうか。

まず、その行為におけるルールと目的がはっきりしていることが重要である。スポーツにおけるルールと目的（たとえばテニスのルールと勝利の条件）、芸術におけるルールと目的（たとえば作曲においてしたがうべき条件や制約と曲の完成という目的）といったように、である（Csikszentmihalyi, 1990 : 72=1996 : 92）。また、フィードバックが直ちにおこなわれる必要があるが、ルールや目的が明確であれば、それは容易であろう。さらに、そこでの難易度設定も重要なファクタである。挑戦する課題の難易度と能力とのバランスが取れていなければならない。行為者が挑戦している課題が簡単すぎても難しすぎてもフローを起こすことはできない（Csikszentmihalyi, 1990 : 74-75=1996 : 96）。

チクセントミハイは、フローに付随して能力の成長と創造を副産物として挙げている。ある課題をこなすことができた人が、次にフロー状態に入るためには、より困難な課題に挑戦する必要がある。そうすれば、その課題に挑戦すること自体をやめてしまわない限り、人は能力を高めながら新たな挑戦をしていくことになる。中には、課題をこなすことよりも活動それ自体を自己目的的に楽しむという人も出てくる。これはフローの中で新たな楽しみ方を創造するということである（Csikszentmihalyi, 1990 : 75=1996 : 96）。このように、フローに付随する現象についても、その肯定的側面が強調されていることを指摘しておく。

2.2.3 フローとゲーム

興味深いのは、チクセントミハイがゲームでフローを体験するのは簡単だと主張していることである。それは、ゲームには「行動のための目標とルールがあり、プレイヤーが何をすべきか、どうやってすべきかを疑問に思うことなく行動することを可能にするから」である（Csikszentmihalyi, 1997 : 29=2010 : 41）。上述のフローの条件からも、ゲーム

とフローの親和性は明らかだろう。さらに、余暇よりも仕事の方がゲームに近いと述べられている部分もここで付け加えておきたい。

しばしば見過ごされることは、仕事が一日にするほかの大部分のことよりもゲームに似ているということである。仕事にはふつう、明確な目標と行動のルールがある。営業成績を測って仕事をうまく終えたということを知る形で、または監督者の評価を通して、仕事はフィードバックを与える。仕事はふつう、集中を助け、気を散らすことを防ぐ。仕事はまた、変化に富んだコントロールの量を与える。そして少なくとも理想をいえば、その難しさはワーカーのスキルに釣り合う。このようにして仕事には、フローを与えるほかの本質的にやりがいのある活動——ゲームやスポーツ、音楽、芸術——の構造がある。比較すると、生活の残りのほとんどはこれらの要素に欠けている（Csikszentmihalyi, 1997 : 59=2010 : 81）。

つまり、フローは受動状態では起こらず、行為者の能動的関与を必要とするのである。その意味で仕事のほうが受身的レジャー⁽³⁾よりもゲームに似ていると言える。さらに言えば、ゲームにも受動的にプレイすればクリアできるものと、より能動的なプレイを必要とするものに分けられる可能性がある。この点については3.2で検討することにしよう。

3 フロー概念の哲学的分析

以上が提唱者であるチクセントミハイによるフロー概念についての説明である。ここには、自己目的的、調和、意識と身体、能動と受動、楽しさ、創造性といった興味深いキーワードが見出される。これらについてゲームやゲーミフィケーショ

ンと接続する前に、一旦、意識と身体、能動と受動というタームに注目したい。以下はとくに、意識（精神）と身体の関係に注目し、心身二元論の祖とも言うべきデカルトの考察を援用しつつ、フロー概念の理論的側面を補完することを試みる。心身論を援用することによって、他の要素も理論的に整理されていくことであろう。

3.1 遊び (jeux) における心身二元論

3.1.1 情報体 (entité informationnelle) とは何か

私たちはすでにデカルト的二元論を起点として、デジタルゲーム（ビデオゲーム）に限定されない広い意味での遊び (jeux)⁽⁴⁾ と心身二元論の関わり、そしてそこにおける心身の能動と受動について考察した (曾我, 山本, MENANT, 2019)。私たちがデカルトの心身論を基盤として独自に作り上げたのが、以下で概観する情報体という概念である。チクセントミハイ自身もカイヨワを参照しながら指摘しているように、遊びはフロー状態を起こしやすい (Csikszentmihalyi, 1990 : 72-74=1996 : 92-94)。ここでは遊びと心身二元論および心身の能動と受動について振り返ったのち、今度はそれらがフローとどのように関わるのかを見ていく。それを踏まえたうえで、フロー状態を生起させるために整えるべき精神と身体の状態について考察していこう。

二元論の祖と言われるデカルトは精神と身体は相互に独立して存在すると言う。心身は各々別のシステムに属して働いていると考えるのである。そのため、精神は身体なしに、身体は精神なしに存在しうる。だがその一方で、心身は緊密に結びついていてもいる⁽⁵⁾。同時代および後のデカルトの解釈者たちは、心身の区別と合一をいかにして同時に成り立たせるかという問いに頭を悩ませてきた。だがこの両立についてデカルト自身は矛盾を見出していなかったようである。さて、この矛盾を解決する一つの可能性が情報体という概念の導入である。その詳細な証明をここで展開することはできないが、以下に要点だけまとめておく⁽⁶⁾。

精神と身体は区別されそれぞれ独立に存在するが、それと同時に両者は相互に作用し、その意味で結びついていてもいる。精神が身体に対して能動的に働けば身体は受動的となり、身体が精神に能動的に作用すれば精神は受動的となる。注意しなければならないのは、それらが同時に起こりうる、ということである。人間にとっては矛盾としか思われないこのような事態が成立することをデカルトの心身論は示唆している。そして、両者が働き合っている状態(すなわち両者ともに能動であり、受動である状態)を、ここでは敢えてある種の実体を伴った情報体という存在と見なそうとする。この意味において、情報体は何らかの存在でもあり働き(作用)でもある。人間知性にとっては矛盾であるこの定義を保持することが重要である。

情報体概念を援用することによって、以下のようなメリットが得られる。この概念は、精神と身体、あるいは心的作用と事物・物理的支持体という二項目を対立ではなく、両者を区別しつつ相互作用する存在として、ときには一体化(合一)する存在として捉えることができる。また、何らかの事象を作用や働きとしての側面からだけではなく、事物としての側面からも理解することができる。さらに、情報体どうしが関わる多層的な世界を描くことも可能となるのである。

これを遊び(ゲーム)の主体と遊び(ゲーム)の世界を例に図示すれば以下のようなになるだろう。

図-1において表現されているのは、精神と身体が相互作用しつつ一つの遊びの主体を形成している、すなわち情報体として存在しているということである。逆に、遊びの主体を分析することによって、その主体の精神と身体が相互作用している様子が取り出されるという見方をすることも可能である。一方、遊びの世界に注目することによって、虚構世界と現実世界の相互作用と、それらが一体化した情報体が見出される。

さらに、この遊びの主体(心身を併せ持つ一つの情報体)と遊びの世界(虚構世界と現実世界が

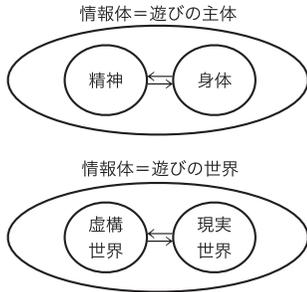


図-1 情報体と遊びの主体/遊びの世界

作用し合う一つの情報体)が相互に作用し合って、遊ぶということが情報体として表現される。これは図-2のように示される。

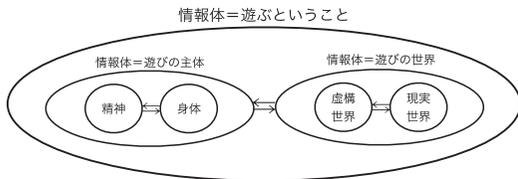


図-2 遊びの主体と遊びの世界の相互作用

それぞれの情報体の中には二項が相互に作用し合って存在している。そして、このような情報体がいくつもネットワークのように繋がりながら複数の遊びの主体や遊びの世界、遊ぶということが並存している。

3.1.2 遊びの情報体

以上のように、二つの事項が区別されつつも合一しているという、一見矛盾しているように思われる事態が成立しうると考えなければ二元論は理解できない。遊び (jeux) の哲学的考察を二元論的に行おうとすれば、遊びの情報体を考えなければならないのである。

遊びの情報体は、遊んだりゲームをプレイしたりする人間の精神と身体から成っている。また、虚構世界 (ゲームの世界) と現実世界 (日常生活, ゲームのルール) からも成っている。ゲームをプレイするときに、精神も身体も、虚構も現実もどちらも蔑ろにできず、どちらもゲームをプレイす

ることに関わっている。むしろこれらをいかに両立させるかが、ゲームの楽しみを左右すると言える。

遊びにおけるこのような情報体を考察した際、私たちは次のような予測を立てた。すなわち、「遊びは身体的な喜びをもたらすが、その喜びを精神がきちんと受け止めることがなければ依存へと突き進んでしまう」(曾我, 山本, MENANT, 2019)。つまり、遊びを身体的な喜びのレベルでとどめておくのではなく、精神のレベルにおいても享受することの重要性を指摘した。しかも、身体においても精神においても単に受動的だけではなく能動的にも楽しまなければならない。

ゲームを例にこの予測について展開すれば以下のようなだろう。精神が身体を統御しようとするならば (たとえばストレス解消であること, 気ばらしであることを認識するのであれば), 身体は進んでゲームの喜びを享受する。すなわち, 精神も身体も共に受動的であり能動的であれば, ゲームを自己目的的に楽しむことができる。だが, 一般的にゲーム, とくにデジタルゲーム (ビデオゲーム) の一部は身体への影響があまりにも大きい (あまりにも大きい刺激が身体に与えられるため), 精神が引きずられてしまう⁽⁸⁾。あるいは精神は身体に対して僅かな働きかけしかできなくなってしまう。このような状態から, 人は依存へと向かうのである。反対に, ゲームに入り込むことを極端に恐れる人は, まさに精神の統御が強い状態を保持しており, 身体を必要以上にコントロールしようとするに違いない。このような人は依存に陥る危険はないが, 同時にゲームを自由に楽しめないまま終わってしまうだろう (曾我, 山本, MENANT, 2019)。果たして, この哲学的考察から導き出される結論は, 心理学的調査あるいは考察にも合致するのであろうか。

3.2 情報体とフロー

以上が遊び (jeux) と心身二元論および情報体についての考察である。この議論はそのままフ

ロー概念へと敷衍することができる。チクセントミハイは、フロー概念を作り上げ、分析するにあたって、多様な要素に言及していた。そのため、興味深く豊かではあるが散漫になることもあったフロー概念を、情報体概念（あるいは心身二元論）は包括的に理論化することができる。

チクセントミハイが調和という言葉で表現したのが、上述の区別と合一の両立の実現である。心身が、あるいは主体と主体を取り巻く世界とが調和するとき、行為そのものに集中して、自己意識が消え、人は楽しさと全能感を味わうことができる。だが、調和が崩れるとき、遊びの主体はフロー状態から滑り落ちる。

情報体概念はその中に区別と合一が含まれている。すなわち、能動と受動、あるいは精神と身体の調和が実現している状態を指している。その意味で、心身が噛み合い、自由にのびのびと能力を発揮していることを実感できるフローを補強する概念である。すでに触れたように、チクセントミハイは受動的レジャーではフローを経験することはできないと述べていたが、この能動と受動の関係を、デジタルゲーム（ビデオゲーム）における具体例とともにさらに考察してみたい。

ゲームには時間と労力（ときにはお金）を費やしさえすればレベルが上がったりアイテムを揃えられたりするもの（あるいは先に進んでいくもの）と、スキルを向上させることによって先に進んでいくものがある。携帯端末で気軽に遊ぶことのできるアプリゲームなどには、前者の色合いが濃いものが見られ、課金を助長する一因ともなっている。

ゲーム研究者のイエスパー・ユールは、前者のような時間と労力をかけてクリアしていくゲームに批判的な人々がいると指摘している。そのような人たちは、ゲームの楽しみは失敗しながらもスキルの向上を目指すところにあるとする (Juul, J., 2013 : 75-81=2015 : 54-58)。すなわち、受動的態度ではゲームを十分に楽しむことができず、ゲームは能動的に関わってこそ楽しく、さらに言

えば能動的関与によってフローへと到達する可能性がひらけるのである。

フローを生み出す条件としてチクセントミハイが能動的関わりを挙げ、ときには苦しい準備期間（たとえば、スポーツや音楽における練習の期間）について言及していたが、ゲームについても同様である。フローはこのように各自の能力とその向上と関連しており、だからこそ、ゲーミフィケーションで重要な役割を果たすのである⁽⁷⁾。

受動的に時間をかけてゲームを進めていくとき、私たちはそれなりの満足を覚えるに違いない。しかしそのようなゲームは、私たちにすぐに新たな欠如感を与え（次のステージが間髪入れず始まる）、飢餓状態に置かれる。ここには自分の能力の向上や内発的動機づけはないため、達成感は得られない。

一方、そのゲーム特有のスキルや能力が必要とされるゲームは、自分の能力が向上するという喜びをプレイヤーにもたらす。それは競争や報酬からは無関係の喜びである。したがって、何らかの課題や乗り越えるべき障壁が課せられた場合、失敗を繰り返しながらも、徐々にスキルをアップして成功を目指すことができる。成功した場合に得られる満足あるいは達成感は、前者のようなゲームとは比較にならないだろう。

さらに言えば、後者のゲームの達成感は充足感である。そこには（一時的であっても）欠如がなく、飢餓状態からは程遠い。これがフローと同化を分ける鍵である。

4 フローと同化

4.1 フローの特殊性

以上の考察を踏まえると、果たしてフローの先に同化があるのかという疑問が生じてくる。なぜなら、フローを生起させる条件は、同化を生起させる条件とは異質であり、同じように没入しているように見えても、その内実は異なっているから

である。フローは非常に特異な経験であり、生起のためにはいくつかの条件を満たす必要があり、その特殊な時間はそれほど長く続くものではない。したがって、フローと同化とは、同じようにゲームの没入感を形成する要素であるとしても、質的に異なる概念だとするべきである。

フローはある意味、それによって「満足」をもたらす状態である。フロー状態から一旦滑り落ちても、フローを味わった記憶は残るため、私たちはフローを再度目指す。ただし、矛盾に思われる表現かもしれないが、フローが第一目的であってはいならない。なぜなら、この体験は自己目的であるのだから、フロー状態を経験しようとして始めたとしても、その出発点が消え去ることによってしか、フロー状態が成立しないからである。心身の調和を目指し、条件を整えることは、フロー状態への到達を必ずしも約束しない。

一方、同化において、プレイヤーはその状態に入り込んでおり、入り込んでいる自身の主体を見失っている。ゲームをプレイするモチベーションは、フローのような高みを目指すというよりも、フラストレーションの解消や満たされない飢餓感を埋め合わせるためである。そのため、情報体が生み出されることはなく、たとえ、ゲームの中で一定の快楽を得たとしても、すぐに飢餓感に襲われ、決して満足することはない。それは、精神か身体どちらかが（あるいは両方が）過剰であり（あるいは欠如しており）、調和を欠いているからである。Brockmyerらが同化の先に依存状態を置いたことがここからもわかるだろう。

4.2 心理学的尺度の再考

以上の考察を踏まえ、再度、GEQを検討してみよう。日本における調査ではフローを示す因子の質問票は以下のとおりであった。

「ゲームプレイ中に、もし誰かが私に話しかけても聞こえない」

「ゲームのプレイ中に、誰かが話しかけても反

応しない」

この質問は、ゲームプレイ中の集中の度合いや没入などを尋ねるものであり、それらはたしかにフローの一側面ではある。しかしながら、これが特別にチクセントミハイの提唱した意味での「フロー」を測定する問いとして十分であるかは問われてよい。

一方、原論文ではフローについてさらに多くの質問が割かれていた。

「ゲームのプレイ中に、疲れてきたと言うことができない」

「ゲームのプレイを止めることができないように感じる」

この質問もフロー状態においてプレイヤーが全能感を覚えている、あるいは極度に集中しているという記述の一面を表しているということではできない。しかしながら、フローの自己目的側面や楽しさ、心身の調和、難易度と能力が絶妙のバランスで噛み合っ得られる満足などを捉えきれていないのではないか。これらの質問項目にはフロー概念で重視されている精神と身体が噛み合っ働く（哲学的に言うならば精神の身体の能動と受動が同時に働く）恍惚とした楽しさや苦しみや練習を乗り越えて到達する喜びが反映されていない。

一方、同化に関する質問票は以下のとおりである。

「ゲームのプレイ中に恐れを感じる」

「ゲームのプレイ中は、今自身がどこにいるかわからなくなってしまう」

「ゲームのプレイ中は、時間が止まっているように感じる」

これらは心身ともにゲームのプレイとゲーム世界に入り込んでいる様子を明らかにしようとする質問となっており、まさに「同化」を表していると言える。だが、上のような事態はフローにおいては生起しえないのか、という疑問はありうる。たとえば「時間」についての感覚が歪むという点は、フローの特性であると言われていたが、同化についてそれが問われるのであれば、そもそも「同

化」と「フロー」の差異が明確にされていないのではないだろうか。

ただし、英語版GEQはそもそも、暴力的ゲーム (具体的に言えば、FPSとして有名なCall of Dutyシリーズ) を念頭に作成され、12-15歳の中学生を対象に調査がおこなわれた。私たちの調査とは対象が異なっていたことは指摘しておかなければならない。しかし、フローという言葉は用いられているものの、チクセントミハイの概念を網羅的に捉えたいうで尺度を作成しているわけではない。そうだとすれば、もともとのGEQそれ自体を見直すところから始める必要がある。いやむしろ、ゲーミフィケーションの必要条件を探求しようとするのであれば、むしろ同化とフローの差異、あるいは同化の先にある依存とフローとの差異を明らかにしなければならない。そのためには、ゲームにおける新たなフロー尺度を作成する必要がある。

4.3 フローにおける楽しさを測定する

ゲームの楽しさの測定は様々な側面からなされる。2019年に発表されたGameful Experience Questionnaire (GAMEFULQUEST) (Högberg et al., 2019) では“gameful”に関して7つのテーマが提起されている。すなわち、accomplishment, challenge, competition, guided, immersion, playfulness, social experienceである。「このゲームは楽しい」といった表現によって私たちは何かを理解したように感じるが、その楽しさを分析する観点は多様である。

この中で私たちにとって興味深いのは“playfulness”の概念である。この論文の中では楽しさの重要な要素は「想像や創造の余地があること」「自発性」とされている。ここにはまさに「能動性」を見出すことができる。私たちが能動的に関わるからこそ「想像や創造の余地」が評価されるし、能動性の一つの形として自発性を理解することができる。これらはフローにも見出さ

れる要素である。

5 おわりに

フローと同化の関係をどのように捉えるべきか、心理学的調査からは二通りの解釈がありえた。一つは、フローの先に同化があり、同化はより没入した状態であって、この状態がさらに進むと依存へと到るというものである。もう一つは、フローも同化もそれぞれ没入の一側面を表しているが、独立した因子であるという解釈である。

哲学的分析を経て、フローの独自性が明確になった。フローは特異な状態であり、他の没頭や空間的存在感と比較しても、ポジティブな要素が強い。フローを生起させる具体的な条件をゲームや学習の中で明らかにすることができれば、ゲームの活用へと一歩近づくことだろう。

そうだとすれば、今後は同化概念 (あるいは依存状態) を哲学的に分析し、依存のメカニズムを明らかにしたうえで、ゲーミフィケーションを進めていくうえで避けるべき状態や求められる条件について検討する必要がある。ゲームを活用するために、依存と同化を分けるもの、あるいは同化とフローを分けるものについてのさらなる調査と考察が求められる。

注

- (1) 2018年にWHOがゲーム依存を「障害」と認定し、国際疾病分類に加えると発表している。WHO公式サイトにはゲーム障害 (Gaming disorder) についての記述がある。<https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder> (2023年3月1日取得)
- (2) われわれは英語版GEQの日本語版を作成し調査をおこなった。そこでは因子分析的な検討から、これら四概念を独立した因子とし、その存在を確認している (山本・曾

我・MENANT, 2021)。

- (3) たとえば、小山内秀和は主に読書体験による「物語」への没入について心理学的観点から詳細に分析している(小山内, 2017)。また、小山内自身は没入の訳語として immersion を用いている(小山内, 2017: 10)。小山内は物語に没入しやすい特性と没入している状態を区別し、各々の分析を試みているが(小山内, 2017)、私たちは没入感によって「没入している状態」について考察していく。
- (4) チクセントミハイは、1997年時点で受身的レジャーの例としてテレビの視聴を挙げているが、現在ならばスマホでの受動的な動画視聴や惰性的なSNS使用がそれに相当するであろう。
- (5) ここでフランス語の「jeux」を付記したのは、この語には「遊び」と「ゲーム」の二つが含意されるからであり、その方が事態をより正確に表している場合が少なくないからである。
- (6) 詳しくはデカルトの『省察』を参照のこと。とりわけ「第六省察」は「物体的事物の存在、および精神と身体との実在的区別について」がテーマである。ただし、そこでは心身の「区別」だけではなく「合一」についても論じられていることを強調しておく。
- (7) 詳しくは拙著『情報体の哲学』を参照のこと。とくに第一章において二元論の再考と心身の区別と合一の両立について論じている。
- (8) ここで想定されているのは、スキルの向上というよりも時間つぶしを主眼とした一部のアプリゲームである。とりわけ「ルートボックス」(いわゆるガチャ)というシステムを備えたゲームは課金助長の原因となっている(横光他, 2023)。当然のことながら、これらがストレスや不安の解消に役立つという場面はありうる(Pine et al., 2020)。

しかし、一方でやめたくてもやめられない依存症を生み出していることもまた確かである。ゲームの功罪について詳しくは「ゲーム行動の重症化予防に関する研究動向: 多様なプレイスタイルを踏まえた臨床心理学的考察」(横光他, 2023)を参照のこと。また、上述のようなゲームとは逆に、精神と身体的能力を十分に発揮してプレイするようなゲームについては注(9)を参照のこと。

- (9) (8) で言及したようなゲームに対し、スキルを向上させたり解決策を探求したりすることによって、精神と身体とを能動的に働かせプレイすることのできるゲームもある。たとえばeスポーツのようにチームメンバーとコミュニケーションしつつプレイし、しかも見事なプレイが実現されるとき、苦しい練習期間を経たからこそ得られる喜びがあるだろう。
- (10) 一方で、ゲームをプレイしている間にプレイヤーが常にフロー状態にあるわけではないことは指摘しておく必要がある。ゲームの楽しさとフローが単純に結びつけられ、その点のみが強調されることは、ゲームプレイの間に私たちが感じる苛立ちや悔しさ、ここで述べたような準備期間の苦しさを見えなくしてしまう怖れがある。たとえばSodermanはフロー概念がゲーム研究に導入された際にゆがめられた点があると指摘しつつ、デジタルゲームが楽しさの側面のみを求めるよう設計されており、批判的な姿勢(とりわけゲームを俯瞰的に批判する姿勢)を育てないと主張している(Soderman, 2021)。

参考文献

- Brockmyer, J. et al. (2009) The Development of the Game Engagement Questionnaire: A

- Measure of Engagement in Video Game-Playing. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, pp.624-634.
- Csikszentmihalyi, M. (1990) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper Perennial Modern Classics, 303p. 今村浩明訳 (1996), 『フロー体験 喜びの現象学』世界思想社, 360p.
- (1997) *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*, Basic Books, 181p. 大森弘監訳 (2010), 『フロー体験入門』世界思想社, 244p.
- Descartes, R. (1641) *Meditationes de prima philosophia*
- Högberg et al. (2019) *Gameful Experience Questionnaire (GAMEFULQUEST): An Instrument for Measuring the Perceived Gamefulness of System Use. User Modeling and User-Adapted Interaction*, 29, pp.619-660.
- Juul, J. (2013) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, 157p. Bスプラウト訳 (2015), 『しかめっ面にさせるゲームは成功する』ポーンデジタル, 115p.
- 小山内秀和 (2017) 『物語世界への没入体験』京都大学学術出版会, 184p.
- Soderman, B. (2021) *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject*, The MIT Press, 328p.
- 曾我千亜紀 (2017) 『情報体の哲学』ナカニシヤ出版, 307p.
- 曾我千亜紀・山本晃輔・MENANT Julien (2019) 「人間にとってゲームとは何か：真面目に遊ぶことの哲学」『大阪産業大学人間環境論集』第18号, pp.49-63.
- 山本晃輔・曾我千亜紀・MENANT Julien (2021) 「日本語版ゲーム没入感尺度 (GEQ) の信頼性および妥当性の検討」『パーソナリティ研究』第29巻, 第3号, pp.187-190.
- 横光健吾・入江智也・新川広樹・田中勝則・山本晃輔 (2023) 「ゲーム行動の重症化予防に関する研究動向：多様なプレイスタイルを踏まえた臨床心理学的考察」『臨床心理学研究』第23巻, 第3号, pp.339-348.

謝辞

本研究は、JSPS科研費20K03166の助成を受けたものです。