

1

遊びの自由

—— 距離化の運動と管理社会批判

渡會知子

横浜市立大学都市社会文化研究科准教授

わたらい・ともこ／横浜市立大学都市社会文化研究科・国際教養学部准教授。Ph.D（ミュンヘン大学）。意味・包摂・知覚・空間などについて理論的考察を行うほか、ドイツ地方自治体の移民支援について研究調査を行っている。専門は社会学、社会理論、社会システム理論。





01.

はじめに — 遊びと自由

もしも遊びが消えたなら

何年前か、演劇部の学生に誘われて、ある芝居を観に行った。『散歩する侵略者』という作品で、原作に手は加えられていたが、大筋は次のような内容だった^[1]。

ある日、日本海に面した小さな港町に、三人の「宇宙人」と名乗る何者かがやってくる。彼らは、町を破壊することも人を殺すこともない。淡々と、人間の「概念」を学習する＝収集するだけだ。宇宙人たちは、借り物の人間の体で町を散歩し、住人と禅問答のような会話をする。そして相手がある概念を具体的にイメージした瞬間、じっと目の奥を見つめ、「いいね、それ、もらったよ」と言って、その概念を奪ってしまう。奪われた人は、ハラハラと涙を流すものの、悲しいわけではない。危害を加えられたという自覚もない。ただ、その概念に関することがすっぱりと（その概念を自分が失ったということすら）認識できなくなってしまう。例えば、「家族」という概念を奪われた女性は、自分の家に見知らぬ人が居ると言って怯え出し、家を出てしまう。「家族」「自由」「時間」「他者」「所有」——。宇宙人たちが収集した概念は、どれも人間の生活を支える大切な概念ばかりだ。それを失った人たちの振る舞いは、チグハグで、よそよそしく、非人間的になり、平和だった町は得体の知れない混乱に陥っていく。

本稿の執筆に際して、ふとこの芝居を思い出したのは、こんなことを想像したからだ。もし、奪われた概念が「遊び」だったとしたら、何が起っていたのだろうか。もしも私たちの生活から「遊び」が消えてしまったら、どうなるのだろうか？

暫定的なふたつのシナリオ

素朴に考えて、遊びを感じられない生活は、無味乾燥な生活になるだろうと想像がつく。外食や旅行といった楽しみが奪われるのはキツイことだ。私たちはここしばらくの「自粛生活」でそれを実感してきた。とはいえ、遊ぶという概念そのものがなくなるなら、遊びを

我慢しているという認識もなくなるのだろう。だとすれば、「遊びの喪失」は、私たちにとって、思ったほど大きな問題ではないということになるのだろうか。

オランダの歴史家、ヨハン・ホイジンガは、人間の文化の本質が「遊び」にあると考え、人間を「ホモ・ルーデンス（遊ぶヒト）」と定義した（Huizinga 1938＝2019）。彼によれば、宗教も法律も産業も学問も芸術もスポーツも、すべては遊びを土壌とし、遊びの中から活力を得ている。ホイジンガはそれを、古代ギリシア・ローマから現代に至るまで、まさに博覧強記の人らしく大量の史実をもとに証明していく。ホイジンガにとって、人間から「遊び」の概念を奪うことは、人が単に遊ぶなくなることや遊べなくなことを意味しない。それは人間の文化的・創造的・秩序形成的な活動の基盤が、根底から掘り崩されてしまうことを意味する。要するに、「ホモ・ルーデンス」から遊びを取ったなら、人はもう人ではなくなってしまうのだ。

いきなり大きな話になってしまったかもしれない。しかし、もうひとつ別のシナリオを描くこともできる。それはもっとずっと陳腐だけれど、個人的には、ある意味でこちらの方がゾッとするように感じる。それは、「遊び」という概念を奪われてもなお、その人がいつも通り「遊んでいる」ように見えるというシナリオだ。

例えばだが、遊びの概念を失う前後で変わらずに、同僚と飲みに行き、カラオケをし、ショッピングセンターをぶらつき、ファミレスでご飯を食べ、インターネットでSNSや動画を見る生活が続いていたとすれば、どうだろう。そこで明らかになるのは、実のところ、いつも「遊び」だと思ってやっていた活動のレパートリーが、すでに「遊び」とは別の何ものかに成り下がっていたという事実である。宇宙人に概念を奪われるまでもない。私たちはすでに遊びの大切な部分を失っていたということになる。そうした活動に勤しめるのは、もちろん人にもよるだろうが、それが付き合いとか暇つぶしとか、「遊び」とは別の概念で置き換え可能なものであったからだ。それはつまり、遊びを遊びたらしめている本源的なものが、すでになんか抜き取られていたということを意味している。

[1] 原作は、前川（2007）。

遊びの本懐

遊びを遊びたらしめている本源的なものとは何か。ホイジンガは、それが「自由」にあると見ていた。

すべての遊びは、まず第一に、何にもまして一つの自由な行動である。命令されてする遊び、そんなものはもう遊びではない。せいぜい、押しつけられた遊びの写しでしかありえない。(Huizinga 1938=2019: 30-31. 強調原文)

ホイジンガの理論を批判的に発展させたロジェ・カイヨワもまた、この点においては、変わることがなかった。

遊びは自由で自発的な活動、喜びと楽しみの源泉として定義されるべきである。参加を強要されたと感じる遊びは、たちまち遊びではなくなるであろう。それはおそらく束縛となり苦役となる。(Caillois 1967=1990: 34)

遊びの根底には「自由」がある。遊びは何かのためにやるのではない。遊びは手段ではない。やりたいからやるのだ。逆に、「やりたい」が「やらなきゃ」になった時、遊びは枯れ始める。行きたくない飲み会に付き合いで参加することは苦痛だ。流行に遅れまいと、マス・メディアによって規格化された遊びを追いかけることは、むしろタスクをこなす感覚に近いのかもしれない。「手段化された遊びに追わ

れている」とは、ある学生が呟いた言葉だ。

遊びと自由 —— 本稿の視点

本稿は、「遊び」というものの性格について、人文学的な視点で考えることを課題としている。遊びとは何かという原理的な問題にこだわるつもりはないが、遊びの中にある「自由」ということには意識を置いて考えてみたい。それは、「遊びの自由」—— 思い切って「遊び心」と言い換えてもいいが—— にこだわるのが、遊びの概念を再検討するにあたって、どうしても肝心になってくると思うからだ。

歴史的には、ローマ帝国が民衆を政治的無関心の状況に置いておくために娯楽を提供した、いわゆる「パンとサーカス」の施策があり、ナチス・ドイツが民衆の支持を取りつけるために進めた余暇善用運動(KdF)がある。権力者による娯楽の提供は、しばしば、大衆の統治＝馴致の手段として利用されてきた。遊びの創造性を活かそうとするなら、管理主義化や凡庸化の落とし穴を避けるためにも、遊びの何を意識的に守り、何を警戒しなければならないのか、概念的にちゃんとつかんでおいた方がいい。「どんな遊びでも遊びなら良い」と無条件に受け入れるには、遊びはかなり厄介だし、「遊びなんて考える必要はない」とやり過ごすには、遊びは重要すぎる。この小論でできることは限られているが、文化の中にある自由のマインド＝遊び心をあらためて掘り起こすことを指針に、遊びの社会学を読み直してみたい。

02.

遊びと社会・小史

遊びはいつからどのように語られてきたか。当然のことながら、人間は昔から何らかの方法で遊んできたし、遊びに関する記述もそれだけ古くからある。しかし「遊び」という言葉が、多少とも特別な意味合いで日本の社会の中で語られるようになったのは、ごく最近のことで、具体的には1970年代に入ってからである。それがどういう経緯だったのか、また、その前段階となる「レクリエーション」や「レジャー」をめぐる議論とはどう違っていたのか、簡単に見ておきたい。

先に要点を言ってしまうと、日本におけるレクリエーション運動やレジャー・ブームが、官制主導あるいは娯楽産業のテコ入れによって進められた側面が強いものに対して、遊びの概念はむしろ、当時体感されるようになっていた管理社会へのカウンターとして、つまり、長いものに巻かれるのとは真逆の、現状批判のための準拠点として導入された。「遊び」は、体制批判の足場だったのだ。



国家とレクリエーションの時代 (1945～50年代)^[2]

戦後日本に時代を限ってみれば、余暇問題に最初のアクセントをつけたのは、占領軍の民主化政策の中で進められた「レクリエーション運動」であった。もともと20世紀初頭のアメリカで生まれたレクリエーション運動は、やがて世界各地に伝播し、大戦中の日本でも、「厚生運動」という訳語で、国家政策と結びついたレクリエーション管理が試みられている。戦後は、国家主義的イデオロギーこそ否定されたが、レクリエーション活動そのものは、疲弊した国民を元気づけるための施策の一環として推奨された。レクリエーションという言葉がそのままカタカナで用いられるようになったのもこの時期である。具体的には、フォークダンスやハイキング、バドミントンなど、誰もが気軽に取り組めるいわゆるニュースポーツが広められていった。

産業とレジャーの時代(60年代)

国家的なお墨付きの色が濃かった戦後の「レクリエーション」に対して、60年代になると、より華やかで楽しいイメージの「レジャー」という言葉が好んで使われるようになる。「所得倍增計画」や「消費革命」との関連で「レジャー・ブーム」という表現が多用され、経済企画庁の『国民生活白書』でも、1960年版に初めてレジャーという言葉が登場している。また、レジャーという言葉をもっと早い時期に書名にした本に『レジャーの科学』(1962)があるが、これはもともと西武百貨店のスタッフが中心となって新聞に連載した記事をまとめたものだった。レジャー・ブームは、明らかに、経済的活況の雰囲気をもとに、産業との二人三脚で展開してきた。それゆえ、レジャー活動が、もっぱらレジャー産業の商品として提供されていることに対する批判も、同時にまた用意されていくことになった。

批判としての「遊び」の登場(70年代)

背景としてである。レジャー批判の流れは、60年代からすでにあったが、70年代には、冒頭に挙げたホイジンガの『ホモ・ルーデンス』やカイヨワの『人間と遊び』の邦訳が揃って広く読まれるようになり、人間学的・文明論的な視点で考えるための概念的武器庫が用意された。興味深いのは、当時の週刊誌が、おしきせの遊びは遊びではないというホイジンガ＝カイヨワ流の考えに共鳴するように、「昨今のレジャーは、おしきせの遊びにすぎない」という批判を展開していることである。言い換えればそれは、「既製品のレジャーを餌に飼い慣らされたくなどない」という異議申し立てであった。

空前のレジャー時代だという。だが、日本列島をおおっているのは公害でうす汚れた自然であり、そこに氾濫しているのは、おしきせの「遊び」ではないのか。日常性からの脱出願望も、商業主義の巧妙なからくりが待伏せる管理空間の中では、手もなくからめとられてしまう。人間にとって根源的な衝動であるはずの遊戯精神は、今、どこに出口を求めればよいのか。^[3]

「根源的な衝動」は飼い慣らされない。「遊戯精神」は管理からの出口を求める。ちなみにこれは、1972年のゴールデン・ウィークに際して『朝日ジャーナル』が組んだ「われわれに『遊び』はあるか」という特集の序言に書かれた文章である。遊びといえばクリスマスやバレンタインなどのイベントごとに、何をするべきか、どこがおすすめるか、何を食べてどんな写真を撮るのが「正解」かといった定型の情報ばかり流している昨今のマス・メディアからは消えて久しいセンス(ファイティング・ポーズ)である。また週刊誌ではないが、こちらも同時代の批判としてパンチが効いている。

文明社会が開発する余暇は、当然のことながら、余暇産業によるものであって、その内実は本来の意味における遊戯とは全く異質である。というより、人間に本来的な遊戯への欲求を、余暇産業の大量生産ー大量消費のパターンに吸収することで、充足したかのような擬似満足を提供するのだ。それはじつは遊戯の名を借りた新しい型の労働であり、消費にみまがう生産である。(大沢1975: 169)

「遊び」という概念が注目されたのは、まさにそうした社会状況を

人びとは「遊んでいる」のではなく「遊ばせられている」。遊びが産

[2] 以下の記述は、主に藺田(2015)と井上(2015)の整理を下敷きしている。

[3] 引用は井上(1995: 33)より。井上は、「当時のレジャー批判の要点がよくあらわれている」(井上 2015: 33)として、この文章を他の文献でもたびたび使用している。記事の出典は、『朝日ジャーナル』1972年5月12日号。

業と消費を回すためのツールとなり、私たちは自由に遊ぶことから疎外されている。

こうして「レジャー」から「遊び」への転回が行われた時代の只中で、社会学者の井上俊は、当時の感性を次のようにまとめている。

一見はなやかなレジャーの氾濫のなかで、人間の自由で主体的な活動としての「遊び」はむしろますます貧困化しているのではないか——遊びへの関心の高まりは、そういう問いかけと無縁ではないだろう。あるいはまた、会社でモーレツに働き、仕事から解放されるやいなや寸暇をおしんでレジャーに精を出すといった、どこかヒステリックな余裕のなさ、私たちの心に一種のむなしさの感覚をよび起し、自然に「遊び」を求めさせるのかもしれない。「遊び」とは「余裕」のことでもあるのだから。(井上 1973: 100)

遊びが「余裕」のことであるということの意味については、「離脱」や「距離化」との関連で、後にあらためて取り上げたい。

「遊び」の溶解（80年代～）

さて、70年代にあったのは、「遊び」という概念を準拠点として、現実のレジャー状況を撃つという批判のスタイルであった。こうした志向は、しかし、80年代に消費社会化が進むにつれて下火になり、バブル経済が到来するとほとんど見られなくなっていく。活動としての遊びがますます盛んになる一方、理念として遊びの重要性を説く意義は薄れていく。むしろ「遊びの気分」は、オルタナティブというよりは時代の気分そのものになり、レジャーと遊びを対立的に捉える思考の枠組みそのものが弱体化していった。こうして70年代の遊びの理念にあった批判性は抜かれていったが、他方で、「真面目／不真面目」「仕事／遊び」といった対立もまた曖昧になり、「遊ぶように仕事をする」ことが矛盾として捉えられなくなったのは、この時代の気分の創造性だったと言えるだろう。

03.

遊びの形式と自由の位置

—— ホイジンガ＝カイヨワの自由論的転回

前節では、非常に駆け足ながら、戦後日本社会の文脈の中で、レクリエーションやレジャー、遊びといった概念が、それぞれどのように注目されてきたのかを見てきた。ここからは、少し立ち入って概念的な考察を進めてみたい。

遊びの本質は「自由」にある。ホイジンガもカイヨワもそう主張する。では彼らは、その自由についてどのようなモデルを示したのだろうか。遊びの自由はどのように考えられたのだろうか。

カイヨワも、そしてホイジンガすら、自由ということ遊びの定義の筆頭に置いている。[…]しかし、ホイジンガの全記述を通じて見ると、なぜ「自由」が筆頭に置かれているのか、疑問をはさまざるをえない。遊びから生まれ、遊びの中ではぐくまれてきた文化の諸形態は、その「自由」度よりむしろ、きびしい規則、ルールによって特徴づけられている。そのことをホイジンガはじつに詳細に、文化のほとんど全領域にわたって立証しているからである。(多田 1971: 180-181)

遊びの自由論の頓挫

結論から言うと、ホイジンガも、それを批判したカイヨワも、遊びと自由の関係をうまく展開できていなかったのではないかと考える。多田道太郎は、次のように疑問を出す。

ホイジンガが遊びの文化創造機能として強調するのは、(やや意外なことに) 競争と緊張である。それは法や学問やスポーツの場合だけでなく、詩や芸術においてもそうである。著作を読めば、それ自体はなるほど説得力があるのだが、しかし自由と折り合いが良いはずの「解放」や「離脱」といった機能にほとんど目が向けられないのは、不思議といえば不思議である。これはひとつには、「人間はつね



により高いものを追い求める存在である」(Huizinga 1938=2019: 185)という彼の禁欲的な人間観に依るのかもしれない。しかし論理的には、ホイジンガの言うところの「遊び」が、あまりに強く「聖なるもの」(儀礼や祭祀)の形式と結びつけられてしまっていることに大きな理由がある。一般に、「聖」と「遊」の関係を示したことは、ホイジンガの理論の功績だと言われる。しかしそれは「遊びの自由」という視点から見ると、大きな枷でもあった。

「聖なるもの」の呪縛

あらためてホイジンガによる遊びの「定義」を見ておこう。彼は(A)自由、(B)実生活外の虚構、(C)没利害、(D)時間と空間の限定、(E)特定のルール of 支配という、五つの形式で遊びを定義する。ホイジンガはまとめて次のように言う。

形式について考察したところをまとめて述べて見れば、遊びは自由な行為であり、「ほんとうのことではない」として、ありきたりの生活の埒外にあると考えられる。にもかかわらず、それは遊ぶ人を完全にとりこにするが、だからと言って何か物質的利益と結びつくわけでは全くなく、また他面、何の効用を折り込まれているのでもない。それは自ら進んで限定した時間と空間の中で遂行され、一定の法則に従って秩序正しく進行し、しかも共同体的規範を作り出す。それは自らを好んで秘密で取り囲み、あるいは仮装をもって、ありきたりの世界とは別のものであることを強調する。(ibid.43-44)^[4]

このような遊びの定義は、たしかに、聖なる行為とよく重なる。というのも、儀礼や祭祀もまた、(B)「実生活外の虚構」として(D)「時間と空間の限定」の中で、(E)「特定のルールの支配」のもとに行われるからだ。こうしてホイジンガ自身が、形式的には「遊びと聖事のあいだには異なるところはない」(ibid.36)と認めてしまう。

聖なるもののレンズで遊びを見るという罠

だが、待ってほしい。聖と遊は同じではない。ホイジンガに寄り添ってあくまで「形式上」の話に限ってみたとしても、聖なるものの形式

には、遊びを特徴づけていた残り二つの契機が出てこない。つまり、(A)「自由」と(C)「没利害」という、遊びの本質とも言えるあの二つの要素が、出てこない。そこにこだわらずに、なぜ聖と遊の同一について語ることができるのだろうか？

ホイジンガは、聖と遊の関係について、「はじめに遊びがあった」と言う。聖なるものは、その「最初で最高の表現」として成立した。彼は文化史の立場から、その展開を歴史的に遡及して描いてみせる。しかし、「遊→聖」というこの関係は、彼の理論の中では、密かに転倒させられる。というのも、聖なるものを基準にしてでなければ、聖と遊の区別の止揚(つまり遊の二つの形式の除外)という結論は導けないはずだからだ。論理的な順番は、「聖→遊」になっている。これは概念的な揚げ足取りではないし、また聖と遊のどちらがより基底かなどという議論に足を踏み入れるつもりはない。気になるのは、ホイジンガが、あまりに強く聖なるもののレンズを通して遊びを見ているために、聖なるものとは必ずしも重ならない遊びの要素を視野の外に置いてしまったのではないか、ということだ。そしてそれは、「遊びの自由」について考えるためには、かなり致命的なことだったのではないだろうか。

正直なところ、『ホモ・ルーデンス』を開いて最初に感じるワクワクした高揚感は、読み進めるうちにだんだん萎んでいく。それはこの書物の冒頭に掲げられていた遊びの「自由」が、記述全体の中に埋もれていってしまうことと無関係ではない気がするのだ。

「聖 - 俗 - 遊」

カイヨワは、正当にも、ホイジンガの「聖と遊の同一視」を批判することから出発した。聖と遊は、形式として比較できたとしても、内容はまったく異なる。例えば、日本人にとって身近な儀礼である法事を思い浮かべても、そのことは一目瞭然だ。法事はなるほど「特定のルール」のもと「限られた時空間の中」で行われる「非日常的な行為」だ。しかし法事は遊びではない。カイヨワの言うように、このことは日々の生活との関係によく表れている。息の詰まる儀礼から普段の生活に戻ったとき、私たちはほっとする。だが同じく、日々の生活の緊張やストレスから遊びへ移るときにも、解き放たれたような気分になる。つまり、聖と遊は、「俗」という領域をはさんで、対照的な関係にあることになる。聖なるものからの脱却として俗があ

[4] 分かりやすくするために、多田(1971: 172)による訳を参考にした。そのため邦訳書と異なるところがある。

り、俗なるものからの脱却として遊がある。こうしてカイヨワは、有名な「聖－俗－遊」という三項図式を打ち出す。

「聖なるもの－世俗－遊戯」というヒエラルキーを決めれば、ホイジンガの説の構造はバランスを保つはずだ。聖なるものと遊びとは、二つとも実際生活とは対立しているという限りでは共通しているが、しかし、それらは生活を軸として対照的な位置を占めている。(Caillois 1967＝1990: 301)

「自由」をテコに、天地を反転させる ——「聖－俗－遊」から「遊－俗－聖」へ

だが、問題はここで終わらない。というのも、カイヨワは、ホイジンガ批判から遊びの理論をおこしているように見せて、遊びの定義については、ホイジンガのそれをほとんどそのまま踏襲しているからである。『遊びと人間』の訳者の一人でもある多田は、次のように指摘する。

カイヨワが、肝心の定義において、先駆者のあとを追っているのはどうしたことか。[…] 驚くのは、ホイジンガにおける聖と遊の混同を批判するカイヨワが、じつは聖なるものの定義をモデルとしてつくられた問題の定義を、そのまま踏襲せざるをえなかった、その間の事情である。カイヨワもまた、ホイジンガの呪縛——というより聖なるものの呪縛をまぬかれていないのではあるまいか。(多田 1971: 174)

ホイジンガもカイヨワもともに「聖なるものの呪縛」に囚われていることを明らかにしたのは、多田の慧眼である。さらにもう一步進めて、多田は、あっと驚く理論の転換を行う。はじめの確認はこうだ。

「聖－俗－遊」というヒエラルキーにおいて、その構成原理として働いているのは精神的力である。聖は俗に対し、俗は遊に対し決定的な力を持つ。この力とは、ときに物質的な力としても顕現するが、多くは、支配力を後ろにかくした威光としての力である。遊びはこの威光の前では、もっとも脆い存在にすぎない。(ibid. 179-180)

ところが、

このヒエラルキーは逆転させて構築することも可能ではないかと思われる。すなわち「力」ではなく「自由」というものを原理として考えれば、

序列はむしろ「遊－俗－聖」となるはずである。[…] カイヨワもいうように、聖なるものからの「脱却」として俗があり、俗生活からの「脱却」として遊びがある。そして自由とは、歴史的に見て、何らかの束縛からの自由であった。(ibid. 180. 強調原文)

鮮やかというより他ない。ここで行われているのは、「自由」という契機をテコに理論の天地を反転させるという力技である。つまり、カイヨワによる「聖－俗－遊」という序列が成り立つのは、支配や威光をスケール(＝モノサシ)とする限りであって、自由をスケールにするなら、「遊－俗－聖」という序列に反転してしまうのだ。こんなに痛快な発見があるだろうか。

束縛からの自由——ヒエラルキーを笑う

多田の発見を手がかりに、さらにもう一步進んでみる。「聖」の権威や威光に頼るのではなく、「自由」を導きの糸にするなら、私たちはもっとラディカルになることができるはずだ。というより、論理的にそうならざるを得ない。というのも、「聖－俗－遊」はもとより、「遊－俗－聖」であってさえ、そもそもヒエラルキーである必要は必ずしもないからだ。「聖－俗－遊」を斬った刀は、「遊－俗－聖」の前でも止まらない。むしろ返す刀で、自らを頂点とした構造も斬ってしまう。そうでなければ嘘だろう。それがどんなヒエラルキーであれ、固定化する縛りからの離脱を可能にすることに、遊びの自由の大事な機能があるはずだ。ヒエラルキー(＝上下関係)などというおっかない序列を相対化し、ピラミッド型の箱の中にすべて配置しようと躍起になる社会を笑ってみせることに、遊びの自由の切れ味があるのではないだろうか。

こうして考えると、ホイジンガ＝カイヨワが遊びの定義に挙げていた「自由」は、思いのほか狭い自由だったことが見えてくる。彼らが想定していた自由とは、第一義的に、「遊びへの参加の自発性」という意味での自由であった。しかしそれは、「…への自由」ではあっても、「…からの自由」ではなかった。それは半分にされた自由でしかない。

物ぐさ太郎の自由

多田は『管理社会の影』の中で、眩きがちに、こんなことを述べている。



金がない、まとまった暇がない、仕事がつらい、だから日本のサラリーマンは家へ帰ると「ごろ寝」しか楽しみがないといわれる。遊ぶにしても、もっと積極的にやれ。サラリーマン諸氏をそう叱咤する人もいる。しかし、はたしてそうか。金ができ、もっと暇ができれば、われわれはがばと飛び起き、重いゴルフ道具をかつぎ、車をとばし、あるいは街の喧騒のなかへ投身し、あるいは清流に糸を垂れ…、要するに「積極的」に何事かをなすであろうか。

私にはどうも、そのような積極的な遊びは、すべてわれらの弱みから出てきているような気がしてならない。「物ぐさ太郎」は目の前にある握り飯に手を伸ばすが面倒で、手を伸ばす労をとるくらいなら空腹のまま我慢しているほうがまだ、という人物であるが、こういう無為の人物のほうが遊びの本義を心得ているのではないか。(ibid. 159-160)

「物ぐさ太郎こそ遊びの達人」というのは、面白い視点だ。たしかに、遊びに飛び回るポジティブ人間になることだけが選択肢なのではない。遊ぶ人をひとつの方向に駆り立てることほど、遊びの精神から遠いものはない。流行にも時流にも、乗る自由があるなら、降りる自由があっていい。晴れた日にぼーっと空想に耽るのはご褒美だ。しんどいのに無理して「遊ばなきゃ」と頑張る人に、余裕という意味

での遊びはない。何より、何事につけせせと勤しむ人間だけを評価するのであれば、それはすでに近代の生産主義的な価値観にかなり染まってしまっている証拠だ。多田はエッセイの最後でやはり次のように結論づける。

私が冒頭に述べたような情景、重いゴルフ道具をかつぎ、車をとばし…といったことは「自由性」の拡大という点では少しも「積極的」な遊びではなく、これらは現実適応の手段にすぎない。やはり私は空想する物ぐさ太郎のほうが、自由の拡大という点で、はるかに遊びの本義にかなっていると思うのだ。(ibid. 163-164)

空想する物ぐさ太郎。余談になるが、これには実はホイジンガも喜んでくれるのではないかと思っている。ホイジンガという稀代の碩学は、若い頃、かなり風変わりな学生だったようだ。さすがに物ぐさではなかったろうが、本人が「手のつけられない幻想家」「白日に夢みる男」だったと回顧している。よくひとりで散歩しながら夢想し、しかもそれで「軽度の恍惚状態(トランス)」に達していたというのだから筋金入りだ。彼はまさに、空想に遊べる人だったのだろう。

04.

解放の力

前節では、ホイジンガとカイヨワの理論を「遊びの自由」という視点で見たときの限界を明らかにしてきた。すなわち、彼らは、聖なるものを基準としたモデルに依るために、「遊びの自由」の射程が、本来あり得たはずのところよりずっと手前に引かれてしまっていた。だが同じ視点から、彼らの遊びの理論のどこにあらためて注目すべきかも見えてくる。

遊びは手段ではない

ホイジンガの遊びの分析の魅力はなんといっても、遊びを何かの

手段として理解しないことにある。そうした合理主義的スタンスを彼ははっきり拒否している。遊ぶのに理由などいらない。もしどうしても必要だというなら、「面白いから」だけで十分だ。

遊びの「面白さ」は、どんな分析も、どんな論理的解釈も受けつけない。[…]面白さとは、それ以上根源的な観念に還元させることができないものである[…。](Huizinga 1938=2019: 19-20)

遊びに夢中になっている人に、「それは何の役に立つのか」と聞くことほどナンセンスなことはない。面白いからやっている。「遊びの迫力」(ibid. 19)もまたそこから生まれる。ホイジンガの文化史的

な方法論の強度は、まさにこの、合理主義的な解釈の欲望を超えたところで遊びについて語るフィールドを切り拓いてみせることにあ
る。遊びの面白さの前では、論理や分析の刃はほとんど役に立たな
い。むしろその刃が折れたところから、ホイジンガの人間学的・文明
論的な想像力が始まる。

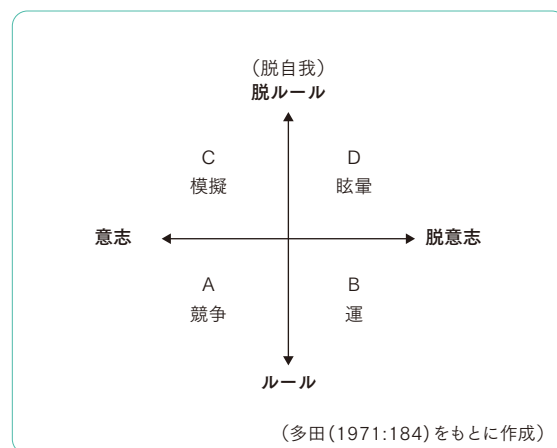
努力・偶然・模倣・めまい

カイヨワの場合はどうか。カイヨワは、遊びを類型化することで、
ホイジンガが語ることのできなかった遊びの要素、すなわち緊張や競
争だけではない、偶然や混沌の快楽を語る土俵を用意した。

カイヨワは、遊びを四つの類型に分ける。「競争」「運」「模擬」「眩
暈（めまい）」である。特に注目したいのは「眩暈」だが、先に他の類
型についても簡単に見ておこう。

競争（アゴン）の代表は、スポーツだ。仕事の業績を競うことのう
ちにも、この要素がある。運（アレア）には、賭け事や宝くじが当て
はまる。偶然の遊びと言い換えてもいい。意志も能力も無効にな
るところでチャンスに賭ける遊びだ^[5]。模擬（ミミクリ）は、変身の
遊びだ。演劇や映画、カーニヴァルや子どもの「ごっこ遊び」もこ
こに入る。そして最後が、眩暈（インリンクス）だ。

カイヨワの表現を借りれば、それは「知覚の安定を破壊し、明晰
であるはずの意識をいわば官能的なパニック状態におとし入れよう
とするもの」（Caillois 1967=1990: 60）である。これだけ聞くと
少し危ない匂いがするが、実は私たちはこれが大好きだ。子どもは
ぐるぐる回りの遊びを何度でも繰り返す。ブランコの浮遊感もたま
らない。わざわざ長い列に並んでジェットコースターに乗るのは、イ
ンリンクスを味わうためでなくて何だろう。スキーやスノーボードの
疾走感、サーフィンやスケートボードの躍動感。ライブハウスで大音
量の音楽に身を浸すとき、クラブで踊るとき、私たちはやはりこの種
の快楽を味わっている。アルコールも忘れてはいけない。伝統的な
お祭りや盆踊りの中にもそれはある。以前、岐阜県郡上市の「郡上
おどり」に参加したとき、徹夜で踊っているうちになんとも言い表せ
ない恍惚状態に入ったのを覚えている。もう明け方で、みんな疲れ
て会話もなく、同じ動きを淡々と繰り返すだけだ。それなのに、そ
の場で踊る人たち全員がひとつの生き物になったような、感覚が溶
けてしまったような、混沌として妙で、けれども居心地の良い不思議
な感覚だった。帰るとき、道ばたの電信柱に、「三日三晩、踊りつづ
けてはじめて郡上の女」という標語を見つけて震えた。



離脱の快楽

眩暈（インリンクス）に注目するのは、それが管理や秩序からの「離
脱」の欲望を最もよく表す契機だからだ。それは同時に、「まじめ」
な近代社会によって陰に追いやられてきたものでもある。

ホイジンガは、遊びを生産の手段と見ることを否定したが、遊び
の創造性ということに関しては、教育的・文化的に生産的な（いわ
ゆる「健全」な）遊びを過大評価する傾向があった。時代の制約も
あるだろうが、結局のところ、自発の「意志」と「ルール」の遵守とい
う契機しか認めていない。しかし、それだけでは遊びの中にある「遊
び心」は窒息してしまう。これに対してカイヨワは、「脱意志」と「脱
ルール」の契機を認め、遊びについて語るフィールドを決定的に広
げた。多田による図式化をもとにすれば、上図ようになる。ただ
し厳密に言えば、どんなルールも持たない遊びはないのだから、「脱
ルール」はあくまで相対的なものと見た方が良い。作田啓一（1968）
は、模擬と眩暈の特徴を、脱ルールではなく「脱自我」と表現している。

さて、近代社会が最も喜ぶのは、「意志×ルール」の遊びである。
こうしてスポーツ競技（A）は大いに奨励される。「脱意志×ルール」
と「意志×脱ルール」の遊びは、大目に見られる。つまり二つの軸
のうちひとつが逸脱していても、もうひとつを守っている限りは「セー
フ」だ。宝くじや競馬（B）もコスプレ（C）も、わざわざ学校で推奨
されることはないが、社会的には許容される。

最も態度が分かれるのが、「脱意志×脱ルール（脱自我）」のイン
リンクス（D）だろう。逆に言えば、この遊びにどのように対応する
かによって、社会の寛容度が決まってくる。少なくとも、遊びに対
する社会的な感受性を、そこで測ることはできる。

例えば、ダンスクラブについて言えば、テクノミュージックで世界
的に有名なベルリンのクラブ「ベルクハイン（Berghain）」は、ドイ
ツで「文化的に重要な施設」と公認されている。通常の娯楽施設
であれば19%のVAT（付加価値税）が課せられるところ、クラシッ
ク音楽のコンサートホールと同様の7%の軽減税率が適用されてい
る。ただし道は平坦ではなく、2008年に一度その適用が廃止さ



れ、税率が19%に引き上げられた後、さまざまな議論と裁判を経て、2016年に再び文化的重要性を認められたという経緯がある。日本でも、2010年代にダンスクラブの摘発が相次ぎ、「踊ってはいけない国、日本」と呼ばれるほど厳格化されたところから、風営法改正による規制緩和に至るまで、音楽関係者や法律家、そして一般の賛同者を巻き込んだドラマチックな展開があった。^[6]

離脱の喜びを特徴とする遊びの領域は、いつも社会適応的とは限らない人間の衝動が渦巻く場所でもある。(ちなみにインリンクスとは、ギリシア語で「渦巻」の意味である。)しばしば挑戦的で価値転覆的なこの欲望とどう向き合うかに、社会の成熟度が試されるように見えるのはそのためかもしれない^[7]。

ひとつ注意しておきたいのは、インリンクスの遊びが離脱の快楽

を特徴とするからといって、原理的に犯罪のリスクが高いというわけでは決してないということだ。ここには区別が必要だ。カイヨワは、むしろすべての類型に、犯罪的・病理的な「遊びの墮落」があり得ると見ていた。インリンクスの墮落した形式としては、アルコールや麻薬の中毒が挙げられるが、優等生に見えたアゴン(競争)の領域も例外ではない。アゴンの墮落した形として、カイヨワは、「暴力」「術策」「権力意志」を挙げている。現代日本社会に引き寄せて言うなら、贈収賄やパワハラ、誹謗中傷、弱いものいじめなどだろうか。他者を貶めることで比較優位を保とうとするマインドは相当に厄介だ。度を過ぎた快楽の追求に目を光らせる必要があるのは言うまでもないが、それなら同じく、競争社会に過剰適応した人間が狂気に染まっていないかにも、目を凝らしておく必要がある。

05. 遊びと距離

ルールを守るからこそその自由／ ルールを作るための自由

「自由」と「規則」は両立するか。これは遊びの理論の中でも問題であり続けた。

ホイジンガの議論では、ルールの支配は「絶対」である。「遊びの精髓は何といっても規則を守ることにある」(Huizinga 1938=2019:138)とまで言われる。

遊びの規則は絶対の拘束力を持ち、これを疑ったりすることは許されない。[...]規則が犯されるや否や、遊びの世界はたちまち崩れおちてしまう。(ibid.39)

カイヨワもまた、遊びにおけるルールの支配を前提にする。そして遊びの奔放さと規則の遵守とのバランスを取ることにひどく苦労しているように見える。しかし、自由と規則は必ずしも矛盾するものではないはずだ。ホイジンガ=カイヨワが規則の位置づけに苦労しているのは、彼らがもっぱら「定められたルールの中で遊ぶこと」

[5] 類型はあくまで理念的なものであるから、カイヨワも指摘するように、実際には複数の類型が組み合わせることも珍しくない。例えば競争と運の重なる遊びとして、私などはすぐに麻雀を思い浮かべる。碁や将棋と異なる麻雀の楽しみは、知識や技巧だけがものを言うのではなく、配牌の運に大きく左右されるところにある(と、個人的には思っている)。麻雀は、純粋な能力主義の向こうにある。

[6] 風営法改正の経緯については、齋藤(2019)参照。

[7] ここで大切なのは単に「認める／認めない」ということではなく、当事者(あるいはそもそも人間の「離脱の欲望」)としっかり渡り合うことによって社会的なバランスを取ろうとするキャンペーンが公共にあるのかどうかということだろう。『公の時代』の中で、アーティストの卯城竜太は、「日本では『なにもコトが起きない』こと自体が『公のポリシー』になり代わって」と批判する(卯城・松田 2019: 77)。これに対して卯城は、ニューヨークの私立美術館の例を引き合いに出しながら、むしろ「なにかコトが起きる」ことを「公のポリシー」として認め、公と個のぶつかり合いを前提に「公のキャンペーンを育てる」ことに、私立美術館が「公」と承認される所以があると指摘する。アートの領域は、本稿で論じる遊びの自由との関連が非常に強いが、紙幅の都合で議論に含めることはできなかった。

に目を向け、「遊ぶためのルールを自分たちで作ること」については、まったく、あるいは申し訳程度にしか注目していないためだろう。

遊びの民主化とルールメイキング

小さい子どもたちの遊びを観察していると、しょっちゅうルールが作り変えられることに驚く。しかも「こうしようね」と前もって話し合いが行われるとも限らない。遊びの最中に誰かがいきなりルールを破り、しかしそれが面白かった場合、まわりが、その反則をいつの間にか「新ルール」として採用している。遊びの規則に「絶対の拘束力」(ホイジンガ)はない。遊びはもっとしたたかだ。

大人になって組織や社会が関係してくると、もちろん勝手にルールを変えるわけにはいかない。それでも、ルールが変更可能であることに変わりはない。先に述べた風営法の改正は、ルールそのものを変えてしまった好例だ。他にも、公園で焚き火をしてはいけない、音楽を演奏してはいけない、お店を出してはいけない、スケボーをしてはいけないという禁止事項も「絶対」ではない。例えば愛知県豊田市の「新とよパーク」は、駅近でありながらこれら全ての活動が可能な公園である。多様な遊びの自由は、行政だけでなく利用者がまた主体的にルール作りに参加することで可能になった^[8]。もちろん簡単なことではない。しかし、ルールメイキングへの参加は、遊びの民主化の根幹を成す。

没入と距離化

規則破りは擁護されない。しかし「規則の中で遊ぶこと」ばかり考えていると、「規則を作る自由」を忘れてしまう^[9]。

しばしば遊びの価値として「没入」が語られる。仕事の憂いから解放されて、趣味に没頭する時間は貴重である、というふうに。それは間違いではない。しかし、現象学者のジャック・アンリオが指摘するように、遊びを根底的に特徴づけるのは、「没入」よりも「距離」である。「距離が、遊びの最初の形式」(Henriot 1969=1986: 119)である。

私たちは、遊んでいるとき、どこかで必ず「これは遊びである」こ

とを知っている。どんなに熱中していても、本気でも、遊びは遊びである。そこに救いがある。カイヨワも言うように、ゲームに負けたからといって「何が駄目になったわけでもないのだ」(Caillois 1967=1990: 25)。遊びとの距離を失った人、つまり「怒ったり自棄になったり」、逆に、「勝利におごり酔い痴れ」たりする人とは遊べない。対象との距離がなくなると遊びは遊びでなくなる。「遊び」には(まさにハンドルやブレーキに「遊び」が必要であるように)ゆとりや余裕が不可欠だ。「遊びは何よりもまず、遊び手とその遊びのあいだに存在する遊びによって成立する」(Henriot 1969=1986: 108)。

創造的脱力^[10]

遊びが、「距離化」の運動であることの意味は、「没入」が日常の形式であることを思い出すならより明らかになる^[11]。仕事でも遊びでも、真面目に没入するよう命じるのは近代社会の倫理だ。しかし、まさにその対象との「距離のなさ」から、日常の苦悩の多くもまた生み出される。他者の心ない言葉を真に受けて落ち込む。「こうすべき」という思い込みが強すぎて身動きが取れなくなる。他人の目線ばかり気にして、自分が本当は何をしたかったのか分からなくなる。誰かの逸脱が許せず、正義感が暴走して相手を徹底的に叩く(「コロナ自警団」「私刑」)。距離のなさは、自己も他者も苦しめる。余裕のなさは、視角を狭める。

対象との距離感覚は、だからこそ大事になってくる。「人生は近くで見れば悲劇だが、遠くから見れば喜劇だ」と言ったのはチャップリンだ。なるほどクローズアップで見れば泣きたくするような状況も、引きで見ると可笑しくなることがある。ピンチの会議をドラマのワンシーンのように眺めると、余裕が生まれることがある。泣きわめく我が子を相手に途方に暮れたとき、意識を10年後に飛ばしてみると、途端に今が愛おしくなる。日々が辛く大変だからこそ、少しの想像力を混ぜてみることでなんとか目の前の現実を乗り切れることがある。おそらく人類は、そのように想像力を使ってきた。上司として、部下として、親として。役割行為に縛られすぎると周りが見えなくなる。何事もガチガチよりは、少しユルめの方がうまくワークする。ユーモアや遊びは、人生の危機管理に効いてくる。



06.

遊び心をとりのどす

本稿では、自由という視点から、遊びの「あり得たかもしれない」理論について考えてきた。最後に、遊びの条件である「時間と空間」について、現代の視点から補足をして終わりたい。

「ここがロドスだ、ここで跳べ」

ホイジンガとカイヨワは、遊ぶためには、時間と空間を限定する必要があると考えた。遊びと実生活は混ざってはならない。「遊びは『日常の』あるいは『本来の』生ではない」(Huizinga 1938=2019: 32. 強調原文)。しかし現代に生きる私たちはすでに、仕事の中にも遊びの要素があることを、むしろ遊びが必要であることを知っている。眉間にシワの寄った状態でいいプレストはできない。オフィスは孤独に仕事に打ち込む場ではなく、円滑に仕事を進めるための社交の場でもある^[12]。

もちろん、非日常の開放感が楽しさを演出することに変わりはない。しかし、「仕事／遊び」「まじめ／遊び」の区別が自明でなくなっている現代に、遊びとは「非日常」のことであると括ってしまうことにも無理がある。「いま・ここ」にどれくらい遊びの創意を盛り込めるかを考えてい。「ここがロドスだ、ここで跳べ」である。

街を読みかえる

私事になるが、毎年七夕が近くなると、教え子たちと集まって気ままな同窓会を開いている。今年はただ集まるだけでなく、一緒に遊びたいということになった。ところが、数十人の大人がのびのび遊べる空間は、そうは見つからない。あったとしても激戦で、人気の施

設は予約開始とともに埋まっていたりする。

困った私たちは、発想を変えることにした。遊ぶ場所がないなら、街をそのまま遊び場にしてみればいい。街をジャックすればいい。街中で遊ぶと言っても、叫んだり走ったりの迷惑行為はしていない。私たちは、街歩きをしながらある「お題」をクリアしていくグループ対抗ゲームを考えた。結果、その遊びは、とてつもなく面白いものになった。行ったことのない歓楽街を歩く。曲がったことのない路地に入ってみる。街の人にも協力してもらってちょっと仲良くなる。見なれた街が、冒険の場に変わる。

遊ぶためには、遊ぶための場所が必要だ。しかし、立派な施設がなくては遊べないわけではない。街を読みかえる。それを面白がる。遊びの精神にとってはそれだけで十分なことがある。

見えているけれど気づいていないもの

よく言われるように、自分にとって「当たり前」のものの価値に、人はなかなか気づけない。田舎の空気が美味しかったことの本当の価値には、都会に暮らすようになってようやく気づくものだ。

『センス・オブ・ワンダー』の中で、レイチェル・カーソンは、こんな話を紹介している。ある夏の夜、友人と静かな岬を訪れた彼女は、見たこともないほど満天の星を見て息を飲む。これを見るためにここに来る価値があると思う。しかし、その土地の人たちは、星空を見上げない。「そこに住む人々は頭上の美しさを気にもとめません。見ようと思えばほとんど毎晩見ることができるために、おそらくは一度も見ることがないのです。」(Carson 1965=2021: 45)

私たちのまわりは、「見えてはいるけれど気づいていないもの」(Seen, but not noticed.)で溢れている。あるいは、無意識のうちに、

[8] 経緯と仕組みについて、詳しくは園田(2019)参照。

[9] 社会学者の友枝敏雄ら(2015)が行った高校生の意識調査によれば、「校則を守ることは当然」という項目に肯定的に答える高校生の割合は、2001年に68.3%であったのに対し、2013年は87.9%になっている。校則そのものにはある種の厳格化の傾向(いわゆる「ブラック校則」化)があったにもかかわらず、である。従順さと思考の放棄は紙一重だ。

[10] 言い回しは若新雄純(2015)による。

[11] この対比について、井上(1995:9-15)ならびに清水(2014: 153)参照。

[12] この傾向は、在宅勤務やリモートワークの浸透でますます強くなっている。モビリティ・スタディーズの泰斗、ジョン・アーリは、「オフィスは働く場ではなく社交の場になる」と明言していた(Urry 2007=2015)。

空間の意味を固定化していることが多くある。

手元にあるものに新しい意味を吹き込む。見慣れた景色を旅人の視点で眺めてみる。そこで鍵になるのは、日常への没入ではなく、そこから身を引き離して見る距離化の想像力である。

加速化する社会

同様のことが時間についても言える。先に「物ぐさ太郎の自由」について触れたのは、現代社会の基調が、まさにそれとは逆のものからだ。

現代社会の基調をなすのは、「速さ」である。交通や通信技術の発達のおかげで、私たちはたくさんのことを効率的に行えるようになった。国内出張の多くは日帰りすることが可能になり、書類のやりとりもメールで瞬時に済ますことができる。しかし、時間が節約された分、昔に比べてのんびりできているかというと、そうでもない。理由は明確だ。技術的に可能になった速さをベースに次の見積もりが立てられるから、効率化によって空いたはずの時間が、瞬く間に、別のタスクで埋められていく。

最近のテーマパークでは、待ち時間を節約できる有料サービスがあるが、その時間に人は何をしよう。時間を「有効活用」するために、合理的な計画を立て、ひとつでも多くのアトラクションに乗ろうとする人は少なくないはずだ。もっと速く、もっと効率的に。「加速化する社会」(Rosa 2008)は、仕事も遊びも同じリズムに飲み込んでいく。

速度の自由と、もうひとつの時間

鷲田清一は、そうした時間感覚を「前傾姿勢」と呼んでいた(鷲田・平川 2010)。将来に特定の目標を設定し、そこから逆照射して、できるだけ効率的にそこに到達できるように今を組み立てていく。それは本来、経済の時間感覚であって、文化や趣味や教養の時間ではない。それなのに私たちはいつの間にか、生活の全般を「前の

めりの時間」で過ごすようになっている。

人は本来、様々な時間を多層的に生きる「ポリクロニックな存在」である。「一つの時間を生きる、あるいは一つの時間をしか生きられないというのは苦しいことである。生きものとして人間に無理をかけるからである」(鷲田 2018)。

「哲学ウォーク」というイベントに参加した知人が、そこで知り合った若者の話を教えてくれた。なぜこのイベントに来たのかという質問に対して、彼はおおよそ次のように語ったという。

「都市開発を行っている会社に就職して2年目になる。色々と大変だけど、面白い仕事だと思う。でも、起きている時間の大半で仕事のことで、面白い仕事だと思っただけで、使う言葉も、考え方も、感じ方も、前の自分とは違ったものになっている気がして、怖くなった。仕事にも、何の役に立つかかわらないけど、だからこそ、そんな時間と言葉づかいに触れたくて、ここに来ました。」^[13]

私たちはすでにどこかで、前のめりの時間にすべてが飲み込まれることの危険を分かっている。現代の時間の「速さ」そのものが問題なのではない。大事なことは「速度の自由」を手にするのだ^[14]。アップテンポで流れ去る時間の中では、人は思考ができない。詐欺師が「今すぐ」と決定を急かすのは、相手に考える暇を与えないためである。立ち止まって考えたいとき、自分なりの問いを立てたいとき、既存の選択肢から距離をとって考えるための「遅さ」が要る。加速化する社会に押し流されそうになったとき、「忙しいから」と言って大切な人の話や自分の声に耳を傾けることができなくなったとき、異なるリズムを刻む時間を持つことは、きっと支えになる。

距離化の運動としての遊び —— 誰かに人生を盗まれないために

この原稿の冒頭で、もしも遊びという概念が盗まれたなら、という架空の物語について話をした。ここまで書いてきて、ひとつだけ確実なことがある。遊びという概念がなかったら、この原稿で考え

[13] (株)博報堂若者研究所リーダー・ボヴェ啓吾氏、ゲストレクチャー資料(2020.01.08)より。

[14] 宇野常寛は、「いまのインターネットの行き詰まりの原因はその『速さ』にある」(宇野 2020: 186)と指摘する。速すぎる情報の消費速度の中で、私たちは考えることを楽しむことも自分なりの問いを見つけることもできなくなっている。「あらたな問いを生むことこそが、世界を豊かにする発信」(ibid. 201)のはずなのに。だから宇野もまた「速度の自由」を重視する。「速度の自由で僕たちが手に入れなければならないのは、むしろ情報への(正確には情報化された世界への)進入角度と距離感を自分自身の手で調整できる自由なのだ」(ibid. 194)。



てきたことはすべて存在しなかったということだ。語ってきたことは全部、遊びという概念について語ってきたことだった。

遊びの自由とは、私たちが埋め込まれているところの物やコト・関係と距離を取ることを可能にする「距離化の運動」である。そしてそれは、物事を別なふうに眺める想像力を喚起する。現実との距離感覚がゼロのところでは、想像力はうまく羽ばたけない。いまここ

とは違う世界をまったく想像できないなら、この世界を生きることには、ずっと耐え難いものになるに違いない。だから、遊びの自由がなぜ大事なのかと聞かれたら、端的に、生きるため、と答えておきたい。がんじがらめの世の中でいつのまにか人生を盗まれてしまわないように、である。遊び心は、管理社会にたいする穏当で、ラディカルな解毒剤である。

【参考文献】

- Cailliois, Roger., 1967, *Les Jeux et les Hommes*. (=1990, 多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫.)
- Carson, Rachel., 1965, *The Sense of Wonder*. (=2021, 上遠恵子訳『センス・オブ・ワンダー』新潮文庫.)
- Henriot, Jacques., 1969, *Le Jeu*. (=1986, 佐藤信夫訳『遊び——遊ぶ主体の現象学へ』白水社.)
- Huizinga, Johan., 1938, *Homo Ludens*. (=2019, 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中公文庫.)
- 井上俊, 1973,『死にがいの喪失』筑摩書房.
- 1995,「生活のなかの遊び」, 井上俊・上野千鶴子・大澤真幸・見田宗介・吉見俊哉編,『岩波講座 現代社会学(20) 仕事と遊びの社会学』岩波書店, 1-16.
- , 2015,「遊び」渡辺潤編『レジャー・スタディーズ』世界思想社, 27-41.
- 前川知大, 2007,『散歩する侵略者』メディアファクトリー.
- 大沢正道, 1975,『遊戯と労働の弁証法』紀伊国屋書店.
- Rosa, Hartmut., 2008, *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne*. Suhrkamp.
- 齋藤貴弘, 2019,『ルールメイキング——ナイトタイムエコノミーで実践した社会を変える方法論』学芸出版社.
- 作田啓一, 1968,「遊びの社会的機能」『エナジー』5(3), 52.
- 清水学, 2014,「遊び——見立てる精神と離脱の運動」内海博文編著『現代社会を学ぶ——社会の再想像=再創造のために』ミネルヴァ書房, 141-164.
- 園田聡, 2019,『プレイスメイキング——アクティビティ・ファーストの都市デザイン』学術出版社.
- 藺田碩哉, 2015,「余暇」渡辺潤編『レジャー・スタディーズ』世界思想社, 12-26.
- 多田道太郎, 1971,『管理社会の影——複数の思想』読売選書.
- 友枝敏雄編, 2015,『リスク社会を生きる若者たち——高校生の意識調査から』大阪大学出版会.
- 宇野常寛, 2020,『遅いインターネット』幻冬舎.
- Urry, John., 2007, *Mobilities*. (=2015, 吉原直樹・伊藤嘉高訳『モビリティーズ——移動の社会学』作品社.)
- 卯城竜太・松田修, 2019,『公の時代』朝日出版社.
- 若新雄純, 2015,『創造的脱力——かたい社会に変化をつくる、ゆるいコミュニケーション論』光文社新書.
- 鷺田清一, 2018,「いくつもの時間」日本経済新聞(2018年1月7日).
- 鷺田清一・平川克美, 2010,『「右肩下がり時代」の労働哲学」, 平川克美『移行期的混乱——経済成長神話の終わり』筑摩書房, 217-250.

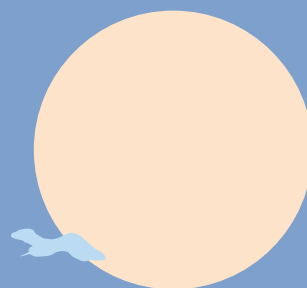
幸せの場所と時間[※]

清水千弘

一橋大学ソーシャル・データサイエンス教育研究推進センター教授

しみず・ちひろ／東京工業大学大学院理工学研究科博士 後期課程中退。東京大学博士（環境学）。専門は指数理論、ビッグデータ解析。リクルート住宅総合研究所主任研究員から麗澤大学経済学部教授、麗澤大学都市不動産科学研究センター長、日本大学教授、東京大学空間情報科学研究センター特任教授などを経て現在に至る。

※本稿は、清水千弘（2022c）、「地域の魅力の測定方法とその課題-Walkability Index・再考-」CSIS Discussion Paper（The University of Tokyo）No.175を加筆・要約したものである。





01.

幸せは、何によって決まるのか？

人は、住む「場所」によって幸せが異なるのであろうか。また、幸せを感じる「瞬間（時間）」というのは、どのようなときなのであろうか。古くから地域の魅力の数値化をめぐるのは、都道府県別の「魅力度ランキング」、「住みたい街ランキング」、「住み心地のよい街ランキング」、「住み続けたい街ランキング」といったさまざまなランキング指標が公表され、物議をよんでいる。魅力がある地域とか、住みたい街という、そこに住むと幸せになれる憧れの場所をといった印象を持つ。それではその数値化やランキングの計算というのは、どれくらい信じてよいものであろうか。

地域ごとの魅力を数値化したり、ランキング化したりすることは、その場所において、その地域の居住者が感じる満足度、または幸福度がどの程度であるのかということを測定することになる。すべての地域に関する情報が完備されており、市場が完全であれば、そして移動費用がゼロで自由に参入と退出が可能であれば、家計は、それぞれの予算制約に応じて最適な場所へと収束していくはずである。しかし、地域に関する情報は完全ではなく、住むということは、地域・街選択とあわせて「住宅」選択を同時に行う必要があることから、家計にとっても最適な地域・住宅と、それぞれの家計の現状との間にミスマッチが発生してしまう。そして、その乖離を埋めるように、住み替えといった形で調整が行われている。

それでは、家計はどのような選択行動をしているのであろうか。その選択基準を考えたときに、多くの視点を与えてくれるのが、効用最大化条件を考える消費者行動理論となる。私たちは、必ず何かを消費して幸せを実感する。おいしいものを食べたとき、美しい風景を眺めたとき、快い服を着たとき、暑さや寒さ、危険から身を守るために家サービスを消費したとき、わくわくするような街を歩いたとき、などである。

そのような消費活動は、実際に金銭的な対価を伴う財・サービスを消費することもあるが、あわせて重要になるのが、「時間」である。私たちが幸福を実感するのは、余暇時間を使った家族との食事やカフェでの語り、ショッピング、映画などの鑑賞、旅行といったサービスを消費したときである。もちろん、日常的な散歩など、街の空間価値を消費することなども含まれる。経済学でいう「幸福」は、このような消費活動を通じて、「効用」を得ると考える。そして、その効用関数には、さまざまな関数形が提案されてきた。

一方で、消費活動の反対側には、生産活動が存在する。家計が財

やサービスの消費を行うためには、企業がその生産を行う必要がある。生産活動においては、家計は、労働・土地・資本を企業に提供し、その対価として賃金・配当・地代を得る。そして、そこで得た金銭を用いて、財やサービスを購入・消費することが可能となる。このように労働時間と余暇時間といった時間概念を明示的に効用関数の中で最初に扱ったのは、Becker (1965) である。

Becker (1965) は、従来の家計の効用最大化条件に、家計の時間配分を追加的な制約条件として導入した。時間配分を取り入れた経済モデルでは、個人は効用を最大化するように「持ち時間」を、「労働」と「余暇・遊び (leisure)」に配分すると考える。その枠組みでは、家計は、労働を提供しながら我慢する（つまり不効用を得る）半面、金銭的対価を獲得することができる。そして、その金銭を用いて財やサービスを購入し、労働によってもたらされる不効用を埋め合わせるように、またはそれ以上の効用を得るように行動をする。その中で、いわゆる「遊ぶ時間」つまり「余暇」は、その財やサービスを購入するための「時間」として考える。私たちが、財やサービスを、または広い意味での地域のアメニティを消費するには、「余暇」時間が必要となる。そのため、どんなに財やサービスの消費機会が地域に存在していたとしても、「余暇」時間がなければ、その消費を行うことはできない。

そのような意味で、地域の魅力を測定しようとしたときには、Becker (1965) に基づく、時間配分を明示化した効用関数の設定が重要になる。潜在的な消費機会があっても、余暇時間がなければ、それを消費し、効用を最大化することができないためである。しかし、そのモデルには、多くの課題が指摘されてきた (Schreyer and Diewert (2013))。

Pollak and Wachter (1975; 266) は、Becker (1965) が家庭での家事労働の役割を無視し、家庭での労働をモデル化していないといった問題を指摘している。また、Becker (1965) は、家計が市場労働力を供給できる、つまり、全員が労働市場に参加し、労働力を企業に提供していることを前提としている。しかし、とりわけ高齢化が進むわが国のように、労働市場に参加していない家計が増加している中では、Becker (1965) の予算制約と時間制約を一つの制約に統合したモデルの現実性は、大きく欠くことになってしまう。さらには、労働時間と余暇時間だけでは、それぞれに割り当てることができない時間が存在してしまっている。

私たちの生活では、企業での労働時間以外を余暇時間とらえたときには、家事・育児・介護などの家計内生産（household production）のために必要とされる時間がある。これは、生産活動なのか、余暇なのかといえば、生産活動として位置付けるのが自然であろう。さらには、睡眠時間は余暇なのか、労働を行うために必要不可欠な休息として位置付け、労働時間として考えるべきなのかといった定義も曖昧である。さらには、空間または立地を考えるうえで、「通勤時間」が重要になる。もちろん通勤時間は労働時間に組み入れられることになるが、労働時間以外の時間を余暇としてしまえば、健康の維持のために利用する時間、学習・自己啓発など人的資本投資のための時間は、労働時間なのか、余暇時間なのかといったことについて議論が分かれるところであろう。

そのような中で、Schreyer and Diewert (2013) は、これらの家計の時間配分モデルを一般化し、時間を、①余暇時間、家庭内生産を行うための②家庭内生産時間と、家庭の外側、つまり企業などで働くための③市場労働時間という3つの時間それぞれに役割を持たせ、それぞれの時間の使い方に対して別々の効用評価を行うことを提案している。加えて、Schreyer and Diewert (2013) は、Becker (1965) や Pollak and Wachter (1975) が考慮しなかった、家計が外部市場労働を提供しないケースをも考慮したモデルを提案している。

本稿では、空間的なアメニティの集積をもとに計測される「Walkability Index」に代表される地域指標や、アンケート調査などを通じた投票をもとに計測される「地域の魅力指標」を再考するにあたり、Schreyer and Diewert (2013) をベースとした、そのアメニティを消費するための時間、具体的には、「余暇」＝「遊び」と、「効用」＝「幸せ」との関係に焦点を当てる。

得られた結論を整理すると、次のようになる。

- 地域別の魅力度を測定するさまざまな「ランキング指標」は、家計の効用を十分に測定することができておらず、いずれの指標も、経済理論的な不整合性や計測の曖昧さなど多くの問題がある。多くの指標が「表明選好:state preference」を中心として測定しているが、そのバイアスは大きく、とりわけ、家計・地域住民の効用を測定していくうえでの、「完備性 (completeness)」と「推移性 (transitivity)」のいずれの条件も満たしているものではなく、地域間での比較は不可能である。
- 地域単位での魅力を測定しようとしたときに、顕示選好 (revealed preference) に基づく地域別の魅力度測定においてもまた、「集計問題」には配慮が必要である。例えば、家計の地域ごとの各魅力＝アメニティに対する付け値の測定ができたとしても、地域単

位での消費可能性と組み合わせて、集会的な価値へと計算しようとしたときには、集計プロセスによってはバイアスが生じてしまうことがある。

- アメニティを消費するための時間を「余暇時間」、つまり「労働時間以外の時間」としてとらえたときに、効用を高めるためには、どれだけ労働時間を節約することができるのかという点が重要となる。労働時間を節約するためには、市場労働力を提供するための「通勤時間」は短いほうが良く、さらには、「家庭内労働時間」、広い意味での家事労働 (家事サービス、育児サービス、介護サービス) の市場からの調達可能性が高いエリアであるかどうかといったことが、地域の魅力を差別化する重要な要素である。このことは、地方創生にとって極めて重要な示唆を与える。一般的に大都市になるほど「通勤時間」が長く、労働時間も長くなる傾向が強いために、余暇時間を十分に確保できていない可能性が高い。
- 家計の効用を高めるには、家庭内労働時間を節約するために家庭内労働である清掃や食事作りなどを市場から調達可能かどうかといったことに加え、食事を例に挙げれば、和食、中華、フレンチ、イタリアン、または日常的に使えるレストランから特別な日に使うような高級レストランまで、さまざまな種類と質のレストランがあるかどうか、などといった「消費機会の多様性」が重要となる。
- 娯楽や文化的消費ができるかどうかは、地域の魅力度を差別化する重要な要素である。その魅力の測定では、オペラなどの観劇やスポーツ観戦や、美術館・図書館などの文化施設の活用への「アクセシビリティ」が高いかどうかが重要な要素となる。具体的には、オペラなどの観劇やスポーツ観戦や、美術館・図書館、またはディズニーランドやユニバーサル・スタジオなどの特別な施設など、移動をしないと消費できないときに、そこまで必要とされる時間である。このような尺度は、大都市ほど有利となる。大都市・中核都市への集中が進む現象は、消費機会が多様性とアクセシビリティによって説明ができる。
- 海や山、または森といった自然への接近性や、美しい街並み・風景、歴史的な遺産の有無もまた地域の魅力に大きく貢献する。さらには、家計の効用水準には、血縁や友人たちとのネットワークや物理的な距離、共助力などの地域とのつながりなども、大きく影響する。しかし、その計測においては、それぞれの家計の個別性が強いために、指標化することは困難であるし、その指標化は意味を持つものではない。この問題は、議論の中で整理する。

以下、第2節では、家計が幸せを実感できる場所とはどのような場所であるのかを、地域別の魅力の測定問題とあわせて整理する。第3節では、ここに時間要素、つまり「余暇時間」＝「遊ぶ時間」を加味



したときに導出される地域の魅力を測定するために具備すべき条件や求められる基準を整理する。第4節では地方創生に焦点を当て、第3節で整理された各種条件または基準に照らして、都市と地方の

特性を整理する。そして、第5節では、実際の地域選択とあわせて住宅選択を同時に検討することで発生する課題を示す。

02.

幸せな場所

ここでは、「余暇 (leisure)」=「遊び」と、「効用」=「幸せ」と空間との関係について考えてみよう。余暇の時間が苦痛という人は少ないであろう。一方で、労働の時間が楽しいという人もいれば、苦痛という人もいる。楽しいときもあれば、苦痛のときもあるといったほうがよいかもしれない。ここでは、余暇の時間だけに限定し、空間との関係を考えてみよう。

余暇の楽しみ方にはいろいろとあるが、その楽しむ場所は、家という空間にとどまる場合もあれば、街という空間へと広がることもある。いずれの場合においても、拘束力がない形で、自分の意志で余暇の時間と場所を選ぶことはできる。しかし、家という空間においても、街という空間においても、その時間を過ごすための「質」は場所によって大きく異なることになる。

それでは、「街」を消費空間としてとらえたときに、その評価はどのようなことができるのであろうか。以下、「余暇時間」と「遊ぶ時間」を同義としてとらえていくが、「遊ぶ時間」を消費するための場所として「街」を見たときに、最も満足度を得ることができる場所または街とは、どのような街なのかということになる。その満足度の大きさは、広い意味での幸福となるが、街の魅力となって暗黙の裡に、私たちの記憶の中に刻まれ、そして住宅選択などにも影響を与えているはずである。それでは、「遊ぶ」といった意味で魅力的な街とはどのような街なのであろうか。ここでは、街の魅力の計測、または指標というものに注目してみたい。その指標のスコアが高いところほど、「遊ぶ」ことから得られる幸福度が高いと考えることができるためである。

まず、街の魅力指標に関する研究と実践に注目してみよう。国内外において、都市または街を評価するさまざまな指標が開発され、公表されている。しかし、その測定方法を見ると、手法においては確立されたものがあるわけでもなく、その背後にある理論に至っては、まだまだ発展の途上にあると言える。しばしばマスコミに登

場してくる、「住みたい街ランキング」や「住み心地ランキング」、「住み続けたい街ランキング」など、さまざまな指標が公表されているが、そこには、今後の解明が求められる興味深い研究課題が多く存在している。

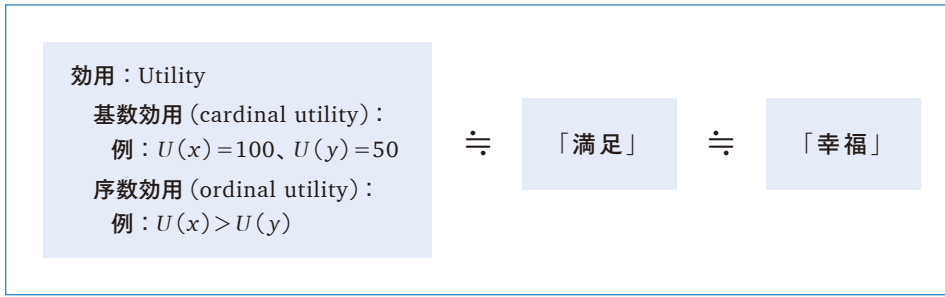
ここで、街で消費可能な財やサービスから得られる「効用」=「満足度」=「幸福」は測定ができるのか、を考えてみよう。効用には、基数的効用 (cardinal utility) と序数的効用 (ordinal utility) という2つの考え方がある。基数効用とは、効用の水準が測定可能で数字で表すことができると考える。例えば、ある財を消費する効用が100で、別の財の消費する効用が50といった形で測定していくことができるとする。

一方、序数効用は、効用の水準を正確に測定するというのではなく、比較できるだけであると考え。例えば、2つの財を消費したとき、それぞれの効用について、順序関係だけがわかるというように想定する。そもそも基数効用と序数効用を分ける必要があるのかという疑問が出てくるであろう。効用の大小だけでいいという序数効用よりも、効用が数値化できる基数効用のほうが、街の評価では、利用しやすいと考えるであろう。そのため、古くは、経済学においては基数効用を中心に理論が設定されてきた。

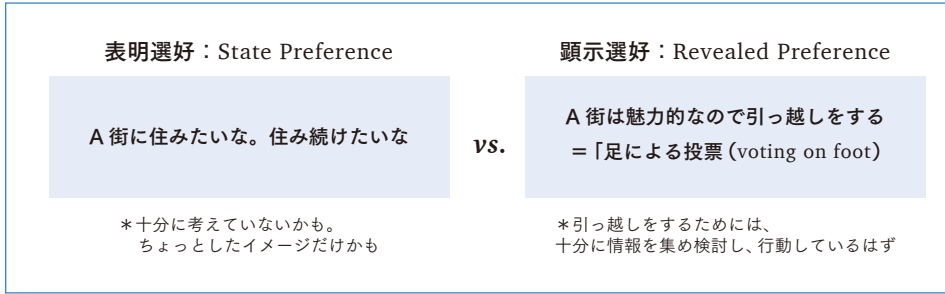
それに対して、Hicks (1975) は、消費者が諸財のある集まりを他のものよりもむしろ選好するということを想定すれば足りる、と指摘した。効用の測定は、経済測定において根幹の問題であることから、効用の定義については、重要な示唆を持つ。欲求や幸福を数値化するのとは難しく、数値化したとしても、正確な測定などできないと考えたほうがよい。

さらに、効用を数値化するためには、個人は、選好の合理性 (rationality) を満たしている必要がある。ある個人について考えるときに、A街とB街のふたつのベクトルAとBを任意に選んだとき、AをB以上に選好するか、BをA以上に選好するか、その少

[図1] 効用関数と幸福との関係のイメージ



[図2] 表明選好と顕示選好のイメージ



み心地が良い」、「住み続けたい」と回答した。この選択における情報集合は、他の地域との比較は入る余地は少なく、個人の時間的流れの中での過去の体験と、それに基づく未来への期待効用を「表明」させている。そうすると、時間軸上の中での情報集合の中で、二者択一的な選択を表明しているにすぎないために、自己否定をすることは少なく、肯定的な回答をする。その理由としては、その街に生まれて長く住み続けている場合には、そこに順応してしまい、選択して移り住んだ

なくとも一方が成り立つ場合には、個人の選好関係は「完備性 (completeness)」を満たすという。また、ある個人が、A街よりB街のほうが好きで、B街よりC街のほうが好きとなきには、A街をC街より好きになるということはない。このような条件を満たすことを「推移性 (transitivity)」を持つという。効用関数は、「完備性 (completeness)」と「推移性 (transitivity)」が具備されたときに測定が可能となり、価値関数とも呼ばれる。価値関数という言葉は、行動経済学でしばしば登場するようになってきている。

このような前提を置いたときに、「都道府県別の魅力度ランキング」や家計の「住みたい」、「住み心地が良い」、「住み続けたい」という欲求の測定は、どの程度の正しさがあるのでしょうか。いずれの調査も、アンケート調査を通じて、「表明選好 (state preference)」を測定している。その調査の問題は、設計された質問空間の中での制御次第で、回答者の「表明」に大きな揺らぎがもたらされてしまうということである。ある教室での実験を紹介しよう(清水(2022b))。

学生を100名集めた教室において、20歳の男女にランダムに、「あなたが住みたい街はどこか」という問いについて、「駅名」を回答させた。ある回答者は「船橋」だといい、ある回答者は「国立」だといった。その実験では、しばしばマスコミで第1位として紹介される「横浜」や「吉祥寺」という駅は、なかなか出てこない。100名の中でそれぞれ1名および0名であった。これは、何を意味しているのだろうか。回答者は、全員が20歳前後である。そうすると、その回答者の20年の人生の中で訪問した駅の数が限定的であり、自分の住んでいる街と比較して、その周辺の情報集合の中で選好を表明してしまう傾向が強いということであろう。

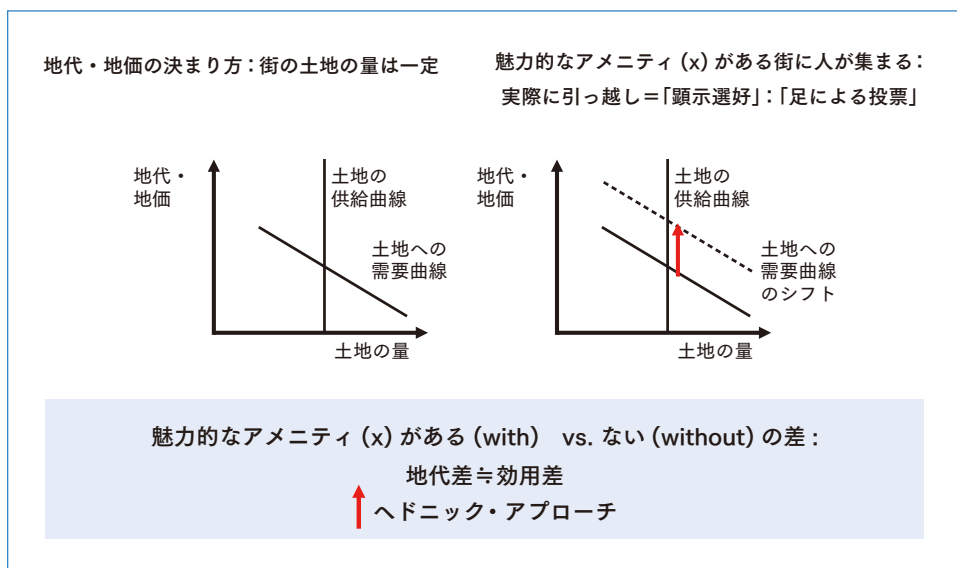
あなたの住んでいる街は、「住み心地が良いですか」、「住み続けたいですか」という質問をすると、8割を超える被験者がそれぞれ「住

場合には、自己否定をすることはなく、意思決定に追認する形での肯定的な選択結果が表明される傾向が強くなるためである。それは、強い近隣効果 (neighborhood effect) や愛着効果 (attachment effect) が出現している典型的なバイアス問題となる。さらには、未知なる他の地域に移ることへの不安も反映されてしまう (unknown effect)。この2つの質問は、他の地域と比較して「住みたい街」はどこかと選好を表明させることでランキング化している指標との比較では、測定している対象や、表明させている選好と、選択肢となる情報集合において全く異なることを理解しておく必要がある。

この問題は、「表明選好 (state preference)」の測定において、それぞれの個人の効用関数をどのように識別していったらよいのかという問題となる。この測定問題は、古くから仮想評価法 (CVM: Contingent Valuation Method) が費用効果分析などの公共政策で広く利用されていく中で、厳格な調査設計の方法が構築されてきた。その設計次第で、測定される結果が大きく変わってしまうためである。そのような知見もまた、参考にしながら、調査を改善していく余地は多く残っているものの、その背後にある理論的な問題は、調査の限界として認識しておくしかない。

そのような中で、価格や消費量のデータから個人の効用関数を特定化するための理論として、「顕示選好 (revealed preference)」理論が登場してくる。顕示選好は、家計の消費活動を観察していけば、その家計の選好順序が測定可能という性質に注目している。都市研究に、顕示選好理論を応用していったのが、資本化仮説であり、その測定について計量経済的な接近法の手続きとあわせて提案されたのが「ヘドニック理論」となる。つまり、それぞれの街の土地の供給量を一定として考えたときに、都市の魅力が高いところには人を惹き付けることができると考えれば (いわゆる「足による投票」:

〔図3〕 足による投票と地代・地価とヘドニック・アプローチ



通じて感じることができる効用を金銭換算することである。ひとつずつのアメニティ消費に対する支払い意思額である価格を推計することができれば、その地域ごとのアメニティの集積度を測定することで、価格と数量を用いて地域別の魅力を金銭換算し、指数化ができる。このときに重要になるのが、どのようにして価格を測定したらよいのかということである。

価格の測定では、ヘドニック関数を

voting on foot」)、その魅力に対応した大きさだけ集散的な需要曲線のシフトが発生し、地代や地価が上昇することになる。この地代や地価へのアメニティの寄与分を分解することで、選好順序の結果を市場価格として測定できるのである。

Rosen (1974) によって提案されたヘドニックモデルは、差別化された生産物の市場均衡理論を発展させ、多様な属性を持つ財をどのように分析することができるのかを、経済理論と計量経済モデルの両面から示した。都市を対象としたヘドニックモデルの構築では、都市内部で消費可能な財やサービスの供給者のオファー関数 (offer function) と、その財やサービスを購入しようとする需要者の付け値関数 (bid function) およびヘドニック価格関数の構造との間の関係を厳密に検討し、市場価格を消費者および生産者の行動から特徴づけている。例えば、Shimizu et al. (2014) では、歩行可能な範囲におけるアメニティの集積と家賃との関係を分析しており、24に分類された都市が提供するサービスの分類ごとに、その地域に実際に移り住んだ、または住み続けるということを決定した家計の効用関数の同定を試みている。

このヘドニックモデルで重要なところは、「住みたい」という選好を表明し、そこに移り住んだという結果と、「住み続けたい」とする選好を表明するだけでなく、そこに「住み続けた」という結果がそれぞれ顕示されたときに、競争状態が同じであれば（完全情報性に基き完全競争が成立していれば）、同じ均衡状態に導かれているということである。

このような理論的な整理の下で、ヘドニック関数を推計し、街の魅力を外形的に評価しようとした指標も開発されてきている。例えば、筆者らの研究チームが開発してきた「Walkability Index」と呼ばれるものである（詳細は、清水ら (2020) を参照）。ここで、再度、清水ら (2020) を再整理しよう。

「Walkability Index」の基本的な思想は、人々がアメニティ消費を

推計し、各アメニティに対する支払い意思額を推計することから出発する。そうすると、各アメニティの数量が測定できれば、「価格×数量」から街ごとの推計アメニティ消費可能額、つまり街の魅力総額が計算できることになると考える。

ここで、街と街との比較をどのようにしていけばよいのかについて整理してみよう。ここでは、測定された価格と数量をどのようにして指数化していくのかといった「集計問題」に直面する。街と街の比較は、物価指数でいうt時点とt+1時点での価格の比較を、地域に置き換えただけであると考え、指数理論が応用できる。つまり、t街とt+1街の地域横断的な比較としてとらえればよい。指数の計算においては、2つの状態のある商品の相対価格の変化の加重平均となる。

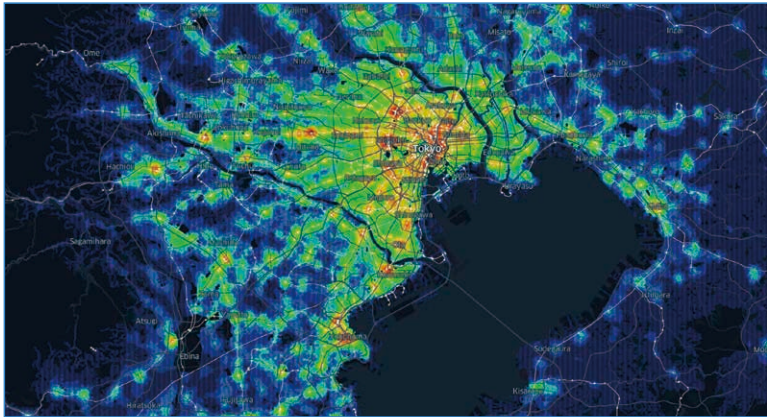
表明選好法で測定されている「住みたい街」、住み心地が良い街」、「住み続けたい街」は、総合化された合計値をランクで投票させていることに対して、ここで計算している指標は、価格はヘドニック価格法で計算した推計値であるが、数量は実際の立地からカウントされた確定値であることから、統計理論的にも誤差が小さくなるという優位性がある。さらには、効用関数でいう「推移性 (transitivity)」と「完備性 (completeness)」をも満たす指標となるため地域間での比較が可能となる。

スコアは「用途別スコア」と「タイプ別スコア」の2種類を開発している。「用途別スコア」は、住宅向け (for Residence)、オフィス向け (for Office) のスコアを想定し、用途に応じたスコア算出手法を用い、住宅用途、オフィス用途それぞれに対応している。住宅向けについては、さらに「タイプ別スコア」として、家族世帯向け (for Family)、単身世帯向け (for Single)、高齢者向け (for Elderly) を想定した人の属性に応じたスコアを算出する。

用途別を住宅向けとオフィス向け、または家族世帯向け、単身世帯向け、高齢者向けに作成している理由は、次節で詳細に解説をす



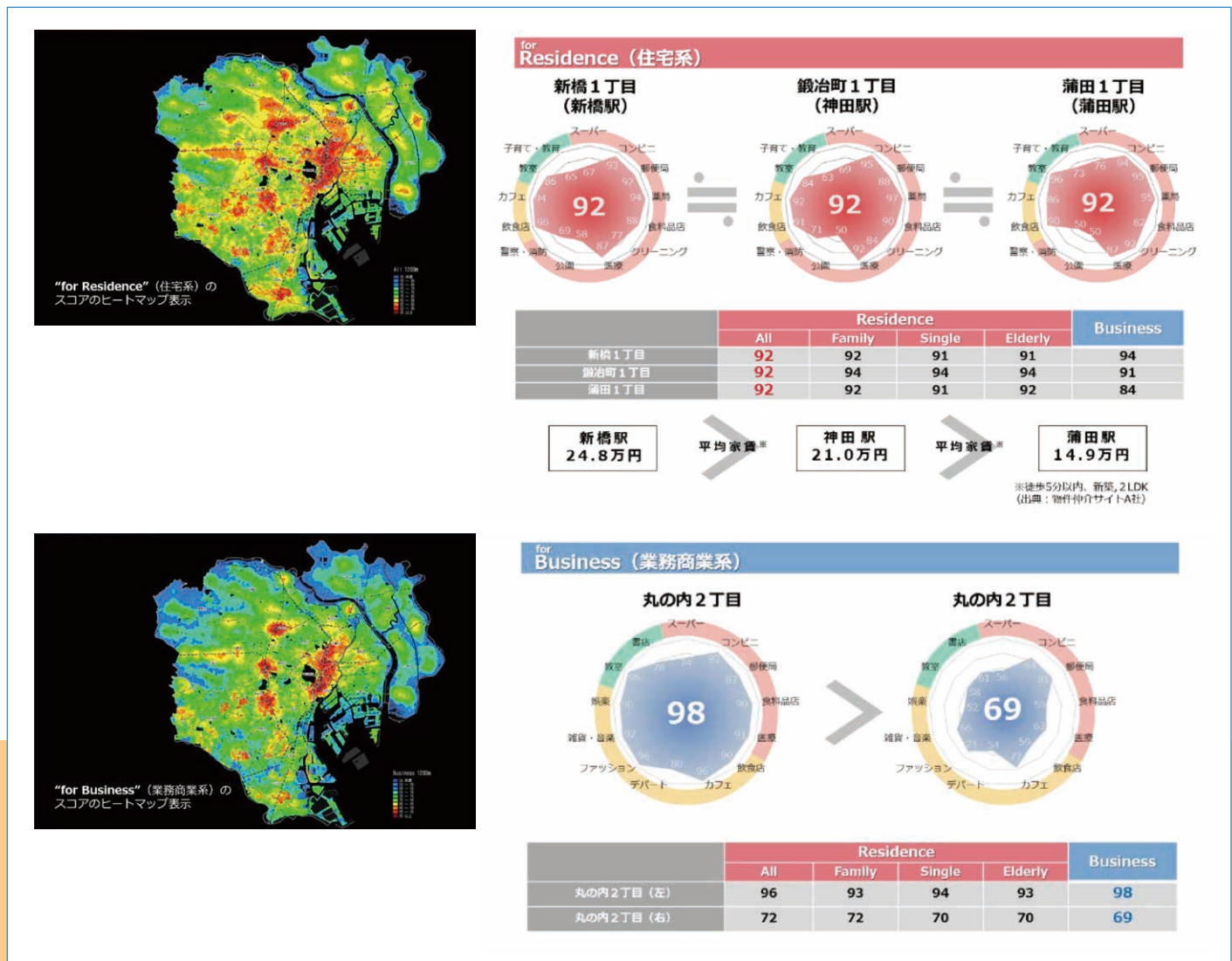
[図4] Walkability Indexの空間分布(首都圏)



るが、家計の時間配分を考えたときに、アメニティの消費から効用を得るのは、余暇時間を使つての住宅周辺でのアメニティの消費とあわせて、労働時間が存在する家計では、労働の前後での就業地周辺でのアメニティの消費といった消費機会をそれぞれ計測する必要があるためである。

清水ら(2020)で計算した結果を見てみると、財やサービスの消費可能性といった視点から計算した「Walkability Index」は、都心の中心ほどにスコアが高いことがわかる(図4)。その傾向は、オフィス系だけでなく、住宅系においても同様である(図5)。消費可能性といった意味では、

[図5] 用途別の Walkability Index の空間分布(上:住宅/下:オフィス)





都心部が優位性を持つことも、指数を計算する前から、すでに予想されたことではある。

しかし、そのスコアもまた都市中心部の中でも偏りがあり、そのばらつきが大きな意味を持つことになる。同じ地理的な特性を持っていても、集積のレベルが異なるためである。いずれにしても、アメニティの消費は、住宅地域として発達している地域より、就業地として成熟している地域のほうが優位性を持ち、それは、就業地域として発達している地域は、住宅地域へと変更しても高い環境水準を保持しているともいえる。近年において、地方都市の中心部、または駅前などにマンションが建設されていることから、大都市だけでなく、多くの地域で同様の傾向を持つとも考えられよう。

ここで多くの異論もあるであろう。このような指標は代表的な個人を想定した指標であるためである。そのような中で、我々が注目するのが、「シーン(scene)」という概念である。街のシーンとは、それぞれの街を見る個人の属性や価値観によって異なる評価が存在することを意味する。同じ街のシーンを眺めても、わくわくする人、怖いと思う人、心が落ち着く人、寂しいと思う人などさまざまである。しかし、それもまた一定の法則性を持って生まれてくるものと

考えている。

さらには、時間配分は一切考慮されていない。消費機会から測定されているものの、その消費機会を利用するといったオプションを実行するための時間、つまり「遊ぶ時間」＝「余暇時間」がどれだけ存在するのかということが考慮されていない。また、都市中心部ほど消費機会が大きいことは容易に予想されたことであるが、その消費をするために必要とされる移動時間も無視している。

以上の課題を考えると、「Walkability Index」のような地域別の魅力指標は、重要な情報を提供するものの、それだけでは十分ではないことがわかる。「効用」が消費によってもたらされるということを考えれば、その消費機会が大きいところに住むほうが幸福になることは確かである。しかし、ここで重要になってくるのが、それを消費するだけの十分な時間があるかどうかである。余暇時間を楽しもうとしたときに、公園などの自然な空間から博物館や美術館などの文化施設、映画館や劇場、おしゃれなカフェやレストランなどなど、選択肢が増加するほどに、消費機会が拡大することも理解できる。それは、余暇時間があって初めて消費が可能となるのである。

03.

「幸せ」な時間：遊ぶ時間を考える

余暇時間(leisure)を楽しむことができる潜在的な力を持った街、つまりアメニティが集積している街に住むことができたなら、私たちは幸せになれるのであろうか。例えば、「Walkability Index」のスコアが高い街に住んでいる人は、幸せなのであろうか。答えは、「No」であろう。遊ぶ機会が多く備わっている街に住んでいても、それを消費する「時間」がないときには、その消費機会から幸福を得ることはできない。むしろ、ストレスを感じるかもしれない。周辺に遊ぶ機会が豊富にあるにもかかわらず、十分に消費するための時間を作り出すことができない中で、労働時間に占有されてしまうためである。

ここで重要になってくるのが、家計が幸福を感じるための「遊ぶ時間」である。Becker(1965)では、従来の経済モデルに家計の時間配分を取り入れた経済モデルを提案したが、地域の魅力の測定にお

いてとりわけ重要になるのが、「遊ぶ時間」＝「余暇時間」である。その経済モデルでは、個人は効用を最大化するように「持ち時間」を「労働時間」と「余暇時間」に配分し、その最適化を通じて効用最大化を行う。私たちが持ち時間の中で、労働は不効用をもたらすが、その対価として賃金を得ることができ、その賃金を使って余暇時間を過ごし、その消費から個人は効用を得ると考える。ここでは、Becker(1965)の消費者行動モデルを出発点として、「遊ぶ」ことから得られる「効用」＝「幸福」について考えてみよう。

ここでは、Becker(1965)のフレームワークを修正する。最終的に需要される生産財を、市場で購入できない最終需要サービス(食事をする、本を読むなど)と、市場で購入できるサービス(掃除、園芸、調理サービスなど)あるいは家庭内で生産できる家計生産機能サー

〔図6〕家計タイプの分類

		労働市場への参加の有無	
		〔参加〕 企業で働いて、給与がある	〔不参加〕 企業で働いておらず給与がない
外部調達可能性	〔有〕家事労働を外部に依頼（清掃サービスなど）	タイプ1 共働き子育て家計、 共働き介護家計等	タイプ3 富裕層、経済的ゆとり のある高齢世帯
	〔無〕家事労働はすべて自分で行う	タイプ2 単身世帯、DINKS 等	タイプ4 健康な高齢世帯等

ビスに分解する。このうち、家計生産機能サービスとは、①市場で購入するサービス（掃除、庭仕事、料理など）、あるいは②家計内で生産するサービスのことである。

簡単にするために、世帯の効用最大化問題を考えるにあたり、次の4つの要素を設定する。

第一が、①家計が消費する「余暇時間」による「レジャー型サービスの量」である。家計による、この時間消費が長くなるほどに、アメニティの消費が促進され、「幸福度」、つまり「効用」は高まると考える。そして、自らが家庭内で行う家事などの生産活動、またはそれを市場で調達する②家計内でのサービスの生産活動の量、③家事などに費やす家庭内での労働時間、④企業など外部市場での労働時間量である。家計は、これら4つの要素に対する選好を持っていると考え、効用関数を設定する。

ここで効用関数は、非負の正則上で定義され、凹形状で、連続性を持ち、微分可能で、それぞれが増加関数であるとともに、時間変数は固定である（睡眠時間をどちらに入れるのかは議論があるが、1日は24時間である）。余暇サービスは、どのようなサービスを購入するのか、そして、どれくらいの時間を利用することができるのかによって、家計の効用関数に基づき生産される。家庭内での家事労働などのサービスは、購入財と時間を使用する時間との間で決定される生産関数によって決定され、家事労働として費やした時間量、さらには、その労働力を調達したときの外部の労働者の時間量によって決定されることになる。

以下では、4つのタイプが存在することも考えながら、「遊ぶ」＝「余暇」ということを考えてみよう。具体的には、時間を①外部での労働時間（通勤時間を含む）、②家庭内での家事・育児・介護などの生産時間、③余暇時間と分けるとともに、その対価として生産できる財・サービス、または享受できる効用最大化の問題を考えることになる。

タイプ1: この家計は、労働市場に参加しており、家庭内での家事労働に代表される家計による生産にかかる労働を代替できる市場で提供されるサービスを購入している場合である。この典型的なタイプとしては、子育てをしている共働き世帯が、ベビーシッター、保育所などの育児サービス、家の清掃などの家事サービスを購入している世帯である。また、共稼ぎでなくても、介護サービスなどを市場から調達しているケースも多いと考えられる。

タイプ2: この家計は、労働市場に参加しており、家事労働に代わるサービスを購入しない。つまり、自分自身で家事労働を行う。この典型的な世帯は、単身世帯であろう。単身世帯は、家計の中で

の生産活動は限定的であるためである。もちろん共稼ぎで、介護・育児サービスを外部から調達しなくても良い世帯も多く存在するであろう。

タイプ3: この家計は、労働市場には参加せず、外部で働かないために賃金はゼロであるが、家事労働を代替できる何らかのサービスを購入する世帯である。典型的な家計として、フロー所得に依存しない資産家や退職後の高齢世帯で労働をすることがなく、家事労働についても、すべてまたは一部を外部から購入している世帯である。退職後の高齢世帯であれば、年金所得などがあり、家事サービスや介護サービスの一部を購入している世帯も多いであろう。

タイプ4: この家計は、労働市場に参加せず、家事労働の代替となるサービスを購入しない世帯に対応する。多くの高齢世帯が典型的なケースとなり、労働市場には定年などで参加しておらず、労働時間から解放されているために時間が潤沢にあり、家事労働は自分自身で行う世帯である。

このように整理していったときに、「Walkability Index」に代表されるような住環境指標の経済的な評価において必要とされる、「アメニティの消費可能な時間」＝「余暇」＝「遊ぶ」ことの価値と労働との関係から、同指標が具備していかなければならない条件を整理してみよう。

街のアメニティを消費することを考えたときに、その消費する時間、つまり「余暇時間」をどの程度、確保できるのかどうかによって評価が大きく変化することになる。以下、アメニティ消費と余暇時間と地域別魅力指標との関係を検討するうえで、地域ごとの魅力を差別化する基準を整理しよう。

基準1. 労働時間の節約可能性

アメニティを消費するための時間を余暇時間、つまり労働時間以外の時間としてとらえたときに、どれだけ労働時間を節約することができるのかという点が重要となる。市場労働力を提供するためには、「通勤」が必要となる。労働時間を一定として考えたときには、どこに居住するのかによって、「通勤時間」によって、空間ごとの余暇時間が差別化されることになる。そうすると、企業が集積している都



市中心部との接近性が高いエリアほど、労働時間を節約し、余暇時間を増加させることができることになる。労働市場に参加し、時間制約が大きいタイプ1、タイプ2にとっては重要なアメニティとなる。

基準2. 多様な財・サービスの消費可能性

地域によって、財・サービスの消費可能性が変化してしまうことがある。例えば、家庭内の清掃や食事作りなどを市場から購入したいと、タイプ1またはタイプ3のような家計が要請しても、郊外や地方部では市場で調達できないことがある。家事労働サービスや介護サービス、訪問看護サービスなどが提供されているエリアは極めて限定的であり、都市部に集中していると考えてよい。加えて、食事を楽しむということにおいて、和食、中華、フレンチ、イタリアン、または日常的に使えるレストランから特別な日に使うような高級レストランまでなどさまざまな種類と質のレストランがあるかどうかは、サービスの消費といった意味で重要となる。健康維持をするための施設や文化的消費も同様となる。消費可能な財・サービスの種類、質といった意味での多様性が重要となる。

基準3. 余暇時間の創出可能性

余暇時間を使って、健康維持をするためのジムやオペラなどの観劇やスポーツ観戦や、美術館・図書館などの文化施設の活用をしようとしたときには、そこにアクセスする必要がある。それらのアメニティを消費しようとしたときには、一定の移動をしないと行けない。つまり、そのような消費をするための「移動時間」が必要となる。その頻度も重要となるが、移動時間が長いことで、余暇として純粋に使用できる時間が減少してしまったり、その消費そのものをあきらめてしまったりする確率が増加する。

基準4. 市場外アメニティの消費可能性

基準1から3は、金銭的な対価として創造することができる「余暇時間」と消費を通じて享受できる財・サービスから計測される地域の魅力である。しかし、私たちが生活を通じて得ることができる効用、幸福度としては、市場取引を通じて得ることができない要素も多く存在する。海や森などとの接近性を大切にしたい家計もある。美しい街並み・風景、歴史的な遺産の有無もまた地域の魅力に大きく貢献する。加えて、血縁関係、友人を含む隣人関係も、個々の個人にとってかけがえのない地域の魅力である。

04.

地方創生と「余暇時間」

以上のように4つの基準として整理された視点から、地域別のサービスの消費可能性という視点と、地方創生をも含む都市と地方との対応関係という視点を加えて、地域の魅力と幸福について、整理してみよう。

基準1としては、労働時間の節約可能性を指摘した。外部から、家庭内の労働、広い意味での家事労働の調達可能性が高いエリアであるかどうかによって、「余暇時間」が変化してしまうためである。「余暇時間」を創出するために、家庭内の労働時間を節約しようとしても、大都市部では、そのような家事労働を外部から調達できるが、多くの地方都市では調達できないことが多い。具体的には、育児や家庭内教育を家庭で行う代わりに、保育サービスや塾・習い事などの教育サービスを市場から調達する。また、介護サービスを家庭内

だけで実施できなくなった場合には、また時間を節約するためには、介護・福祉サービスへのアクセスも大切になる。そのため、「子育てのしやすさ」や「医療・福祉サービスの水準」は、街の魅力としてアピールされることが多い。それは、地方中核都市・地方都市へと都市の規模が小さくなっていくほどに、消費可能なサービスが限定されることが多い。

ここに追加されるのが、「通勤時間」を含む労働時間である。都市部と地方都市といった対立構造を作ることはよくないが、総じて、2つの地域の比較においては、次の傾向が強い。まず労働時間については、総じて都市部のほうが長い傾向にあるといってもよいであろう。そして、通勤時間も同様である。また、総じて地方中核都市では職住が近接していることが多い。大都市圏では、都市中心部に住

[図7] 大都市・地方中核都市・地方都市の特徴

	家事労働時間を 節約可能なサービス (家事・育児・介護・看護) の消費可能性	通勤時間	遊ぶ手段の多様性： 文化的消費を含む	文化的消費への アクセシビリティ
大都市	◎	×	◎	◎
地方 中核都市	○	○	△	△
地方都市	×	○ or ×	×	×

[図8] 大都市・地方中核都市・地方都市の特徴

	タイプ1 共働き子育て家計、 共働き介護家計等	タイプ2 単身世帯、 DINKS 等	タイプ3 富裕層、経済的ゆとり のある高齢世帯	タイプ4 健康な 高齢世帯等
大都市	◎	◎	◎	○
地方 中核都市	○	○	○	○
地方都市	×	×	×	○

むことができれば通勤時間を節約可能であるが、多くの世帯が長い通勤時間を要求されていると言ってもよいであろう。一方、地方都市においても、職住が近接している場合もあれば、長い時間をかけても中核都市へと通勤している場合もある。

基準2の「多様な財・サービスの消費可能性」では、大都市部と地方部で大きな乖離がある。全国のどこの街に行っても等しく消費できる財やサービスは増加してきているが、都市でしか消費できないサービスが多いことも確かである。良質な介護サービス、医療サービス、教育サービス、文化的な消費は、大都市でしか消費できない(Shimizu et al(2014))。例えば、英語を用いた保育サービスやトップ校へと進学するための高度な教育サービス、または高度医療の消費可能性といったときには、大都市の中心に限定されてしまう。

基準3の「余暇時間の創出可能性」とも密接に関係してくるが、非日常的なサービスの中で、大都市部でしかサービス消費ができないアメニティも多く存在する。そのため、地方中核都市、地方都市の家計が、そのようなアメニティを消費しようとしたときには、消費可能な地域まで移動をすることで「余暇時間」を使って消費の多様性を拡張する。シアター、スポーツ施設、美術館、図書館などが近くにあることで、日常の中に文化的消費を取り入れることができる家計とできない家計で、効用水準が変化してしまうことは容易に予想できるが、すべての地域にあるわけではないので、家計は移動をしながらそのようなサービス消費を行うのである。ディズニーランドやユニバーサル・スタジオなどの特別な施設で余暇時間を過ごそうとしたときなどは、典型的な事例として示すことができる。それらの施設に年に数回行くことができる家計の子供と、年に一回、または数

年に一回しか行けない子供、さらには移動コストが高いために断念してしまう家計の子供では、効用水準は変化する可能性が高い。財・サービスを消費するための時間を創出するためには、その消費する場所までの移動時間は重要な要素となる。

このような場合においては、大都市が最も有利な場所となり、地方中核都市、地方都市へと離れるにつれて不利となっていく。それは、労働市場に参加していない高齢世帯においても、家庭内での生産をするための労働力へのアクセシビリティとあわせて、余暇時間での多様な消費へのアクセシビリティは、効用水準に大きな影響を

もたらす。高度な医療サービスが受けることができるかどうかは、命の時間にまで影響をもたらすためである。

一方、基準4で示したような、消費だけでは測定できない要素も多い。血縁や友人たちとのネットワークや物理的な距離、地域とのつながりなども、家計の幸福に大きく影響してくることも容易に予想できる。血縁関係や助力が強い地域に住んでいれば、家事労働の一部を市場から調達する代わりに、血縁関係者や地域住民によって支えられることもある。しかし、その計測においては、それぞれの家計の個別性が強いために、指標化することは困難であるし、その指標化は意味を持つものではない。Indexやランキングなどで評価される街の魅力は、各個人によって表明される個別性の高い要素から、一般的な法則性を抽出しようとする試みである。その意義を正しく理解する必要がある。

ここで、第3節で整理した家計のタイプ別に、地域を都市部と地方都市に分けたときに、どのような地域に集積していく確率が高いのかを考えてみよう。まずタイプ1とタイプ2は、労働市場に参加している。労働市場は、大都市ほどに多様な企業が集積し、相対的な給与水準も高いことから、地方中核都市や地方都市よりも優位性が高い。それは、都市の規模が小さくなるほどに、職を見つけることが困難となる。とりわけ、タイプ1は家事労働を市場から購入するために、地方都市ではその調達が困難であることから、規模の大きく、多様なサービスを購入できる大都市に住んだ方が、高い効用を得ることが可能となる。

タイプ3または4は、労働市場への近接性は重要ではない。また、タイプ4は家事労働なども、市場から調達しないために、どの地域に



住んでも、享受できるサービス差はない。しかし、タイプ3は、大都市部に住まない限り、家事労働を節約するためのサービス消費ができない可能性が高くなる。さらに、消費の多様性を入れてしまうと、大都市ほど有利になってしまう。

このように整理してみると、大都市や地方中核都市への集中が進んでいくこととなる。以上の議論を踏まえ、近年の働き方改革などの政策効果を加味したうえで、検討してみよう。

- 在宅勤務などが増加することで、郊外部の住宅立地が促進されるのではないかと、地方への移住が増加するのではないかとみられている。しかし、一連の議論を踏まえると、働き方改革が立地に与える効果は限定的であるといえよう。在宅勤務によって通勤時間が節約でき、時間の自由裁量は増える可能性は高いが、労働時間が増加してしまうようでは、「余暇時間」の増加につながらない。そのような社会では、家計の効用の改善にもたらす効果も限定的であるともいえる。
- 高齢化の進展は、労働市場に参加しない、タイプ3およびタイプ4の家計が増加していくことを意味する。それらの家計は、労働市場との近接性は重要ではない。また、十分な余暇時間を確保することも容易となる。そうすると、そのような余暇時間を十分に活用し、消費可能なアメニティの集積が多いところへの移動が積極化する可能性もある。
- 地方都市では、多様な消費機会を作り出すことは困難であるが、「余暇時間」の創出において、都市部よりも優位性があれば、地方に移動する家計を増加させることができる。地方都市は、「通勤時間」に優位性があり、そこに「家庭内の労働時間」をも含む「潜在的総労働時間」を限定させることができれば、「余暇時間」＝「遊ぶ時間」を相対的に増加させることができる。「遊ぶ時間」の増加は、家計の効用水準を大きく上昇させる効果が高い。地方創成や地方都市への集積を進めるためには、アメニティの多様性や公共サービスの提供で競争するのではなく、「遊ぶ時間」を増加させるための工夫によって競争していくほうが効果的である。
- 地方都市においては、余暇時間を増加させることができても、多様な消費ができなければ、そこに住む家計の効用は改善されない。地方都市で、大規模商業施設で長い時間を過ごす傾向が報告されているが、「遊ぶための多様な消費」ができていない可能性を示

す事象であるかもしれない。「余暇時間」と合わせて、その時間を使って消費可能なアメニティをどれだけ創造できるかが重要な要素となる。

- 余暇時間の創出、アメニティの消費可能性、通勤時間の節約、アメニティを消費するためのアクセシビリティといった要素を踏まえたときには、都市のコンパクト化を推進することで、社会全体としての構成を高め、最適解に近似できる可能性が高い。

人口減少や高齢化が進展していく社会では、社会全体が縮退していく中では、都市と地方といった対立構造が生まれ、パイを取り合っていくような都市間競争が激化していくようにも映る。そのような中で、地域の魅力度ランキングなどが発表されると、それを巡って、さまざまな議論が行われている。しかし、都市にも地方にもそれぞれの魅力があり、価値観が多様化していく社会では、家族という単位ではなく、個人という単位でその価値と共感できる場所へと惹き付けられていくのかもしれない。

そのような選択の中では、「時間」という要素は極めて大きい。どんなに魅力的な場所にいたとしても、「余暇」＝「遊ぶ時間」を創出することができなければ、広い意味でのアメニティを消費することができず、「効用」＝「幸福」を感じることはできない。一方、「余暇時間」を創出できたとしても、その時間を使って消費できるアメニティが不足する社会でもまた、「効用」＝「幸福」を感じることはできない。

地方創生を考えたときに、地方都市が都市部より優位性を持つアメニティが存在することも確かである。

例えば、地方都市においては、大都市では提供ができない、海や森や川などの豊かな自然環境へのアクセス性が高い。これらの経済評価は困難であるために、本稿では十分に議論をしなかったが、それらの消費可能性は、キャンプや海水浴やスキー・スノボなどのアウトドアレジャーの消費可能性を高めることで、家計の効用を大きく高めることも確かであろう。とりわけ、そのような消費を強く嗜好する家計も一定程度存在する。

地方創生、地方都市への集積を進めるためには、公共サービスの提供や大規模商業施設の誘致などで競争するのではなく、「遊ぶ時間」と遊ぶための「アメニティの消費機会」を増加させる工夫によって競争をしていくほうが効果的であるといってもよいであろう。

05.

幸せな「場所」を探すことの費用

地域別の魅力度指標は、家計の立地選択にとって重要な役割を果たすと考えられてきた。それは本当なのであろうか。家計は、効用を最大化するように立地選択を行うが、効用を最大化できる、つまり幸せな場所は、実際には、どのように探し、そして、移り住むことができるのであろうか。その選択においては、「街」と「家」の2つの物理的な空間を探索することになる。ここに、「家」つまり住宅への投資が伴うために、地域選択だけではない、複雑な意思決定が家計には要求される。

家計が、自分にとって幸せになれる場所を探し、そこに移り住むということは、「住み替え」ということになる。「住み替え」をするためには、不動産市場に参加しなければならない。実は、このハードルは極めて高いのである。実際に新しい場所を探し、そこに移り住んでいくためには、現在の家を売却し、新しい場所で購入する必要がある。地域の選択は経済的な対価を伴うことはないが、住宅投資においては、大きな金銭的な対価を支払うことなく得ることができないために、予算制約に基づく現実的な「解」を探し始めることになる。この現実的な「解」を探し、実現することは、多くのコストが存在する。

まず、自分の住宅を売却しようとしたときには、売り手となる家計は、より高い価格水準でより迅速に売却したいと考える。一般に、売り手は物件の売却を考えた場合、自らの努力により買い手を探索するか不動産仲介業者に売却を依頼する。多くは不動産仲介会社に依頼することになるが、どのような業者を選定し、専属専任媒介契約・専任媒介契約を結んだほうがよいのか、一般媒介契約で販売していったらいいのかなども同時に決定しないといけない。住宅を売却することを経験している家計は極めて少ないため、その意思決定にも時間がかかる。

続いて、不動産の売却を依頼された仲介会社は、持ち込まれた物件の物理的な調査、価格査定を行い、周辺の取引事例を開示しながら意見価格を提示し、それら条件に売り手が合意すると媒介契約を締結する。この場合も、その意見価格が正しいかどうかを家計が判断することは困難な場合が多い。

媒介契約を結んだ後、不動産仲介会社は販売促進を行う。販売促進は、レインズと呼ばれる指定流通機構への登録を行い、チラシを作成したり、インターネット広告などを出したりして実施する。また、これらの情報を見た買い手が登場した場合には、現地案内や交渉を代理して行い、契約まで推し進めることとなる。契約が成立

した後は、決済・引き渡しまで義務を負う。

このような話を聞いただけで、移り住むということを断念してしまう、または事前に、その機会費用の大きさを認識しているために、そのような費用を支払ってまで住み替えようとする努力をする人は限定的となってしまうことが多い。

さらに、一層困難なハードルが、効用を最大化できる場所と物件を「探し出す」ということである。買い手の最適サーチ行動は、適正な価格で、より高い効用を得ることができる「街」と「物件」を同時に見出すことである。理想的な街が見つかって、そこに購入可能な住宅が存在しているとは限らない。

多くの場合、家計が「住み替え」を考えるのが、結婚・子供の誕生等による家族規模の拡大、またはその逆に、高齢化が進む社会では、教育から医療への必要とする社会サービスが変化したり、家族規模を縮小したりする中で、現在の街・住宅が具備している条件と、必要とする条件との間に乖離が生まれたときである。

「住み替え」を意識し始めた家計は、インターネットを検索したり、仲介業者を訪問したりして情報収集を開始する。情報が収集されると、物件を比較検討にすることで物件に関する品質と価格との対応関係を学習し、相場観を形成するとともに現地調査などを開始する。現地調査では、インターネットなどに掲載されていない情報を収集すると同時に、収集した情報の正確度（accuracy）を確認している。

しかし、残念ながら、移り住んだときに、本当に今まで以上の効用を得ることができるのか、幸せになることができるのか、ということを確認できるだけの情報を持つことは不可能であろう。また、売り手と比較すると、買い手となったときには、情報はどうしても少なくなってしまうために、情報の非対称性問題は発生してしまう。そのような中で、「住み替え」を断念してしまうことも多い。何よりも、長く住み慣れた「街」や「家」を住み替えていくことのエネルギーは極めて大きい。

私たちにとって幸せな「街」は、どこであるのか。幸せな「時間」を過ごすために、何ができるのであろうか。実は「幸せな街」は「青い鳥」であり、いつまで探しても見つかるものではないのかもしれない。今、住んでいる街が、自分にとっても最も幸せになることができる場所なのかもしれない。そして、幸せな「時間」は、場所も大切ではあるが、誰とどのように過ごすのか、その時間を見つけるのではなく、自分自



身が創り出すものかもしれない。

しかし、それぞれの地域、家計、個人ごとに、効用を改善することができる機会もまた多く存在する。私たちはどこに住むのかによって、確実に効用の水準・幸せの大きさは異なる。そこに移動することができなくても、1年の中で一定時間を過ごすだけでもよい。また、ひとつの場所だけにとらわれず、2つの場所、3つの場所で過ごして

もよい。また、私たちが住んでいる地域に、自分たちでは気が付いていない地域資源が眠っているのかもしれない。それを発掘し、育て、磨くことで、その地域を魅力的な街へと変えていくこともできる。

社会全体が縮退したとしても、効用を最大化したい、より幸せになりたいというエネルギーがドライバーとなって、地域の姿を変え、社会の構図をも変革させていく可能性があるのである。

【参考文献】

- Becker, G.S. (1965), "A Theory of the Allocation of Time", The Economic Journal 75, 493-517.
- Hicks, J. R. (1975), Value and Capital: An Inquiry into some Fundamental Principles of Economic Theory, Second Edition, Oxford University Press.
- Pollak, R.A. and M.L. Wachter (1975), "The Relevance of the Household Production Function and Its Implications for the Allocation of Time", Journal of Political Economy 83, 255-277.
- Rosen, S., (1974) Hedonic Prices and Implicit Markets, Product Differentiation in Pure Competition, Journal of Political Economy, 82, 34-55.
- 清水千弘 (2022a), 「選ばれる都市」計画行政 (一般社団法人 日本計画行政学会), 第45巻3号 (近刊)。
- 清水千弘 (2022b), 「都市研究とデータサイエンス: 都市の魅力と不動産市場の消滅」都市問題, (公益財団法人 後藤・安田記念東京都市研究所), 第113巻8月号, 2-14 (近刊)。
- 清水千弘 (2022c), 「地域の魅力の測定方法とその課題 -Walkability Index・再考」CSIS Discussion Paper (The University of Tokyo) No.175.
- 清水千弘・馬場弘樹・川除隆広・松縄暢 (2020), 「Walkability と不動産価値: Walkability Index の開発」CSIS Discussion Paper (The University of Tokyo) No.163.
- Shimizu, C., S. Yasumoto, Y. Asami and T. N. Clark (2014), "Do Urban Amenities drive Housing Rent?," CSIS Discussion Paper (The University of Tokyo), No.131.
- Schreyer, P. and W.E. Diewert (2013), "Household Production, Leisure and Living Standards", Discussion Paper 13-06, School of Economics, University of British Columbia, Vancouver, Canada, V6T 1Z1.

「社会生活基本調査」にみる 遊びの実態

橋口 理文

株式会社ディ・プラス 代表取締役

吉永 奈央子

フリーリサーチャー／株式会社ディ・プラス フェロー



はじめに

- 日本人の労働時間は減少傾向が続く一方、余暇の時間が長くなっており、“遊び”の重要性は高まっている。
- 我が国の“遊び”に関する実態を把握できる調査として「社会生活基本調査」がある。
- 都市階級でみると、概ね都市規模が大きいほど行動者率が高く、人口5万未満（小都市B）と町村は同程度の実施率。

「社会生活基本調査」の概要

- まずは、本レポートで取り上げる「社会生活基本調査」について概要を確認していく。
- 「生活時間の配分や余暇時間における主な活動の状況など、国民の社会生活の実態を明らかにするための基礎資料を得ることを目的」とした調査で、5年おきに行われている。
- 今回取り上げる「平成28年度社会生活基本調査」はその9回目にあたり、平成28年10月20日現在で実施。
- 調査には調査票Aと調査票Bがあり、今回は趣味・娯楽活動の状況やスポーツ活動の状況がわかる調査票Aの結果をみていく。
 - ・なお、それぞれの公表されている主な調査項目は以下の通り。

〈調査票A〉

- ・1日の生活行動別平均時間／時間帯別の生活行動の状況及び主な生活行動の平均時刻に関する事項
- ・学習・自己啓発・訓練／スポーツ活動／趣味・娯楽活動／ボランティア活動／旅行・行楽の状況に関する事項

〈調査票B〉

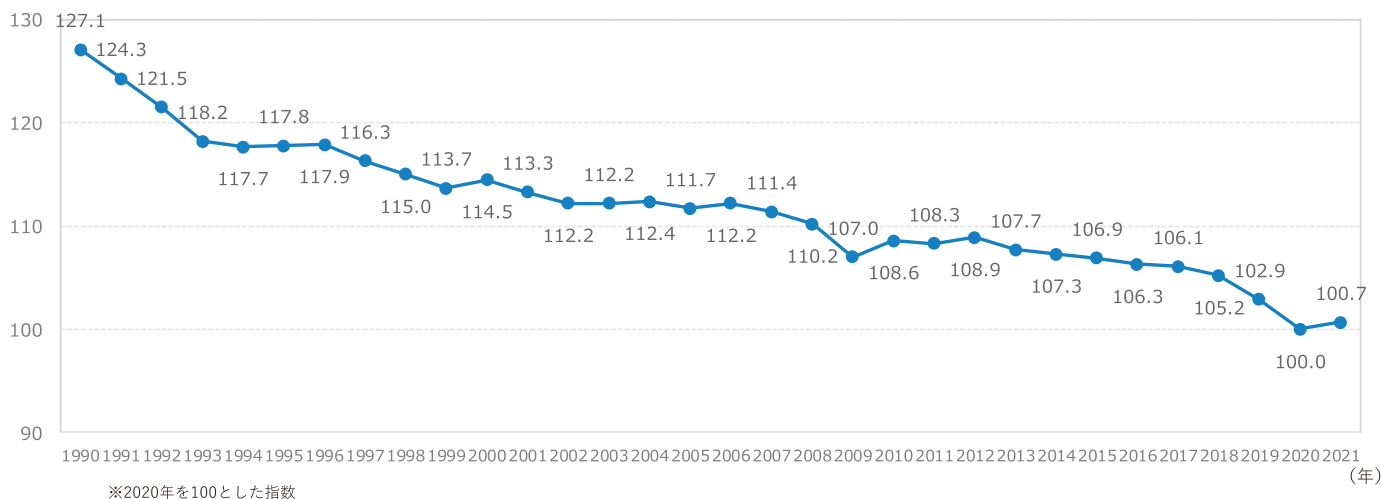
- ・1日の生活行動別平均時間及び時間帯別の生活行動の状況に関する事項

- 学習・自己啓発・訓練／スポーツ活動／趣味・娯楽活動／ボランティア活動／旅行・行楽の状況に関する事項については、「この1年間に何日ぐらいしましたか」について「0：まったくしなかった」「1：1～4日」「2：5～9日」「3：10～19日（月に1日）」「4：20～39日（月に2～3日）」「5：40～49日（週に1日）」「6：100～199日（週に2～3日）」「7：200日以上（週に4日以上）」「8：何日ぐらいしたかわからない」で聴取。
- ・また、学習・自己啓発・訓練については「目的」と「方法」、ボランティア活動については「団体への所属」、旅行・行楽については「同行者」についても聴取している。

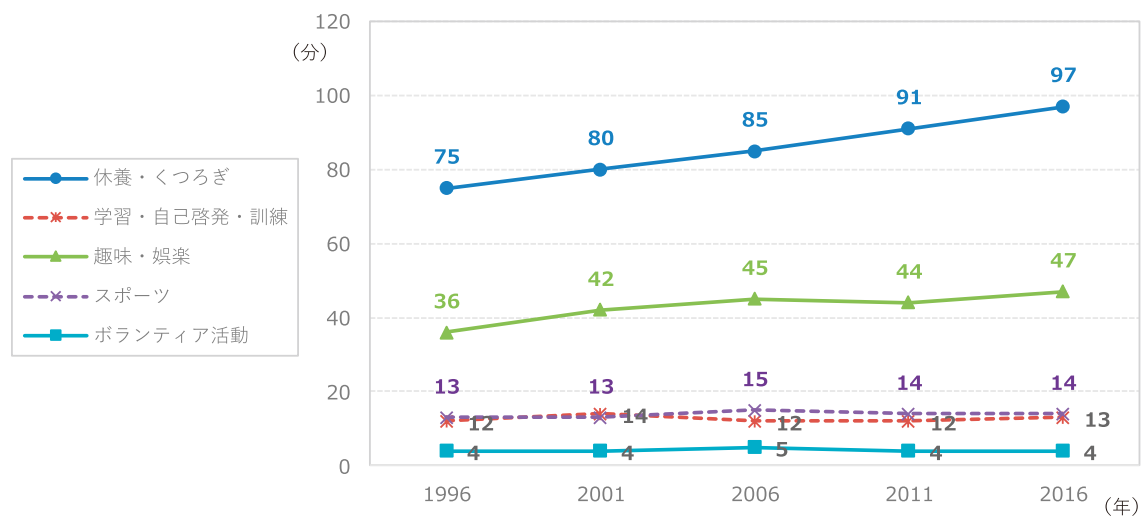
労働時間と余暇時間の変化

- 厚生労働省の「毎月勤労統計調査」をみると、総実労働時間は1990年から減少傾向が続いている（2020年を100とした指数）。
- 一方、「社会生活基本調査」の時系列データをみると、「休養・くつろぎ」は1996年～2016年の20年で22分増加。「趣味・娯楽」もゆるやかに増加している。

■総実労働時間の推移（就業形態5人以上）



■行動の種類別総平均時間の推移（10歳以上）



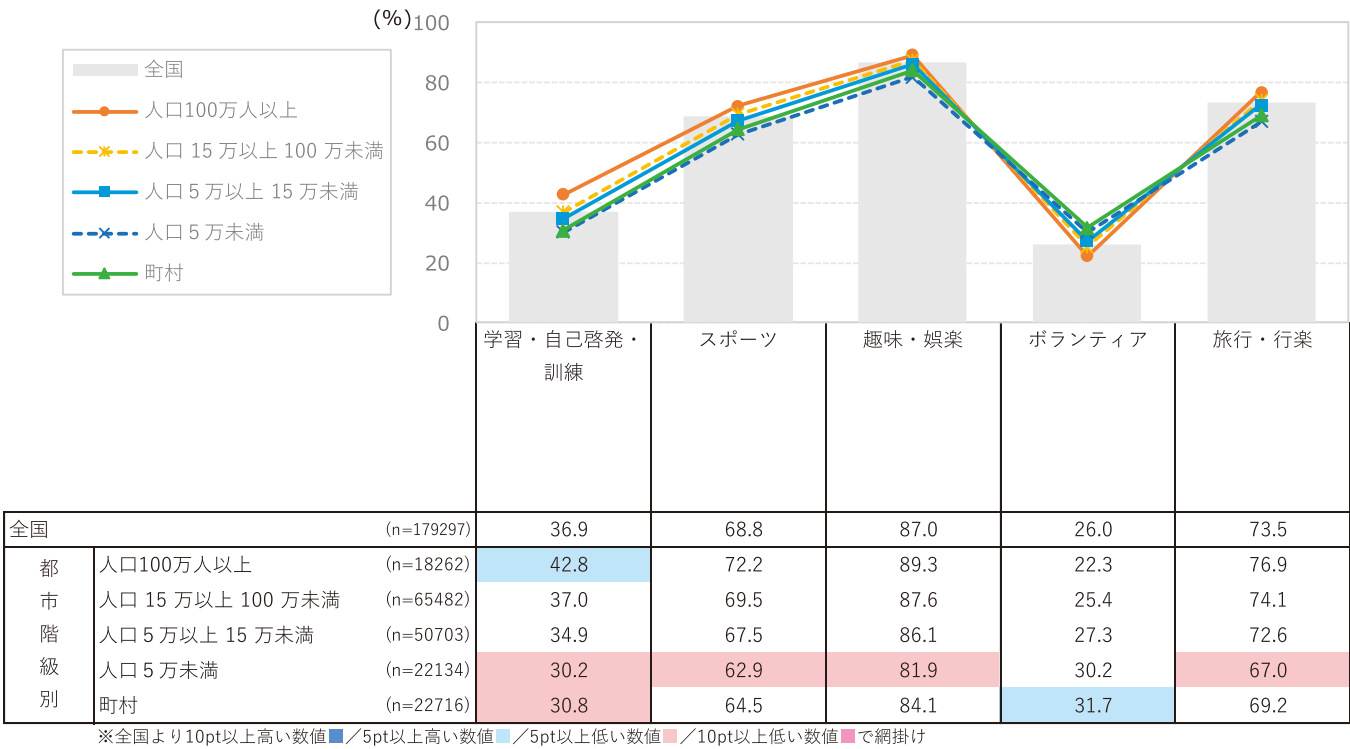
5ジャンル（学習・自己啓発・訓練／スポーツ活動／趣味・娯楽活動／ボランティア活動／旅行・行楽）の
行動者比率について

- 全国のデータを見ると、何らかの「趣味・娯楽」を行っている人は全体の87%に及んで行動者率が最も高い。以下、「旅行・行楽」（74%）、「スポーツ」（69%）が7割前後で続く。
- 都市階級別にみると、「ボランティア」を除く4ジャンルはいずれも都市階級が小さくなるほど実施率が下がり、人口5万未満と町村は同程度の実施率か人口5万未満の方が実施率が低い。
一方、「ボランティア」は町村と人口5万未満で実施率が高い。

※ 都市階級の定義（以降同様）
平成 27 年国勢調査の人口により区分している。
なお、市町村の境域は平成28年10月20日現在の境域による。

- ・大都市（人口 100 万以上の市）
- ・中都市（人口 15 万以上 100 万未満の市）
- ・小都市A（人口 5 万以上 15 万未満の市）
- ・小都市B（人口 5 万未満の市）
- ・町村

■5ジャンルの行動者率(10歳以上)



学習・自己啓発・訓練の行動者率

- 全国でみると、「パソコンなどの情報処理」がトップだが、いずれの項目も1割前後。
- 都市階級別にみると、都市階級が大きいほど行動者比率が高く、特に「英語」で差が大きい。一方、「介護」は都市階級による差がみられない。

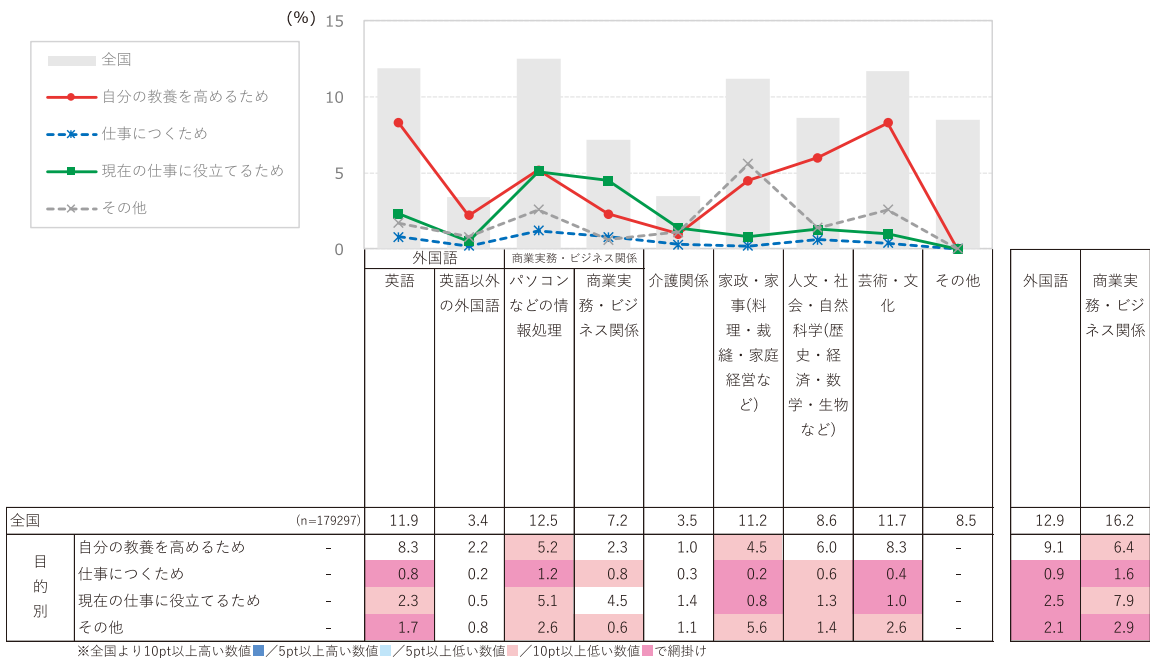
学習・自己啓発・訓練の目的

- 主な目的は「自分の教養を高めるため」と「現在の仕事に役立てるため」。
- ・ 「社会生活基本調査」においては、目的の項目が限定的であり、学習・自己啓発・訓練でのみしか聴取していない。本レポートにおいては、行動率のみでなく、期待や効用などを聴取しており、より深い視座が得られるように設計している。

■学習・自己啓発・訓練の種類別行動者率(10歳以上)



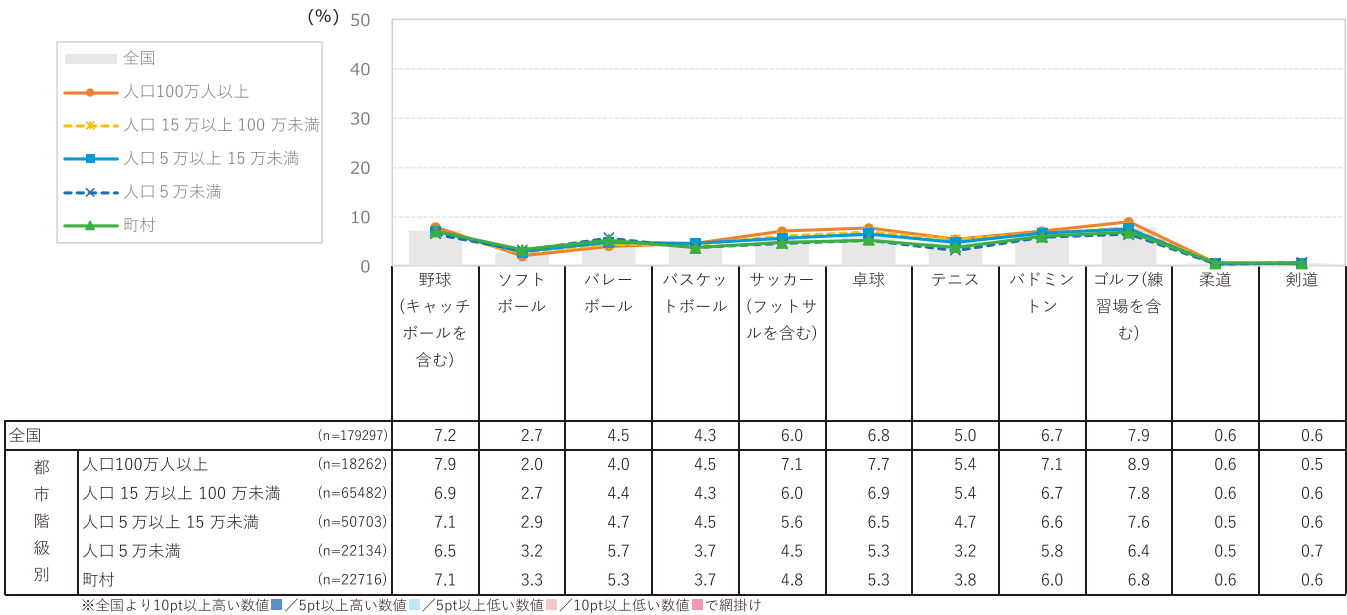
■学習・自己啓発・訓練の種類別行動者率(10歳以上)_目的別



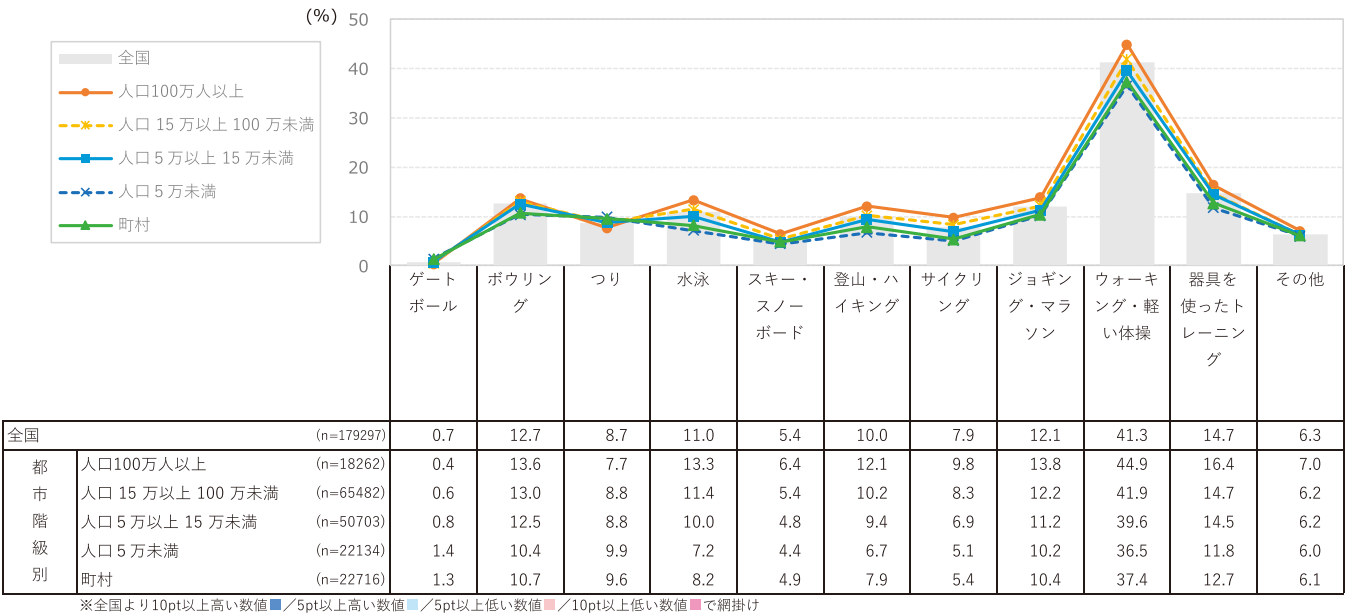
スポーツの行動者率

- 全国でみると、「ウォーキング・軽い体操」が他を大きく上回りトップ。
- 都市階級別にみると、大きな差はないものの、全般的に都市階級が大きいほど行動者比率が高い。特に「水泳」「ウォーキング・軽い体操」でその特徴が顕著。

■スポーツの種類別行動者率(10歳以上)



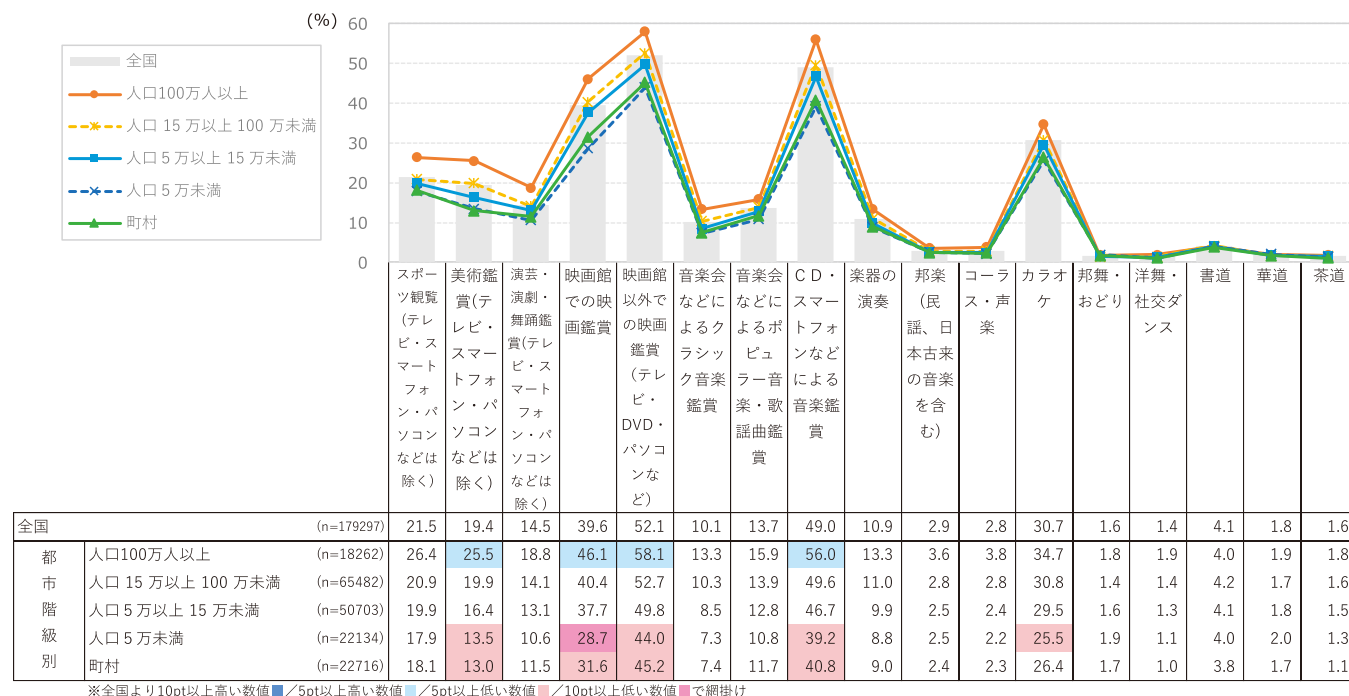
■スポーツの種類別行動者率(10歳以上)



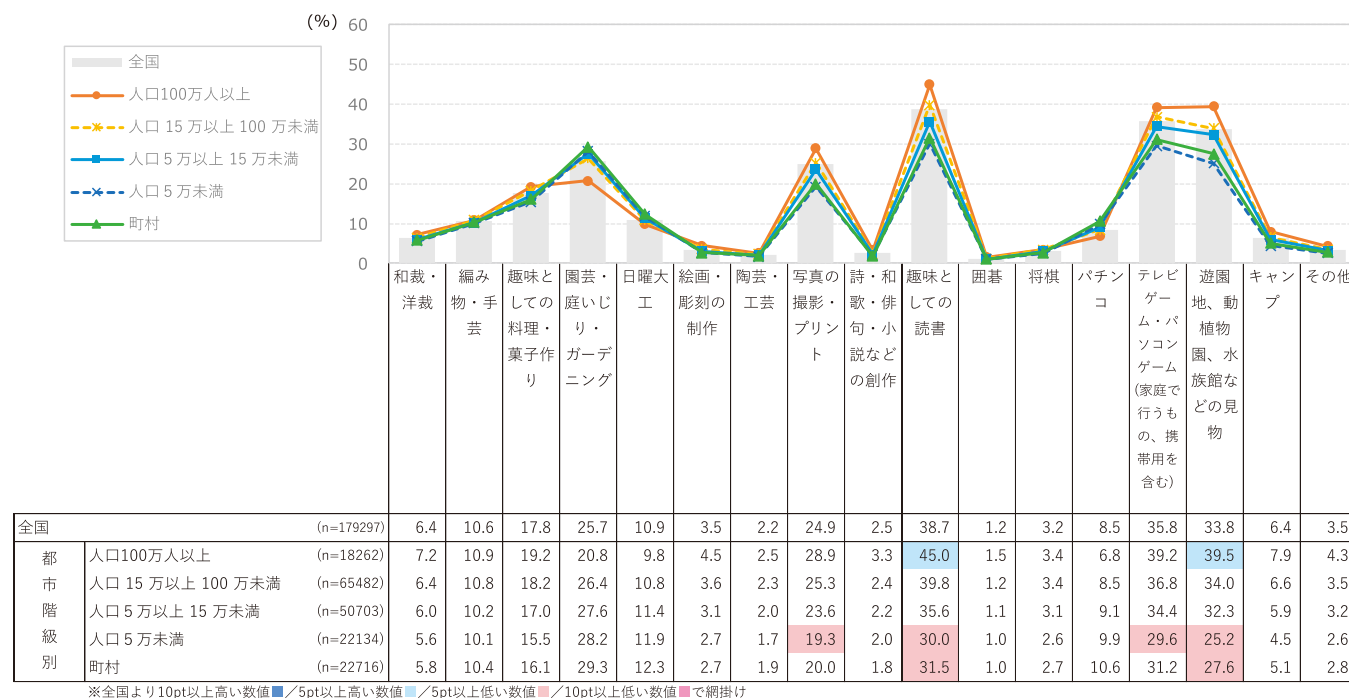
趣味・娯楽の行動者率

- 全国で見ると、「映画館以外での映画鑑賞（テレビ・DVD・パソコンなど）」が5割を超えて最も高く、「CD・スマートフォンなどによる音楽鑑賞」「映画館での映画鑑賞」「趣味としての読書」が続く。
- 都市階級別にみると、都市階級が大きいほど行動者比率が高い項目が多く、「スポーツ鑑賞」「美術鑑賞」「映画館での映画鑑賞」「映画館以外での映画鑑賞」「CD・スマートフォンなどによる音楽鑑賞」「趣味としての読書」「遊園地、動物園、水族館などの見物」は人口15万以上100万未満とも5pt以上差がある。

■趣味・娯楽の種類別行動者率(10歳以上)①



■趣味・娯楽の種類別行動者率(10歳以上)②



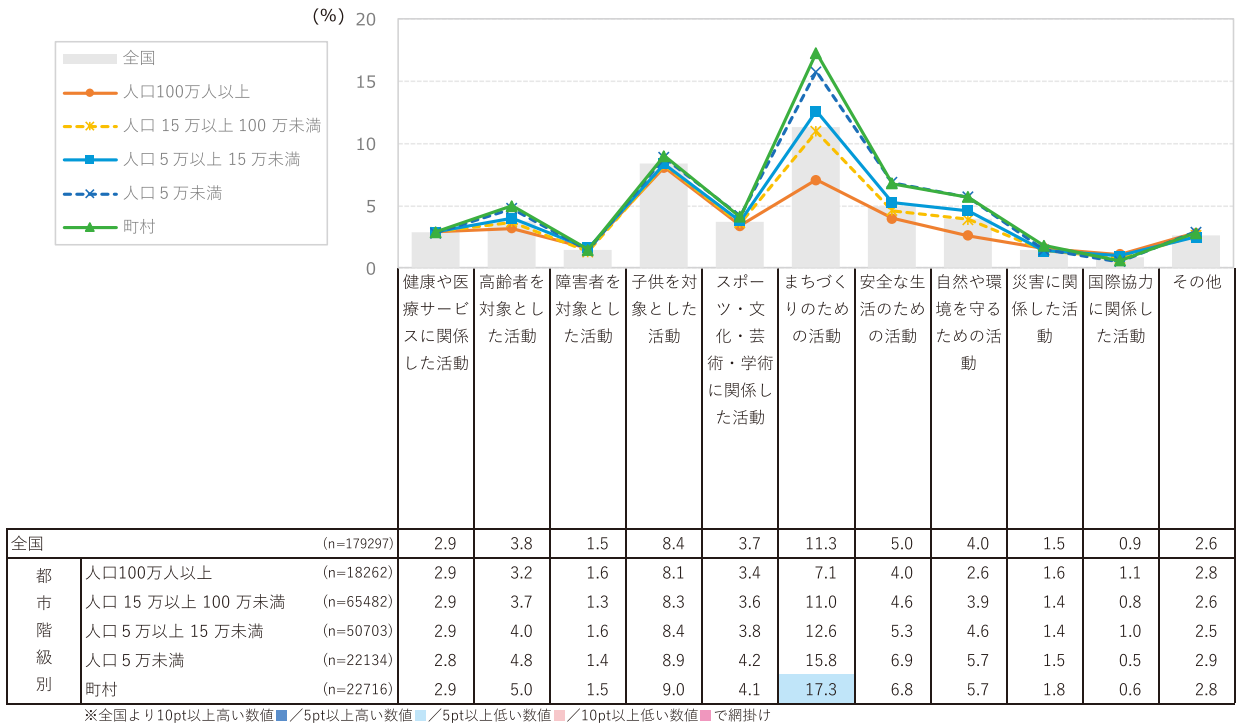
ボランティアの行動者比率

- 全国でみると、「まちづくりのための活動」がトップだが、いずれの項目も1割前後。
- 都市階級別にみると、「まちづくりのための活動」は都市階級が小さいほど行動者比率が高い。

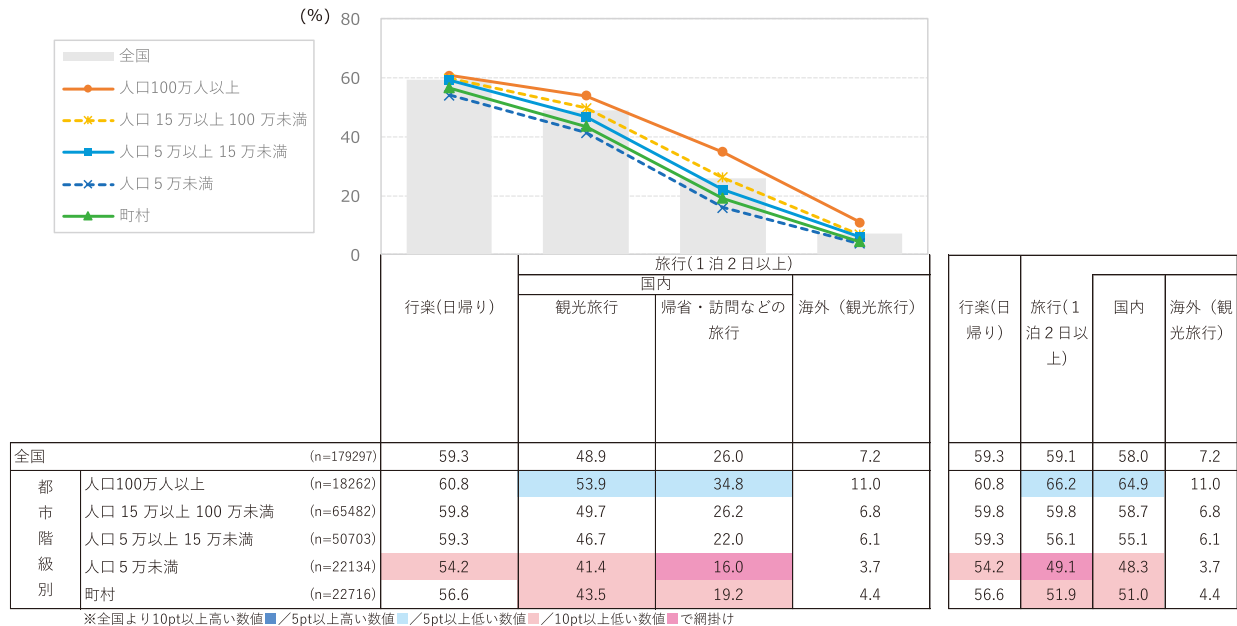
旅行・行楽の行動者比率

- 全国でみると、「行楽(日帰り)」「旅行(1泊2日以上)」ともに6割程度の行動者比率。
- 都市階級別にみると、都市階級が大きいほど行動者比率が高く、特に人口5万未満の低さが目立つ。

■ ボランティアの種類別行動者率(10歳以上)



■ 旅行・行楽の種類別行動者率(10歳以上)



[結果の概要など]

自由時間等における主な活動の年間実施率は、「ボランティア」以外、都市規模が大きいほど高い傾向があるが、5万人未満の市より町村の実施率の方が高い項目が多い。

- 下表に示すが、5つの主な活動実施率を単純に足し上げただけでも、その傾向は明白である。地方の町村部ではなく、それより少し大きめの中小都市部の方が余暇活動（遊び）が不活性な状況であるといえよう。
- 都市規模のカテゴリー定義は異なるが、本レポートのオリジナル調査でも同様の結果が得られている。人口が少なくなれば遊び（余暇活動）も減るとは言い切れないということである。

		学習・ 自己啓発・ 訓練	スポーツ	趣味・娯楽	ボランティア	旅行・行楽	左記合計
全国		36.9	68.8	87.0	26.0	73.5	292.2
都市階級別	人口100万人以上	42.8	72.2	89.3	22.3	76.9	303.5
	人口15万以上100万未満	37.0	69.5	87.6	25.4	74.1	293.6
	人口5万以上15万未満	34.9	67.5	86.1	27.3	72.6	288.4
	人口5万未満	30.2	62.9	81.9	30.2	67.0	272.2
	町村	30.8	64.5	84.1	31.7	69.2	280.3

設問構成についての所感

- 「社会生活基本調査」は、昭和51年から実施されている歴史のある調査であり、時系列データが重視されるため、調査項目を固定化する必要があることは十分に理解できる。一時の流行に終わるかもしれない行動を臨機に把握するのには向かない。
 - ・ 例えば「考え事をしながらTikTokをぼんやりと1～2時間ほど眺めている」行動などは、どのカテゴリーに回答すべきか迷うが、早晚設定されることになるはずだ。
- また、同調査の基本的な目的が「国民の生活時間を正確に把握する」ことにあるため、どのような期待や偶然があってその活動に至ったかの情報は無い。これも十分に理解できる制約である。
- どうしても物足りなさを感じるのは、すべての生活時間が「何かの役に立つもの」、「意思をもって選ぶ取るもの」として想定されている点である。
 - ・ 明日の仕事に向けて、“労働力をリクリエーション（再生産）する正しい生活者”が想定されている。
 - ・ 初対面の人から「あなたの趣味は何ですか？」と質問されて言いよどんでしまった経験をお持ちの方であれば、その意味合いをよくおわかりいただけるはずである。
- 余暇活動を深く考えるうえで、「ニーズがあって行動がある」とあらかじめ考えることは危険だ。余暇活動は、それ自体が楽しいからやっているものが多いこと、期待以上（以下）の／思いもかけない結果が得られること、余暇活動にも家事労働にも仕事にも、そうした偶発的・逸脱的な要素があること、などを勘案する必要がある。
- 非常に緻密、かつ正確な「社会生活基本調査」から漏れてしまった“遊び”の部分を、アドホックな調査で少しでもすくい取りたい、というのが本レポートのオリジナル調査の目的のひとつである。