

楽しむとはどのようなことか —享受態度尺度の作成—

竹内 謙彰ⁱ

本研究の目的は、何かを手段としてではなく、それ自体として楽しむ態度（以下、享受態度）を測定する心理尺度を作成し、その信頼性および妥当性を検討することであった。主体的な学びや遊び経験に関する先行研究および理論的検討を踏まえ、享受態度に関わる行動傾向を表す20項目からなる質問紙を作成し、20代から60代までの男女各年代100名ずつ、計1,000名を対象としたインターネット調査を実施した。因子分析の結果、享受態度尺度は1因子構造を示し、高い内的整合性（Cronbach's $\alpha = .92$ ）と一定の再検査信頼性（ $r = .67$ ）が確認された。さらに、遊び体験、ポジティブならびにネガティブ感情、幸福への志向性との関連を検討したところ、享受態度は特に幸福志向性－快樂および子ども時代の自由裁量的な遊び体験と中程度の関連を示した。一方、ネガティブ感情や年齢との関連は有意ではなかった。以上の結果から、本尺度は楽しもうとする態度の一側面を安定して測定する有効な尺度であること、また主体的な学びの態度と遊び経験を結ぶ媒介変数としての可能性が示唆された。

Key Words：享受、幸福指向性、遊び、態度、主体的な学び

はじめに

本研究は、楽しむこととは何かを吟味したうえで享受態度尺度を構成しようとする試みである。本論を始めるにあたって、このような心理尺度を作成しようとした企図を説明しておきたい。

近年筆者は、主体的な学びが成立する条件に関心を持ってきた（竹内, 2020; 2024）。主体的な学びが成立するためには様々な条件が関与していると考えられるが、その中でも特に注目されるのが遊びである。実際、20～30歳代の人々を対象とした調査では、想起された遊びの経験と測定された主体的な学びの態度（竹内, 2021）との間に有意な関連が見いださ

れている（竹内, 2023）。だが、なぜ両者の間に関連があるのかについては、必ずしも明確な説明は見出されていない（竹内, 2024）。説明のための理路と、できれば両者を結ぶ媒介変数とが望まれるところである。

そのための媒介変数として着目されたのが、何事かを楽しむ、すなわち享受する態度あるいは能力であった。享受態度尺度の作成が企図されたのは、そのような考えに基づいてのことなのである。

問 題

主体的な学びとは何か

楽しむこととは何かを検討する前に、本論で扱う「主体的な学び」とは何かについて簡単に整理をして

i 立命館大学名誉教授

おく必要があろう。なぜなら、近年、「主体的な学び」や「主体性」について、多くの議論がなされているものの、人によって異なる含意や異なる視点でこれらの用語が語られているからである。

「主体性」や「主体的な学び」を考えるための起点として、これまでアクティブラーニングや主体的な学びについて多くの示唆を含んだ著作（溝上, 2014; 2020; 2023）を公刊してきた溝上慎一氏の近著（溝上, 2025）から引用したい。「主体性」ならびに「主体的な学習」について彼は以下のように述べている。

そもそも「主体性」とは、主体（行為者）と客体（対象）の関係が成り立つ時、主体が客体に対して前のめりに働きかける状態（以下「対象へ前のめりに働きかける状態」を指す概念である（図表1を参照¹⁾））。

客体のないところで行為者は主体となりえず、結果主体性も生起しない。学習場面では、主体を「学習者」、客体を「課題や他者等」と置き直し、学習者が課題等に対して前のめりに働きかける状態になっていることを「主体的な学習」と呼んでいる²⁾。（溝上, 2025, p.3）

また溝上（2025）は、学校教育における主体的な学習の発展を三層で捉えている³⁾。第Ⅰ層は「課題依存型の主体的な学習」であり、基底層である。子どもが興味・関心をもって学習に取り組む時、課題の面白さに依存している状態であるものの、子ども（主体）は課題（客体）に対して前のめりに学習していることになる。第Ⅱ層は「自己調整型の主体的な学習」である。学校で学ぶことは興味を持てるものばかりではない。学習目標や学習方略、メタ認知等を用いて、自身を方向付けたり調整したりして学習に取り組むような学習の在り方がこの第Ⅱ層に該当する。そして第Ⅲ層が「人生型の主体的な学習」である。学習者が自身の中長期的な人生の目標達成、アイデンティティ形成、ウェルビーイングを目指して課題に取り組むような学習の在り方である（溝上,

2025, pp.5-6）。

このような「主体性」や「主体的な学び」（溝上の表現では「主体的な学習」だが、ほぼ同義と考えてよい）の定義や階層的な発展方向の描写は適切なものと言ってよいだろう。ただし、主体的な学習の階層的な発展方向の描写が適切なのは、学校教育を主軸に置いた場合である。

この考え方の枠組みでは、少なくとも第Ⅰ層および第Ⅱ層においては、課題は学校教育によって与えられるもの、あるいは学校教育を通じて見出されるものであることが前提になっている。学校という仕組みからして、課題にどの程度柔軟性や可変性があるかは別にして、学校によって課題が準備されて維持されることは、当然のことである。

とはいえ、私たち人間の学びは、学校教育の中のみ限定されるものではない。確かに、人生の中で学校に通っている期間は長い。日本の学校制度で言えば、小中学校の義務教育段階で9年、高等学校を入れて12年、大学まで入れれば16年の長きにわたって学校での学びを続けていることになる。心身の急激な成長が続く児童期から青年期までの長きにわたって、人々は学校で多くのことを学ぶ。

しかし、学校を終えて以降の人生の方が格段に長いことも考慮すべきだろう。日本人の平均寿命は、2024年7月公表の「令和5年簡易生命表」によると、女性で87.14歳、男性で81.09歳である。進学浪人や留年がない場合、大学卒業を起点にすると通常の学校での学びから離れる期間が女性で71年、男性で65年程度あることになる。成人期、さらには老年期における主体的な学びの様態を捉えることも重要な課題だと考えられる（竹内, 2022）。また、学校に在籍している期間であっても、子どもたち、青年たちは、学校教育の枠組みとは異なる様々な経験をして学んでいる。さらにいえば、学校での学びから離れてしまう不登校児童・生徒数も、2025年10月における文部科学省の発表では小学校で137,704人（2.30%）、中学校で216,266人（6.79%）と、かなりの人数・割合にまで達しており、彼らの学びをどう保障するかも今

目的な課題になっていると言ってよい。

肝心なのは、学校の枠組みを離れても、人は主体的に学ぶことができるという点である。本稿では、学校という枠組みにはあまり縛られずに、主体的な学びを駆動するものについて考えたいのである。とはいえ、溝上（2025）が示した、自己の発達にともなう主体的な学びの階層の高次化という観点は、学校の枠組みを離れても適用可能性があるものと考えられる。自己の発達は社会化のプロセスであり、社会化は学校以外の場所においても絶えず進行しているからである。

では、主体的な学びを駆動させるものとはいかなるものだろうか。

主体的な学びを駆動させるもの

溝上（2025）の表現を借りて、主体的な学びを学習者が課題等に対して前のめりに働きかける状態になっていることと捉えるならば、学習者を前のめりにさせるものこそ、主体的な学びを駆動させるものということになる。

竹内（2021）は、主体的な学びの態度尺度と知的好奇心尺度を用いた調査研究において、両者の強い結びつきを見出し、主体的な学びの態度を下支えするものとして知的好奇心を捉えることができると考察している。確かに、主体的な学びと知的好奇心との関係は、溝上（2025）の第Ⅰ層である「課題依存型の主体的な学習」においては、現実的に生じうるものと理解できる。なぜなら、課題が興味関心を引くものであるほど、つまり知的好奇心が喚起されるほど、学習者は課題に前のめりになりうるからである。

しかし第Ⅱ層の「自己調整型の主体的な学習」や第Ⅲ層の「人生型の主体的な学習」においては、事態はそれほど単純ではない。第Ⅱ層においては、学校で学ぶことは興味を持てるものばかりではないからこそ、自己調整が求められるのであり、また第Ⅲ層においては、人生の目標との関連で必要とされる

ことこそを学ぶという態度が求められるのである。このように考えると、第Ⅱ層や第Ⅲ層の主体的な学びで、知的好奇心が主要な役割を果たすとは考えにくい。

とはいえ、どのような学びでも、その基底には知的好奇心の働きがあると捉えることはできないだろうか。たとえば、与えられた課題を学ぶために自己調整を行って学習に取り組む中で、あるいは自らの人生に必要なことから課題に取り組んでいる中で、対象あるいは学びのプロセスの中に楽しさを見出して、知的好奇心が働きだすかもしれないのである。通常、知的好奇心は、何かを学び始めるきっかけとなるものと考えられる。しかし、最初は興味を持てなかった対象であっても、実際に学びを進める中で立ち上がってくる楽しさというものを想定してよいように思われる。

このように考えてくると、主体的な学びにとって知的好奇心よりもさらに本質的に基底的な働きをするものとして、楽しむこと、あるいは楽しむ態度や能力が浮かび上がってくる。

竹内（2023; 2024）は、質問紙で捉えられた主体的な学びの態度と想起された遊び経験との間に相関関係があることを報告し、両者がどのような関係にあるのかを探ることが課題であると指摘している。主体的な学びのプロセスの中に楽しさがあるのだとすれば、それこそが主体的な学びと遊びとをつなぐ媒介項になる可能性があるように思われるのである。

遊びの中心的な要素

ここまでの検討で、楽しむこととは何かを明らかにする課題が浮上してきた。しかし、楽しむこととは何かを検討する前に、外すことができないのが、遊び論である。そもそも本稿で楽しむことに焦点を当てることとなったのは、子ども時代の遊び経験と主体的な学びを結ぶ媒介項として楽しむことへの着目がなされたからである。常識的に考えれば、遊ぶことそのものが楽しむことであるから、さらなる検討

など不要かもしれない。しかし、それでは楽しむことがどのようなものかについての考究は深まらない。楽しむことと遊ぶこととを結びつけるには、迂遠なようでも遊びとは何かについての本質論を検討することが必要に思われる。

とはいえ、遊びに関わる議論はホイジンガ (Huizinga, 1938/1973) やカイヨワ (Caillois, 1958/1990) をはじめとして数多く多岐にわたり、また議論も錯綜しているので、簡単にでもこれまでの成果を概観しつつ本質論を整理することなど筆者には到底力の及ぶところではない。そこで本稿では、長年にわたって保育における子どもの遊びについて論じてきた加用文男の遊び論を導きの糸としつつ遊びの共通要素とは何かについて述べることにする。加用の遊び論を参照する理由は、彼の議論が実際の子どもの遊びの具体性に依拠しているからである。本質論のような議論は抽象度の高いものだが、遊びという人間の営みに関わる問題を検討するためには、その具体を熟知していることが重要な条件だと考えられるのである。

加用 (2013) は、フランスの哲学者ジャック・アンリオ (Jacque Henriot) が現象学の観点から遊びについて考究した著作 (Henriot, 1969/1986) を批判的に検討することで、遊びのとらえ方について極めて重要な示唆を行っている。では、そもそもアンリオは遊びに対してどのようなアプローチを行ったのだろうか。

アンリオは「遊びとは何か？」という問題に正面から挑んだ人であった。生物学的意義論を退け、文化生成論や人生の案内役論、文明論、総じて遊びを効用論的観点からとらえようとするあらゆる議論にくみすることなく、ただひたすらに遊びの面白さ・魅力という観点から遊びとは何かという本質論に挑んだ人であった (加用, 2013, p.78)。

では、アンリオは遊びの本質をどのように捉えた

のだろうか。確かにアンリオは、多様な遊びにみられる共通性、彼の言葉で言えば「共通分母」(アンリオ, 1986, 邦訳書 p.78) の探求が重要であることを指摘している。しかし、これが遊びの本質だという明快な記述は残していない。以下に示すアンリオの遊びの定義も、常識的な理解を拒むような記述である。

どんな類型に属する遊びにふけっているにしても、遊びは何よりもまず遊び手とその遊びとのあいだに存在する遊びによって成立するのである (Henriot, 1969/1986, 邦訳書 p.108)。

アンリオによる遊びの定義が2面的であることを加用 (2013) は指摘している。つまり、遊びという言葉は、全体としての行為あるいは活動を指しているのか、それとも「あいだに存在する」とされる遊び部分を指しているのか、規定的に2面的だとの指摘である。しかし、こうした2面的な規定は、記述としては明快ではないかもしれないしアンリオ自身自覚的ではなかったかもしれないという留保を置いたうえで、遊び論に要素論的視点と活動論的視点の両者があり得ることを示唆した点にアンリオの遊び定義の意義があると加用 (2013) は主張している。

ここで言う活動論的視点とは、遊びを活動として見る視点である。「これは遊びである」と私たちが認識するものは、実に多様な形態とプロセスをとる。遊びを具体的に研究しようとすれば、実際に行われている遊びを観察し、その内実や背景などを分析することになる。他方の要素論的視点とは、すべての遊びに共通してみられる特徴を捉えようとする視点である。先に触れたアンリオの言葉で言えば「共通分母」を捉えようとするものだといってよい。

本稿で焦点を当てるべきなのは、要素論的視点の方である。では、すべての遊びに共通する要素とはいかなるものであるのか。加用 (2013) はアンリオの記述をもとに、遊びの共通分母たる要素を抽出して、それを<ゆとりーのり複合体>と名付けている。

ここで言う「ゆとり」とは、遊び手と対象との距

離の問題である。アンリオ（Henriot, 1969/1986, 邦訳書 pp.108-117）は、6種類の遊び（模倣、仮面と人物、偶然、めまい、おもちゃと遊びの器具）を取り上げて遊び手と対象との距離が重要であることを説明している。そのうちの一つである模倣の遊びの例を見てみよう。模倣遊びでは、対象を完全にコピーしてしまうと遊びにならないし、またまったく模倣になりえていなくても遊びは成立しない。職業として物まねを行う人の場合も、似ていなくてはつまらないが、再現が完璧であれば観客はモデルとなった人を見ることになる、それが遊び〔演技〕であるという感じはしなくなるのである。つまり、主体と対象との間にある程度の距離があることで遊びが成立するのだとアンリオは主張するのである。

ただし、ゆとりはあくまでゆとりであり、熱中や夢中とは別物である。真に迫るような熱中や夢中も遊びには必須であり、それを加用（2013）は、「のり」と称した。ちなみに、別の論考で加用（2010, 2015）は、「のり」のことを、アメリカの心理学者チクセントミハイ（Csikszentmihalyi, 1975/2000）のいうフローに近いものだとも指摘している。ここで、少しわき道にそれることになるかもしれないが、フローとは何かについてみておきたい。

フローとは、端的に言えば何かに没頭している状態を指しており、没頭状態から離れたのちに深い楽しさをもたらすものである。チクセントミハイ（Csikszentmihalyi, 1990/1996）の別の著書『フロー体験：喜びの現象学』での記述を見ておこう。彼は、二人のインタビュー対象者の例を取り上げたうえで、フロー体験とはいかなるものかについて説明している。その二人とは、ベルトコンベアー上での仕事の効率をいかに向上させるかに注意を集中させてきた経験を語った工場労働者と、訴訟準備のために数時間も図書館にこもって資料分析に没頭する経験を語った若い弁護士である。

これらの例は最適経験という言葉で、我々が何を意味しているかを説明している。それらは、

正さねばならない無秩序や防ぐべき自己への脅迫もないので、注意が自由に個人の目標達成のために投射されている状態である。我々はこの状態をフロー体験と呼んできたが、それは調査面接をした人々の多くが、自分が最高の状態の時にどのように感じていたかについて説明する中で用いた語である。「流れている〔floating〕ような感じだった」「私は流れ〔flow〕に運ばれていたのです」。それは心理的エントロピーの反対—事実それはネゲントロピー〔negentropy〕と呼ばれることが多い—であり、その状態を達成している人々は、より多くの心理的エネルギーを彼ら自身が選んだ追求目標にうまく投射してきたので、より強い自信のある自己を発達させているのである（Csikszentmihalyi, 1990/1996, 邦訳書 p.51）。

注意すべきは、ここでとりあげたフロー体験の例が、仕事の中で生じるものであって、遊びによるものではないことである。チクセントミハイは、遊びとみなされる活動の中でのフロー体験についても多く触れているが、フローは遊びに限定されず、人間が行う様々な活動の中で生じうるのである。

ともあれ、ここでは遊びの中心的な要素を、＜ゆとり—のり複合体＞と捉えておきたい。

楽しむこととは何か

では、楽しむこととは何か。誰もが具体的な経験として「楽しむ」ことを知っているが、楽しむこととは何かを説明することは、なかなかの難題である。とはいえ、いくつか手がかりはある。ひとつは先述したフロー概念である。チクセントミハイは、フローこそ楽しみの源泉であると主張している。もう一つは、手段からの解放という観点から楽しむことを論じた國分功一郎の哲学的考察が参考になるように思われる。

まず、チクセントミハイ（Csikszentmihalyi,

1990/1996)の考えを見ていこう。彼は、快楽と楽しさを区別している。彼によると、良い食事や素晴らしいセックス、あるいは好きなものを買う行為などは快楽をもたらすし生活の質を向上させることができるものの、生活の質を低下させるものである過度な飲酒や麻薬なども快楽をもたらすと述べる。いずれにせよ、快楽は一時的なものであり、心理的な成長をもたらさない。それに対して、「楽しいことがらは、単に期待が満たされたり、欲求や欲望が充足されたりするだけでなく、そうするようにプログラムされたことを超え、予期しなかったこと、おそらく事前には想像さえしなかったことを達成したときに生じる (Csikszentmihalyi, 1990/1996, 邦訳書 p.59)」。

では、楽しさはどのような状況がもたらすものののだろうか。チクセントミハイは八つの主要な構成要素をあげている。

我々の研究が示唆してきたように、楽しさの現象学は八つの主要な構成要素をもっている。被験者たちは、最も生き生きとした経験をしているときの感じについて尋ねられた時、少なくとも次のうちの一つ、しばしば全部、を挙げたのである。第一に、通常の経験は、達成できる見通しのある課題と取り組んでいるときに生じる。第二に、自分のしていることに集中できていなければならない。第三、および第四として、その集中ができるのは一般に、行われている作業に明瞭な目標があり、直接的なフィードバックがあるからである。第五に、意識から日々の生活の気苦労や欲求不満を取り除く、深いけれども無理のない没入状態で行為している。第六に、楽しい経験は自分の行為を統制しているという感覚をともなう。第七に、自己についての意識は消失するが、これに反してフロー体験の後では自己感覚はより強く現れる。最後に、時間の経過の感覚が変わる。数時間は数分のうちに過ぎ、数分は数時間に伸びるように感じられることがある。これらすべての要素の組み合わせが

深い楽しさ感覚を生む。それは非常にやりがいがあるので、大量のエネルギーをそれを感じるためにのみ消費するに値すると感じるのである (Csikszentmihalyi, 1990/1996, 邦訳書 pp.62-63)。

楽しさについてのチクセントミハイの議論から、楽しさは快楽とは区別されるものであること、フロー体験と深く関係しているものであること、そしてフロー体験の最中は自己意識が低下するが体験後には自己の感覚はむしろ高まるものであり、心理的な成長をもたらすものであることを読み取ることができるだろう。

楽しむこととは何かに関わって、もうひとつ検討すべきは、哲学者である國分功一郎の、カント哲学をヒントとして展開された楽しむことについての論考 (國分, 2025) である。

國分 (2025) は、なぜ楽しむことを哲学的に論じなければならないかについて、自身の以前の著作である『暇と退屈の倫理学』 (國分, 2011) に触れながら、以下のように述べている。

我々は浪費家になって、物を享受し、楽しんでよいはずなのに³⁾、消費者になるように仕向けられ、終わりのない記号消費のゲームに引きずり込まれている。

ならばどうしたらよいか。物を受け取り、物を楽しめるようになればよい。楽しむことによってこそ、我々はこの記号消費ゲームの悪循環から抜け出すことができる。そしてこのゲームに依存している社会を変えることができる。楽しむことは社会の変革をもたらす。これが『暇と退屈の倫理学』における私の提案の一つであった。

だが、ここには大きな哲学的問題があった。楽しむとはどういうことなのか、それが実はよくわからないのである (國分, 2025, pp.16-17)。

記号消費ゲームの悪循環から抜け出すためには、私たちは楽しめるようになればよい。にもかかわらず、楽しむこととは何かが哲学的には明確にされてこなかった問題がある。哲学の領域において楽しむことを正面から対象とした議論がなされることはなかったのだ。しかし國分（2025）は、カントの批判哲学の中に、楽しむことを哲学的に考察するための示唆を見出した。

國分（2025）によると、楽しむこととは楽しんで得られる享受の快である。では、享受の快とはどのようなものなのか。カントの『判断力批判』と『実践理性批判』に基づく、快⁵⁾の対象は概念的には「美しいもの」「崇高なもの」「端的に善いもの」および「快適なもの」の四つしかない。このうち「美しいもの」と「崇高なもの」は感情能力の高次の実現によるものであり、「端的に善いもの」は欲求能力の高次の実現によるものであり、いずれも目的あるいは合目的性を持っている。それに対して「快適なもの」は感情能力の低次の実現によるものであり、目的も合目的性もない。「快適なもの」を享受するだけの生き方に対してカントは否定的である。しかし、享受することそのものをカントは否定していない。

「快適なもの」は能力の低次の実現ではあるけれども、能力の高次の実現と同列に扱われている点が重要なのである。そしてそれとは別の異質なものが取り上げられる。

「美しいもの」「崇高なもの」「端的に善いもの」「快適なもの」の4つとは質の異なるものとして「間接的に善いもの」、つまり、ある設定された目的のための手段として有用なものが指摘される。「間接的に善いもの」もまた快の対象になりそうなものだが、カントはこれを除外しているのだ。その点について國分（2025）は、手段化の問題（手段化の危険性）があることを指摘する。もしも快適さの快を享受することに慣れていなければ、享受の快はたちまち何かの手段とされるようになってしまい、簡単に消滅してしまうのである。

では手段化の問題とは何か。快適なものが手段に

される事態とはどのようなものだろうか。以下に、具体例を引用しておこう。

カントが快適なものの例としてあげていたワイン、すなわちアルコール飲料はそのような事態を想像するのに最も適した例の一つである。アルコール飲料はそれを好む人に享受の快を与える。しかし、もしそれが酩酊する手段となったらどうか。

低次の欲求能力によって、酩酊のために有用な手段としてそれが求められる事態、簡単に言えば、酔うために飲むこと。そのとき、人はアルコール飲料がもたらすはずの享受の快をもらえたり享受できない状態に陥っている（國分、2025, pp.91-92）。

享受の快は、何らかの目的に奉仕する手段となりやすいがゆえに、容易に病的なものに陥りうると國分（2025）は指摘する。その典型が依存症である。先に引用したアルコール飲料の例では、病的な状態がアルコール依存症に該当するのである。

本稿が焦点を当てる楽しむことの本質

前項で、チクセントミハイによるフローに関する議論と國分によるカントの批判哲学に依拠する享受の快に関する議論を見てきた。どちらも楽しむことを扱っているが、それぞれ視点が異なり、扱う対象にも違いがみられる。にもかかわらず、重要な共通点がある。それは、楽しむことへの焦点化、別の表現で言えば、何かの手段ではなくそのこと自体を楽しむということである。本稿が焦点を当てるのは、まさにこの点である。本稿が楽しむことの本質と考えるのは、何かの手段に墮すことなく楽しむことなのである。

実際には、人が何かの手段としてではなく純粹に楽しむということは、実生活においては稀有のことかもしれない。しかし、誰にでもそのような瞬間は

訪れるだろうし、また、誰にでもそのような態度をとりうる可能性はあるのではないだろうか。それを質問紙形式で捉えることができないかというのが、本稿における実証研究としての問題意識である。

楽しむ態度との関連が予想される変数

ここで想定されているような楽しむ態度そのものを測定する尺度は今のところ存在しないので、併存的妥当性を検討するためにとてもよく適合する尺度は存在しない。とはいえ、楽しむ態度と関連が予想される変数を挙げることは可能である。

ひとつは遊び体験である。楽しむ態度は当然ながら遊び体験と関連が見られるだろう。本研究で楽しむことを探究することとなった契機は、遊び体験が何をもたらすかを検討したことであった。それゆえ、まずは遊び体験との関連が検討されることが必要だろう。

次に取り上げるのは、ポジティブ感情ならびにネガティブ感情である。前者は正の、後者は負の相関が予想される。通常、何かを楽しむことによってポジティブな感情が惹起されネガティブな感情が減殺されるからである。

もう一つ取り上げるべきなのは、幸せを求める態度である。何かを楽しもうとする態度は、幸せを求める態度と方向性が重なると考えられるのである。

以下の調査研究では、楽しむ態度を測定する尺度を構成するとともに、その尺度と、ここであげたこれらの変数との関連を検討することとなる。

調査研究

目 的

前節の「問題」において、楽しむこととはどのようなものかを検討してきた。そこでの整理に依拠して、何事かを楽しむ態度を測定する質問紙形式の心理尺度を構成することが本研究の目的である。

具体的には、質問項目を作成して尺度を構成し、それをもとに調査を行い、尺度の信頼性と妥当性の検討を行う。

方 法

調査で用いた尺度

本研究で作成をめざした尺度：享受態度尺度

楽しむことを何らかの手段としてではなく、それ自体をその過程で楽しむという態度にかかわると考えられる行動傾向についての記述を30あまりの文として作成した。そのうえで、意味内容が重複すると考えられる文の一方を除外し、残った文をリッカート法で回答できるような形式に整え、20項目からなる尺度を構成した（Table 1参照）。以後、この尺度を享受態度尺度と呼ぶこととした。

各項目に対する選択肢は、「1. あてはまらない」、「2. どちらかといえばあてはまらない」、「3. どちらともいえない」、「4. どちらかといえばあてはまる」、「5. あてはまる」の5つであった。なお、各選択肢に付した数値を、数量分析の際の得点として用いた。以下の他の尺度項目についても、同様である。

享受態度尺度との関連を検討するために

用いた尺度

（1）遊び体験尺度

木下・森・大西（2017）が児童用に開発した遊び体験尺度の項目に対して、成人を対象として、小学校の高学年頃の体験を想起するよう指示して回答することを求めることとした。すでに竹内（2023）は、木下ら（2017）の尺度を20代～30代の成人を対象とした調査に用いているが、今回はより高年齢の対象者にも適用する。なお、これらの項目群は、遊び体験の行動に関わるもの（以下、遊び体験（行動））と感情にかかわるもの（以下、遊び体験（感情））に大別されるので、分析においては、それぞれを異なる下位尺度として扱うこととした（Table 2および3参照）。なお、20代から60代までの人を対象とする調査

であるため、世代によってゲームという語で想定される対象が異なる可能性があることから、オリジナルの木下ら（2017）の尺度に含まれていたゲームの語を含む3項目を、今回は使用しないこととした。

遊び体験（行動）の各項目に対する選択肢は、「1. まったくしなかった」、「2. あまりしなかった」、「3. ある程度した」、「4. よくした」の4つ、遊び体験（感情）の各項目に対する選択肢は、「1. まったくなかった」、「2. あまりなかった」、「3. ある程度あった」、「4. よくあった」の4つであった。

（2）日本語版 PANAS

ポジティブ感情とネガティブ感情をそれぞれ測定する尺度として、Watson, Clark and Tellegen (1988) が作成した、PANAS (Positive and Negative Affect Schedule) の日本語版（佐藤・安田, 2001）を用いることとした（Table 4 参照）。項目提示では、ポジティブ感情項目とネガティブ感情項目を合わせてランダム化して固定した順序が用いられた。

各項目に対する選択肢は「1. 全く当てはまらない」、「2. 当てはまらない」、「3. どちらかといえば当てはまらない」、「4. どちらかといえば当てはまる」、「5. 当てはまる」、「6. 非常によく当てはまる」の6つであった。

（3）幸せへの志向性尺度

幸せへの志向性を測定する尺度として、Peterson, Park and Seligman (2005) が作成した Orientations to Happiness Scale (幸せへの志向性尺度) の日本語版（熊野, 2011）を用いることとした（Table 5 参照）。

各項目に対する選択肢は、「1. 全然そうではない」、「2. どちらかといえばそうではない」、「3. どちらともいえない」、「4. どちらかといえばそのとおりだ」、「5. まったくそのとおりだ」の5つであった。

調査対象者と手続き

インターネット上の調査により、20代、30代、40代、50代、60代の各年代で、男女それぞれ100名、合

計1000名が対象者であった。株式会社アイブリッジが運営するセルフ型アンケートツール Freeasy を通じて、リサーチ・データベースに登録しているモニターが、提示された調査を選択して回答した。ストレートライニングのような不適切回答を行ったものは対象者から除外された。

なお、享受態度尺度の再検査信頼性を確認するために約2週間後に募集に応じた対象者は580名であった。

調査期日

すべての尺度を用いた第1回調査の期日は2025年12月1日（月）であった。享受態度尺度の再検査信頼性を確認するために実施された第2回調査の期日は2025年12月23日（火）であった。

結果と考察

統計解析にあたっては、IBM SPSS Statistics ver.27を使用した。

享受態度尺度の因子分析と信頼性の検討

享受態度尺度は、もともとひとつのまとまりをもったものとして作成されたが、実際にまとまりがよい尺度となっているかどうかを確かめる必要がある。そこで、尺度20項目に対する対象者1,000名の得点をもとに、因子分析（最尤法、プロマックス回転）を行ったところ、固有値1.0以上で4因子が抽出された。各因子に負荷の高い項目をみると、意味的なまとまりはよくなかった。またスクリープロットをみると、第1因子のみ固有値が高く、第2因子以降は低い値が続いていた。固有値は、第1因子から順に、8.14, 1.68, 1.15, 1.01であった。念のため、因子数を3および2に指定して因子分析を行っても、明瞭な意味的なまとまりをもつ因子ごとの項目のまとまりは得られなかった。さらに因子数を1にして因子分析を行ったところ、すべての項目に比較的高い負荷がみられた（最も低いもので0.46）（Table 1）。そこ

Table 1 享受態度尺度の因子分析結果（1因子解）

	因子 1
1 いろいろと工夫して楽しむことが好きだ	.58
2 「私はこれが好き」と言えるものがある	.64
3 楽しいことがあるとつい歌を口ずさむことがある	.48
4 人と楽しくおしゃべりしていて時間がたつのを忘れることがある	.56
5 私には、自宅以外に気楽に過ごせる場所がある	.46
6 自由な時間があったら、やりたいことがたくさんある	.65
7 知らないところに行ってみたいと思う	.59
8 探検や冒険に関わるエピソードに心がおどる	.55
9 ときおり、子ども時代の楽しかった経験を思い出す	.54
10 何かワクワクすることを想像するのが好きだ	.73
11 気の合う人と一緒に楽しいことをしたい	.66
12 人を楽しませることが好きだ	.59
13 少しでもうれしいことがあると、すぐ笑顔になる	.67
14 自分の好きなことに没頭できる自由な時間がもっと欲しい	.62
15 ときどき、以前の楽しかった経験を思い出す	.61
16 私には、長く続けている趣味がある	.56
17 短時間でも好きなことに没頭できることはうれしい	.70
18 ときどき、何かいつもと違う楽しいことをやってみたいと思う	.64
19 私には、これをする気分転換になるということがある	.71
20 楽しいことは自分たちで見つけるのがよいと思う	.64

因子抽出法：最尤法

で、享受態度尺度を1因子構造とみなすこととした。

次に、信頼性のうち、まず内的整合性についてみたところ、以下のような結果が得られた。

Cronbach's $\alpha = 0.92$

McDonald's $\omega = 0.92$

Split-half method = 0.88

いずれも高い値であり、享受態度尺度の内的整合性は十分であると言ってよいだろう。よって、尺度の各項目の平均値をもって、享受態度尺度の得点とすることとした。

さらに、再検査信頼性を検討するために、第2回目の調査に応じた580名を対象として、第1回目と第2回目の享受態度得点の相関をみたところ、以下の結果となった。

$r = 0.67$

内的整合性の値と比較して十分高いとは言えないものの、ある程度の再検査信頼性を有していると考えられる⁶⁾。

享受態度得点の性と年代の2要因分散分析

享受態度得点における性差ならびに年代差を検討するために、性と年代の2要因分散分析を行った。年代は、20代から60代までの10年ずつの区切りとした。Figure 1に、性別年代別の享受態度得点の平均値を示す。

2要因分散分析の結果、性の主効果は5%水準で有意であった ($F(1, 990) = 4.91, p < .05$)。しかし、年代の主効果は有意ではなく ($F(4, 990) = 1.55, n.s.$)、交互作用も有意ではなかった ($F(4, 990) = 0.89, n.s.$)。

享受態度尺度の実際の得点範囲は1～5であるので、Figure 1に見られる男女間の得点差はそれほど大きなものではない。とはいえ、有意な差が得られ

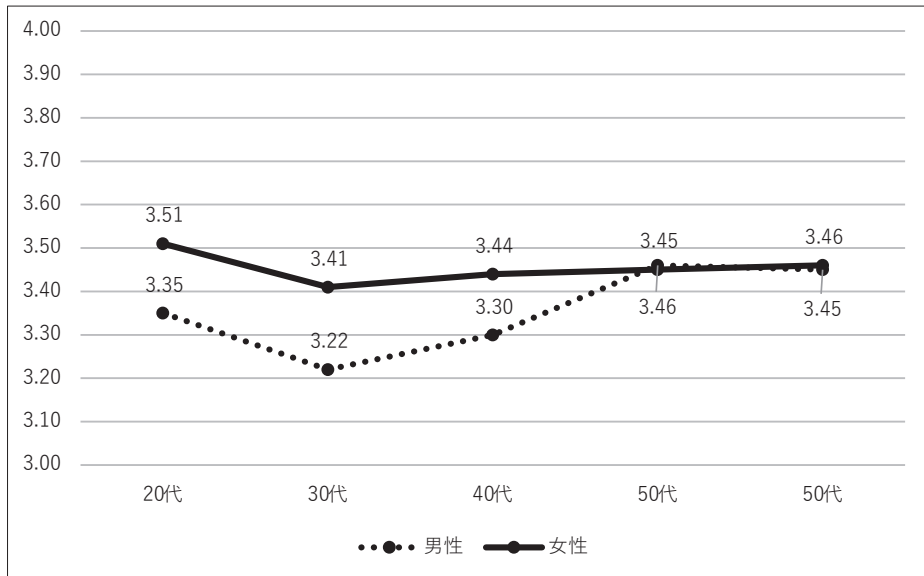


Figure 1 性別年代別の享受態度得点の平均値

ているので、享受態度得点と他の変数間の関連分析を行う際には、男女別に分析を行うこととした。

遊び体験尺度、日本語版 PANAS、および幸せへの志向性尺度の因子構造の検討

享受態度尺度との関連を検討する各尺度を得点化するために、因子分析を行い各尺度の因子構造の検討を行った。

遊び体験（行動）と遊び体験（感情）のそれぞれについての因子分析（最尤法，プロマックス回転）を行った。遊び体験（行動）については、固有値1.0

以上で2因子が抽出され、回転後の各因子に負荷が高い項目の特徴から、竹内（2023）に準じて第1因子は「遊びの自由と仲間」、第2因子は「従来遊び」とそれぞれ命名された。得られた因子負荷行列をTable 2に示した。第1因子に負荷の高かった5項目、第2因子に負荷が高かった3項目をそれぞれの因子名を付した下位尺度とした。 α 係数は、遊びの自由と仲間で0.76、従来遊びで0.84であった。

遊び体験（感情）については、固有値1.0以上では1因子しか抽出されなかった。しかし、スクリープロットでは2因子構造を想定しうるような変化が見られたため、因子数を2に指定して再度因子分析を

Table 2 遊び体験（行動）の因子分析結果：パターン行列

		因子 1	因子 2
4	ルールを自由に変えて遊ぶ	.69	-.02
2	自分たちで作った遊びで遊ぶ	.64	.16
8	友達に相談する（相談にのる）	.58	.01
1	歌を歌う	.57	.02
3	絵を描く	.56	-.02
6	遊具（ブランコ・滑り台・鉄棒・一輪車など）で遊ぶ	-.13	.96
5	鬼ごっこ（かくれんぼ・缶けり・ダルマさんが転んだなど）をする	.06	.75
7	手遊び（あっち向いてホイ・指相撲など）をする	.23	.58

因子抽出法：最尤法 回転法：プロマックス法

行ったところ、解釈可能な因子に分かれたので、2因子解を採用することとした。やはり竹内（2023）に準じて第1因子は「遊びの鎮静」、第2因子は「遊びの興奮」とそれぞれ命名された。

第1因子に負荷の高かった4項目、第2因子に負荷が高かった2項目をそれぞれの因子名を付した下位尺度とした。 α 係数は、遊びの鎮静で0.85、遊びの興奮で0.69であった。

日本語版 PANAS の因子分析では、この尺度の作成者である佐藤・安田（2001）に従い、抽出法として最尤法を、回転ではヴァリマックス回転を採用した。固有値1.0以上で2因子が抽出され、回転後は各項目が予想通りの因子に分かれて高い負荷を示した（Table 4）。第1因子はネガティブ感情、第2因子はポジティブ感情とそれぞれ命名された。

第1因子に負荷の高かった8項目、第2因子に負荷が高かった8項目をそれぞれの因子名を付した下位尺度とした。 α 係数は、ネガティブ感情で0.92、ポジティブ感情で0.90であった。

幸せへの志向性尺度の因子分析では、この尺度の作成者である熊野（2011）に従い、抽出法として主因子法を、回転ではプロマックス回転を採用した。固有値1.0以上で2因子が抽出された。熊野（2011）によれば3因子構造が想定されるので、因子数を3に指定して因子分析を行ったが、各項目は想定された因子に分かれなかった。そのため、2因子解を採用することとした（Table 5）。負荷の高い項目の特徴から第1因子は「幸福指向性 - 意味」、第2因子は「幸福指向性 - 快楽」と命名された。熊野（2011）で

Table 3 遊び体験（感情）の因子分析結果（パターン行列）

	因子1	因子2
5 遊んでいるとホッとする	.85	-.04
3 遊んでいると落ち着く	.74	.02
6 遊んでいるとスッカリする	.73	.06
1 遊んでいるとスカッとする	.65	.14
2 遊んでいるとドキドキする	-.03	1.02
4 遊んでいるとハラハラする	.12	.46

因子抽出法：最尤法 回転法：プロマックス法

は「幸福指向性 - 没頭」のカテゴリに含まれた3項目のうち2項目（「いつも自分の力が試されているような状況を好む」と「何に対しても集中して取り組む」）は本研究では「幸福指向性 - 意味」に、1項目（「何をしていても、時間はすぐ経ってしまう」）は「幸福指向性 - 快楽」に、それぞれ含まれることとなった。

第1因子に負荷の高かった5項目、第2因子に負荷が高かった5項目をそれぞれの因子名を付した下位尺度とした。 α 係数は、意味で0.82、快楽で0.74であった。

享受態度尺度と他の変数との関連の分析

享受態度尺度と他の尺度との関連を検討するため、まず、他の尺度の下位尺度の項目得点の平均値を算出し、それを下位尺度得点とした。そして、享受態度尺度得点と年齢、ならびに他の尺度の下位尺度得点との相関係数を男女別に算出した（Table 6）。また、享受態度尺度を目的変数とし、年齢ならびに他の尺度の下位尺度を独立変数とする重回帰分析を男

Table 4 日本語版 PANAS の因子分析結果（回転後の因子行列）

	因子1	因子2
15. おびえた	.85	.11
14. びくびくした	.85	.16
7. うろたえた	.83	.09
2. 苦悩した	.78	-.01
3. 心配した	.72	-.01
1. 恥じた	.72	.08
10. びりびりした	.71	.20
5. いらだった	.68	.03
12. 誇らしい	.09	.81
16. 気合の入った	.03	.79
9. 活気のある	-.13	.78
13. きっぱりとした	.05	.73
4. わくわくした	-.07	.70
11. 熱狂した	.25	.69
8. 強気な	.18	.68
6. 機敏な	.22	.60

因子抽出法：最尤法 回転法：バリマックス法

Table 5 幸せへの志向性尺度の因子分析結果（パターン行列）

	因子 1	因子 2
5. 私がすることは社会にとって重要である	.80	-.05
8. 世界をより良い場所にする責任が自分にある	.75	-.10
7. いつも自分の力が試されているような状況を好む	.74	-.03
1. 私の人生には、確固とした意味がある	.60	.15
10. 何に対しても、常に集中して取り組む	.41	.33
4. “人生は短いから、楽しいことを優先する”という言葉は、そのとおりだと思う	-.28	.83
9. 人生は短いから、楽しいことを今すぐにする	.15	.63
2. 自分にとって良い人生とは楽しい人生である	.03	.55
3. 何をしていても、時間はすぐに経ってしまう	.04	.49
6. どうするかを決めるときに、それが楽しいかどうかを必ず考える	.21	.48

因子抽出法：主因子法 回転法：プロマックス法

Table 6 享受態度得点と他の諸変数との相関係数

	女性	男性
年齢	-.02	.07
ネガティブ感情	-.07	-.07
ポジティブ感情	.38***	.46***
幸福指向性－意味	.45***	.50***
幸福指向性－快楽	.55***	.58***
遊びの自由と仲間	.49***	.52***
従来遊び	.37***	.44***
遊びの鎮静	.42***	.54***
遊びの興奮	.25***	.40***

*** $p < .001$

女別に実施した（Table 7）。

まず享受態度得点と他の変数の相関係数をみると（Table 6）、男女とも年齢ならびにネガティブ感情とは有意な相関が得られなかった。年齢が無相関であったことは、享受態度得点に対する性と年代の2要因分散分析においても年代の主効果が有意ではなかったことと一致する結果である。享受態度得点とネガティブ感情の間は負の相関ではあるものの有意でなかったのは、予想に一致しない結果である。

それに対して、それ以外の変数とは、すべて0.1%水準で有意な相関が得られた。これらの諸変数と有意な正の相関が得られたことは、予想に一致する結果である。男女別にみると、男性では有意な相関は.40から.58までであり、すべて中程度の範囲（.4～.7）であるのに対して、女性では中程度の相関が得

Table 7 享受態度を従属変数とする重回帰分析の標準偏回帰係数

	女性	男性
年齢	-.02	.03
ネガティブ感情	-.07	-.04
ポジティブ感情	.13**	.08
幸福指向性－意味	.07	.14**
幸福指向性－快楽	.35***	.33***
遊びの自由と仲間	.20***	.15**
従来遊び	.07	.10*
遊びの鎮静	.10*	.17***
遊びの興奮	-.00	-.02
Adjusted R^2	.43	.50

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

られた変数以外に、遊びの興奮で.25、従来遊びで.37、ポジティブ感情で.38と、3つの変数で弱い相関になっている。

ともあれ、享受態度得点と他の諸変数との関連をみる限りにおいては、ネガティブ感情を除き、諸尺度との間に当初の予想に合致する関連が見いだされた。このことは、本研究で作成された享受態度尺度が、楽しむことに関わる態度の、少なくともある側面を測定していることを示していると考えられる。

次に重回帰分析の結果をみると（Table 7）、男女ともに最も関連が強かったのは、幸福指向性－快楽であった。女性では、それに続いて順に、遊びの自由と仲間、ポジティブ感情、遊びの鎮静との関連が強かった。それ以外の変数との関連は有意ではな

かった。男性では、幸福指向性－快樂に続いて順に、遊びの鎮静、遊びの自由と仲間、幸福指向性－意味との関連が強かった。それ以外の変数との関連は有意ではなかった。

男女ともに、享受態度尺度と最も関連が強かったのは幸福指向性－快樂であった。また、男女ともに遊びの自由と仲間が比較的強い関連を示したほか、遊びの鎮静も男女ともに有意な関連を示した。それ以外に享受態度尺度と有意な関連を示す尺度は男女で異なっている。

享受態度尺度が何を測定しているのかについては、総合的考察でさらに検討を行うこととする。

総合的考察

享受態度尺度は何を測定しているのか

享受態度尺度の項目は、「調査研究」の「方法」の項で述べたように、「楽しむことを何らかの手段としてではなく、それ自体をその過程で楽しむという態度にかかわる行動傾向についての記述」を集めたものである。つまり、何かを楽しもうとする態度にかかわる尺度を構成することが目指されたのであった。

「結果と考察」の項で述べたように、相関分析と重回帰分析の両者において、享受態度尺度と最も関連が強かったのは、幸福指向性－快樂であった。この下位尺度の全5項目のうち4項目が楽しいことの重要性を指摘する内容である（例：“人生は短いから、楽しいことを優先する”という言葉は、そのとおりだと思う）。享受態度尺度もまた、何かを楽しもうとする態度を測定することを目指して項目が構成されているのであるから、両尺度の間に強い関連が見いだされたのは妥当な結果と言ってよいだろう。

次に注目すべき尺度は、遊びの自由と仲間である。5項目からなるこの尺度は、一見まとまりのない5項目によって構成されている。負荷の高い上位2項目である「ルールを自由に覚えて遊ぶ」と「自分たちで作った遊びで遊ぶ」は遊びの自由裁量に関わる

項目であると考えられる。また、「歌を歌う」や「絵を描く」は、遊びに限定されない活動ではあるが、楽しむために行われる活動であるということではあるだろう。それに対して、「友達に相談する（相談にのる）」は、遊びのカテゴリに含まれるとはいいがたい項目であり、楽しみで行われる活動でもない。あえて言えば、学童期に成立してくる仲間関係の傾向性を表現している項目と言えるかもしれない。遊び体験の尺度に対する設問では、「以下の遊びなどの行動を、小学校の高学年頃（小学4～6年生ころ）にどれくらいしましたか」と尋ねているため、その時期の仲間関係の特徴とその時期の遊びの特徴の両者をこの項目が反映しているのかもしれない。こうした5項目のセットが、何かを楽しもうとする傾向性を代表すると考えられる享受態度尺度との間に有意な関連を示したことは興味深い。これらの一見まとまりのない5項目からなる尺度は、「問題」の「遊びの中心的な要素」の項で述べた、アンリオ（Henriot, 1969/1986）の指摘を踏まえて加用（2013）が指摘した＜ゆとりーのり複合体＞の特徴を反映しているのかもしれない。

ちなみに、遊びの自由と仲間は、竹内（2023, 2024）の調査研究では主体的な学びの態度の下位尺度である自発的学びならびに対人的学びと有意な関連を示した変数でもある。「はじめに」で、享受する態度が、主体的な学びの態度と遊び体験とを結びつける媒介変数の候補である旨述べた。今回見いだされた享受態度尺度と遊びの自由と仲間との有意な関連は、享受態度が媒介変数である可能性を高めたと言ってよい。享受態度尺度と主体的な学びの態度との関連の検討が求められる。

楽しむことと享受態度尺度との関係

「問題」の「楽しむこととは何か」の項で、楽しむことに関わる2つのトピックを取り上げた。ひとつは、チクセントミハイ（Csikszentmihalyi, 1990/1996）の言うフローであり、もうひとつはカントの

批判哲学に依拠する享受の快に関する議論（國分，2025）である。

フローについては、本研究で作成した享受態度尺度の中にフローに関する項目が含まれていることが指摘できる。「人と楽しくおしゃべりしていて時間が経つのを忘れることがある」、「自分の好きなことに没頭できる自由な時間がもっと欲しい」、「短時間でも好きなことに没頭できることはうれしい」の3項目が該当するだろう。ただし、試行的な因子分析を行っても、これら3項目だけがまとまって一つの因子を構成したわけではなく、また享受態度尺度の全20項目が全体として内的整合性が高いことを考え合わせると、あくまでフローは楽しもうとする態度の構成要素であって、それだけが突出して別のカテゴリを構成するものではないということができるだろう。ちなみに、ポジティブ心理学の提唱者と言ってよいセリグマンも、ウェルビーイングの重要な5つの構成要素の一つとして没頭（engagement）をあげているが、これはフローに相当するものである（Seligman, 2011/2014）。ウェルビーイングと楽しさの享受とは、異なるカテゴリであるが、人間のより良い状態への志向性という点では共通性がある。そして、その共通性の中に、フローが位置づくと考えられるのである。

さて、享受の快に関する議論（國分，2025）についてはどうだろうか。哲学的なカテゴリの吟味の進め方と、質問紙調査に基づき相関分析によって検討する進め方とでは、議論がうまくかみ合わないようにも思われる。扱おうとする次元が異なっていると言ってよいかもしれない。とはいえ、享受態度尺度が遊びの自由と仲間と有意な関連を示したことは、両者を関連づける手がかりになるかもしれない。つまり、遊びの自由と仲間が遊びの本質的な特徴である遊びそれ自体を楽しむことを反映しているのであれば、享受態度尺度が手段としてではない快適なものをいくらかでも測定しえていると言えるのではないだろうか。

まとめ

本研究の目的は、活動を何らかの目的のための手段としてではなく、それ自体として楽しむ傾向として定義される「享受態度」を測定する心理尺度を構成し、その信頼性と妥当性を検討することであった。遊び、フロー、ならびに楽しむことをめぐる哲学的考察にかかわる議論から、こうした態度が生涯にわたる主体的な学びを駆動する基底的な要因として機能する可能性が示唆された。

このような考え方に基づき、過程そのものを楽しむことに関わる行動傾向を測定するための20項目からなる質問紙が構成された。20代から60代まで、各年代の男女それぞれ10名ずつ、計1,000名を対象としてオンライン調査が実施された。探索的因子分析の結果、享受態度尺度は1因子構造を示した。同尺度は高い内的整合性（Cronbach's $\alpha = .92$, McDonald's $\omega = .92$ ）を示し、2週間間隔での再検査信頼性も許容可能な水準（ $r = .67$ ）であった。

併存的妥当性は、子ども時代の遊び体験、ポジティブ・ネガティブ感情、ならびに幸福への志向性を測定する尺度を用いて、男女別に相関分析および重回帰分析によって検討された。その結果、享受態度は男女共通して、幸福への志向性のうちの快楽志向、および自由裁量や対人的要素を特徴とする子ども時代の遊び体験と中程度の相関を示した。また、ポジティブ感情とも有意な関連が認められた一方で、ネガティブ感情および年齢とは関連が見られなかった。予測因子に若干の相対的な強さの違いは見られたものの、男女には概ね類似したパターンが確認された。

以上の結果から、享受態度尺度は、個人が楽しむことへの志向性の重要な一側面を捉える尺度であることが示された。そしてこの尺度は、児童期の遊び体験と学校教育の枠組みを超えた主体的な学びの態度とを結びつける媒介要因となりうる可能性が示唆された。

本研究の限界ならびに今後検討すべき課題

本研究では、何らかの目的的手段としてではなく、かかわっていることそのものを楽しむという態度を測定する尺度を構成し、それが信頼性と妥当性を持ったものであることを示すことができた。しかしながら、本研究には少なくとも2つの限界があることが指摘されなければならない。

第1は、理論的検討に関わる限界である。本研究では、加用(2013)によるアンリオ(Henriot, 1969/1986)の遊びの共通分母に関わる論究を踏まえたうえで、チクセントミハイ(Csikszentmihalyi, 1990/1996)のフローに関わる説明と、國分(2025)によるカントの批判哲学に依拠した論考の2つを、楽しむことを定義づけるための根拠として採用した。これらは重要な論拠であると考えられるものの、楽しむことを特徴づけるための理論的根拠がこれだけでよいのかというのが、本研究の限界として指摘できる。

また、遊びの本質論やフローに関わる議論で扱われている事象と、カントの批判哲学において楽しむことの例として挙げられている事象とが異なっているため、両者を架橋する上での議論の不足も限界として指摘すべきかもしれない。遊び、あるいはその重要な要素でもあるフローは、どちらかと言えば能動的な活動の所産であると考えられるものであり、一定の心理的な集中をともなうものでもある。それに対して、楽しむことについての國分(2025)の議論は、たばこや酒などの嗜好品についての検討から始まっている。こうした嗜好品を楽しむことは、どちらかと言えば受動的な行為である。それゆえ、両者を結びつけるためには、さらなる考究が求められる。両者を結びつける手がかりとして、國分らによる中動態に関わる議論(國分, 2017; 國分・熊谷, 2020)が参考になるように思われる。

第2の限界は、享受態度尺度との関連を検討すべき変数が、今回取り上げたものだけでよかったかどうかという点である。そもそも、何かの目的のため

の手段ではなく楽しむことを測定する心理尺度に適切なものが見当たらなかったため、直接的に併存的妥当性を検討できる変数を取り上げることはできなかった。まだ十分には検討を行ってはいないが、例えば、何かをゆっくり味わう、あるいは望ましい経験や瞬間を意識的に楽しみ余韻に浸るといったsavoringに関わる尺度(Bryant & Veroff, 2007)なども、候補となりうるかもしれない。

これらの限界に関わって、それを超えていくべく新たな探究を進めることが課題となってこよう。

さらにそれとは別に、享受態度尺度を作成する本来の目的である主体的な学びの態度との関連を検討することが課題となる。発達的な関係性を検討するためには縦断研究がより望ましいが、かなりの時間と労力を要することとなる。それゆえ、比較的短時間で実施可能な横断研究を行うことで、両者の関係についての知見を得ることが求められる。

最後に、本研究の目的そのものからはやや逸れるかもしれないが、これから研究を進める上での留意点についても付言しておきたい。ひとつは、國分(2025)がカントに依拠しつつ、単に享受するためだけの生き方を否定的に述べている点である。もちろん、カントが否定したのは、享受しかない生であり、享受のない生を否定しているわけではない⁷⁾。しかし、やはり楽しむことには道徳性が伴うことが必要なのだ。当然のことではあるが、改めてこの点を押さえておきたい。

もうひとつは、享受態度を主体的な学びと結び付けるうえでの留意点である。何かを楽しむことは、あくまで個人の経験として生じるものではあるものの、誰かと楽しみを共有することに私たちは動機づけられやすい。それゆえ享受態度は他者に開かれたものとして捉えるべきものだろう。主体的に学ぶこともまた、個人の経験として生じるものではあるが、享受態度と同様に、他者に回路を開いたものであることを位置付けておく必要があるように思われる⁸⁾。

近年の日本において、主体的な学びが教育を論ずる上で重要なテーマとして浮上してきた重要なきつ

かけは、2010年代に文部科学省から出されたいくつかの政策文書において主体的な学びが重要なワードとして位置づけられたからであった。そのことについては当時から今日まで、歓迎の声とともに危惧の声もみられている。そうした声についての簡単なスケッチは竹内（2020; 2024）でも触れたので、それらの紹介は繰り返さないものの、新自由主義的な教育のあり方についての危惧の声（例えば、Kontopodis, 2012/2023; 久保田, 2024）には、今少し耳を傾ける必要があるかもしれない。これらの声を直接この研究の延長線上に反映するわけではないものの、少なくとも参考にはすることはできる。そして当面、楽しみの共有が他者との共同性を育む契機になりうるという点を、享受態度と主体的な学びを結び付ける際には留意しておきたい。

注

- 1) 本稿では、溝上（2025）の図表2の引用は省略した。
- 2) 「主体的な学習」についての溝上（2025）の定義「学習者が課題等に対して前のめりに働きかける状態になっていること」で用いられている「前のめりに」という表現は身体感覚を含むものであるため、一定の普遍性や抽象性を持つべき語の定義にはふさわしくないようにも思われる。しかしながら、これを「能動的に」と表現すると、かえって指示対象とする学びの現象の範囲を狭くしてしまうことになる。学びにおける主体性を能動性のみに還元することは、学ぶ対象からアフォードされるという受動性、あるいは能動にも受動にも回収されえない中動態的な学びの可能性（竹内, 2025a; 2025b）を排除することになるからだ。その点、「前のめりに」という表現は、実際の学びで生じている現象を名指すうえで優れていると言ってよい。このような考えに基づき、本稿では、主体的な学びの定義として「前のめりに」という語を含んだ定義を採用することとしたのである。
- 3) 竹内（2020; 2024）も主体的な学びを三つのレベルで捉えているが、溝上（2025）の図式の方が自己との関連で明快な枠組みを提案しており、この後の議論にも資すると考えて、主体的な学びのレベル分けについての彼の図式に依拠することとした。
- 4) 「我々は浪費家になって、物を享受し、楽しんでよいはずなのに」という部分だけを取り上げると、通常の意味での「浪費」を奨励しているように誤解される可能性があるため、補足説明を行いたい。『暇と退屈の倫理学』における國分（2011）の主張の一つが、消費と浪費を概念の上で区別すべきだというものであった。人間が生存の必要以上に求めることは贅沢と捉えられる。贅沢なところがないと、人間は豊かさを感じられない。國分（2011）は、フランスの社会学者ジャン・ボードリヤールの『物の体系—記号の消費』（Baudrillard, 1968/2008）を引用して、どんな社会も豊かさを求めたし、贅沢が許された時にはそれを享受してきたと述べる。贅沢を享受することを「浪費」と呼ぶとすると、人間にとって浪費は豊かさを感じ充実感を得るために欠かせないものとなる。しかし、最近になって人間は、浪費と似て非なるものである「消費」を始めた。浪費は必要を超えた支出であるから、ある所まで行くと満足をもたらし、満足すれば浪費は止まる。つまり浪費には終わりがある。しかし、消費は観念や記号の受け取りであるため、消費には終わりが無い。消費社会と呼ばれる現在の経済体制の中で、我々は知らぬ間に消費者に仕立て上げられ、際限のない消費に駆り立てられている。だからこそ、浪費が重要なのだというのが國分（2011）の主張するところである。
- 5) ここで言われる快は、原語であるドイツ語ではdie Lustであり、「快適なもの das Angenehme」の上位概念になる。
- 6) 日本心理学会の学術誌『心理学研究』に掲載された58本の論文における再検査信頼性についてメタ分析等の検討を行った小塩（2016）によると、変量効果モデルによって推定された母相関係数は $\rho = 0.76$ であった。また、相関係数が $r = 0.50$ を下回ると、研究者は得られた再検査信頼性に対して「不十分」と評価する可能性が高まることを指摘している。本文の記述は、このような小塩（2016）の指摘をふまえた評価である。
- 7) 國分（2025）が引用しているカントの文献を、参

- 考までにここに記しておく。Immanuel Kant (1790/2001) *Kritik der Urteilkraft*. Philosophische Bibliothek Band 507, Felix Meiner (イマヌエル・カント 牧野英二 (訳) (1999, 2000) 『判断力批判』上下巻, カント全集第八, 九巻, 岩波書店)
- 8) 心理学などの実証研究を進めるうえで、「～すべき」という態度は望ましくないものと言われており, 価値中立的な立場が望ましいという言説もいまだ根強い。しかし, 研究者が自分の価値観に無自覚であったり, 意図的に隠したりしているよりは, 自覚的に意図を表明するほうが読者にとっては望ましいだろう。

文献

- Baudrillard, J. (1968) *Le système des objets*. Gallimard. (ジャン・ボードリヤール 宇波彰 (訳) (2008) 『物の体系—記号の消費《新装版》』法政大学出版局)
- Caillois, R. (1958) *Les jeu et les hommes*. Gallimard. (ロジェ・カイヨワ 多田道太郎・塚崎幹夫 (訳) (1990) 『遊びと人間』講談社.)
- Csikszentmihalyi, M. (1975) *Beyond boredom and anxiety: Experiencing flow in work and play*. Jossey-Bass. (ミハイ・チクセントミハイ 今村浩明 (訳) (2000) 『楽しみの社会学 改題新装版』新思泉社)
- Csikszentmihalyi, M. (1990) *Flow*. Harper and Row. (ミハイ・チクセントミハイ 今村浩明 (訳) (1996) 『フロー体験 喜びの現象学』世界思想社)
- Henriot, J. (1969) *Le jeu*. Presses Universitaire de France. (ジャック・アンリオ 佐藤信夫 (訳) (1986) 『遊び《新装版》』白水社)
- Huizinga, J. (1938) *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. H. D. Tjeenk Willink & Zoon. (ヨハン・ホイジンガ 高橋英夫 (訳) (1973) ホモ・ルーデンス. 中央公論新社)
- 加用文男 (2010) 「遊びにおける感情の耕し」『発達』122, 2-9.
- 加用文男 (2013) 「余暇論の呪縛—ジャック・アンリオからみたホイジンガとカイヨワ—」『心理科学』34(1), 68-83.
- 加用文男 (2015) 『『遊びの保育』の必須アイテム: 保育のなかの遊び論 Part2』ひとなる書房
- 木下雅博・森茂起・大西彩子 (2017) 「遊び体験尺度の開発」『応用心理学研究』43(1), 1-10.
- 國分功一郎 (2011) 『暇と退屈の倫理学』朝日出版社
- 國分功一郎 (2017) 『中動態の世界—意志と責任の考古学』医学書院
- 國分功一郎 (2025) 『手段からの解放—シリーズ哲学講話』新曜社
- 國分功一郎・熊谷晋一郎 (2020) 『＜責任＞の生成—中動態と当事者研究』新潮社
- Kontopodis, M. (2012) *Neoliberalism, pedagogy and human development: Exploring time, mediation and collectivity in contemporary schools*. London: Routledge. (ミカリス・コントポディス 北本遼太・広瀬拓海・仲嶺真 (訳) (2023) 『新自由主義からの脱出—子ども・若者の発達をみんなでつくる』新曜社)
- 久保田貢 (2024) 『ロールアウト新自由主義下の主体形成—学習指導要領の「ことば」から』新日本出版社
- 熊野道子 (2011) 「日本人における幸せへの3志向性—快楽・意味・没頭志向性—」『心理学研究』81(6), 619-624.
- 溝上慎一 (2014) 『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』東信堂
- 溝上慎一 (2020) 『学びと成長の講話シリーズ 3 社会に生きる個性—自己と他者・拡張的パーソナリティ・エージェンシー』東信堂
- 溝上慎一 (2023) 『学びと成長の講話シリーズ 4 インサイドアウト思考—創造的思考から個性的な学習・ライフの構築へ』東信堂
- 溝上慎一 (2025) 『学びと成長の講話シリーズ6 主体性総論—主体性とは何か, なぜこれほど求められるのか』東信堂
- 小塩真司 (2016) 「心理尺度構成における再検査信頼性係数の評価—「心理学研究」に掲載された文献のメタ分析から—」『心理学評論』59(1), 68-83.
- Peterson, C., Park, N., & Seligman, M. E. P. (2005) Orientations to happiness and life satisfaction: The full life versus the empty life. *Journal of Happiness Studies*, 6, 25-41.

- 佐藤徳・安田朝子（2001）「日本語版 PANAS の作成」『性格心理学研究』 9 (2), 138-139.
- Seligman, M. E. P. (2011) *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. New York: Free Press. (マーティン・セリグマン 宇野カオリ（訳）（2014）ポジティブ心理学の挑戦：“幸福” から “持続的幸福” へ、ディスカヴァー・トゥエンティワン）
- 竹内謙彰（2020）「主体的な学びが成立するための条件の探求」『立命館産業社会論集』 56(2), 1-20.
- 竹内謙彰（2021）「主体的学び態度尺度の作成」『立命館産業社会論集』 57(1), 79-92.
- 竹内謙彰（2022）「成人期における主体的な学びの態度—年齢による変化ならびに人生満足感との関連—」『立命館産業社会論集』 58(3), 1-17.
- 竹内謙彰（2023）「主体的な学び態度と子ども時代の遊び体験」『立命館産業社会論集』 59(1), 167-179.
- 竹内謙彰（2024）『主体的な学びの探求』クリエイツかもがわ
- 竹内謙彰（2025a）「主体性を尊重するとはどういうことか—ケアと遊びの二つの視点から—」『立命館産業社会論集』 60(4), 69-82.
- 竹内謙彰（2025b）「〔書評〕園田浩二著、『教示の不在—カメルーン狩猟採集社会における「教えない教育」』」『立命館産業社会論集』 61(1), 69-74.
- Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1988) Development and validation of brief measures of positive and negative affect: The PANAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54, 1063-1070.

What is Enjoyment: Constructing a Scale for the Attitude of Enjoyment

TAKEUCHI Yoshiakiⁱ

Abstract : The purpose of this study is to develop a psychological scale to measure the attitude of enjoyment, defined as a disposition to enjoy activities for their own sake rather than as means to external goals, and to examine the reliability and validity of the scale. Theoretical discussions of play, flow, and philosophical accounts of enjoyment suggest that such an attitude may function as a fundamental driver of agentic learning across the lifespan. Based on this framework, a 20-item self-report questionnaire was constructed to assess behavioral tendencies related to enjoying processes themselves. An online survey was conducted with 1,000 adults aged 20 to 69 years, with equal numbers of men and women across age groups. Exploratory factor analysis revealed a clear one-factor structure for the Attitude of Enjoyment Scale, with all items showing adequate factor loadings. The scale showed high internal consistency (Cronbach's $\alpha = .92$; McDonald's $\omega = .92$) and acceptable test-retest reliability over a two-week interval ($r = .67$). Concurrent validity was examined through correlations and multiple regression analyses using measures of childhood play experiences, positive and negative affect, and orientations to happiness. The attitude of enjoyment showed moderate positive associations with a hedonic orientation to happiness and with childhood play experiences characterized by freedom and social interaction. Positive affect was also significantly related to enjoyment attitude, whereas negative affect and age were not. Analyses conducted separately for men and women revealed largely similar patterns, with some differences in the relative strength of predictors. These findings indicate that the Attitude of Enjoyment Scale reliably captures an important aspect of individuals' orientation toward enjoyment. The results further suggest that the enjoyment attitude may serve as a mediating factor linking early play experiences to later attitude of agentic learning beyond formal educational contexts.

Keywords : Enjoyment, Orientations to Happiness, Play, Attitude, Agentic Learning

i Professor Emeritus, Ritsumeikan University