

消費行動に見られる遊び —カियोワの遊び概念とバタイユの消尽概念を用いて—

宮崎 恵実

消費行動において、合理的もしくは非合理的だと感じる線引きは個人それぞれである。例えば、賭け事や衝動的な無駄遣いを、理解できない非合理的な消費行動だと捉える人も、自分なりの意義を感じながら行う人も存在する。そこで本研究は、合理的な消費行動だけでなく、はたから見て無駄遣いや非合理的と思われる消費行動をするときの、個人なりの合理化の過程や仕組みを明らかにすることを目的とする。

本研究では、消費行動を遊びとして捉えることを合理化のひとつの手段として捉え、カियोワの遊び概念と、バタイユの消尽概念を用いて考察する。調査結果を考察する前提条件として、調査対象者が意識的・無意識的に行っている消費行動を、カियोワの四つの遊び区分（スポーツのような競争を楽しむアゴーン、宝くじのような機会を楽しむアレア、ままごとなどの模擬を楽しむミミクリ、ブランコなどの眩暈を楽しむイリンクス）によって分類する。

先行研究として、小川（2001）が消費行動をカियोワの遊び概念を適用し説明した研究があげられるが、実地の調査を行っていない。本研究では、個人が消費行動において合理化に至った詳細な理由を明らかにするため、半構造化インタビューによる質的調査を行った。調査対象者は茨城県在住の21~23歳の11名である。

調査の結果、消費行動の主なものは、「コレクション欲を満たす買い物（アゴーン）」「お得意に買ったことの達成感（アゴーン）」「比較検討の時間（アゴーン）」「自分が使っているところを想像する時間（ミミクリ）」「運試しとしての消費（アレア）」というようにカियोワの遊びの区分で分類できた。

以上の三つの遊びの分類の語りについて分析・考察すると、消費行動においてはアレア、ミミクリ、アゴーンの順で真剣度が増加するということがわかった。アゴーンには努力や義務が多いというイメージがあるのに対し、アレアは気軽さや考えなしであるというイメージがある。多くの調査対象者は、消費行動にアレアの楽しみを感じることにに対し合理化できないと拒否反応を示し、アゴーンは真剣さを伴うものであるため、要する義務や苦勞でさえ楽しみと感ずる。一方で、アレアであっても費やす金額が身の丈に合っていれば合理的と許容される傾向がある。このように、消費行動に見られる遊びの種類（真剣度）の軸と費やす金額の軸のマトリクスが存在し、その二つの軸の兼ね合いで合理的・非合理的の線引きが見られた。例外として、アレアに批判的な感情を持つ調査対象者でも、アレア色の強いゲームのガチャ（電子くじ）に破滅的に資産を費やしている例も見られた。このような調査対象者は、「開発者（もしくはキャラクター）に見合うだけのお金を貢いでいる」と語っており、アレアを楽しむというよりはむしろ「富を費やすことに意味がある」という、バタイユの言う消尽的な思考により合理化をしていることが明らかになった。

（指導教員 後藤嘉宏）