

批評

川崎寧生 著
『日本の「ゲームセンター」史 — 娯楽施設としての変遷と社会的位置づけ —』

(福村出版、2022年)

間宮琴子*

2010年代以降、ゲームセンターでは高齢者を目にする機会が増えてきた。彼・彼女らはゲームセンターの従来の客層とは異なる。指先を動かすメダルゲームには認知症予防効果が期待できるとされており、彼・彼女らが好んで利用しているというのだ。ゲームセンターは憩いの場としてシニア世代で密かにブームとなっているのである。また、高齢者が孫を連れて遊びに行くなど家族交流の場としても注目を集めている¹。現在は幅広い年齢の人々に利用されているゲームセンターだが、普及当初の1970年代末頃は薄暗く煙草のけむりが漂う不良少年のたまり場として知られていた。

本書は、ゲームセンターがこうした悪印象を払拭するまでの経緯を描いている。著者である川崎寧生は、2020年に立命館大学大学院先端総合学術研究科に提出した博士論文「日本の「ゲームセンター」史—娯楽施設が社会に根付く過程を中心に—」をもとにして本書を執筆した。おもにフィールド調査と公的文書の文献調査を通じて、「日本のゲームセンターが他国と異なり現在につながる形で社会に根付いた要因と過程」(27頁)を明らかにした。まず各章の内容を概観する。

序章と第1章では先行研究の整理がおこなわれ、そこから本書の「日本のゲームセンター店舗はいかにして社会に根付いたのか」(26頁)という問いが提示される。この問題を「店舗のあり方」と「プレイヤー、ゲームと店舗の関係性」に着目して記述していく立場が表明される。

第2章では、日米ゲームセンター史の比較分析がおこなわれる。米国では、社会的な統制の結果、既存の客層を切り捨てるかたちでの根本的な転換を余儀なくされたとまとめられる。それに対して日本では、法規制による客層の制限がおこなわれつつも、プライズゲーム機や大型の新規ゲーム機などの導入により、多様な客層を取り込むことが可能になったと結論づけられる。

第3章では、ゲームと賭博の類似性を踏まえ、ゲームセンターと賭博機器との関わり、青少年保護の観点から分析がおこなわれる。おもに国会における議論の検討を通じて、ゲームセンター規制の実態が調査される。風営法をゲームセンターに適用するか否かの議論の際、賭博機器が違法に運営されていたことや、ゲームセンターが不良少年の「たまり場」となっていたことが争点となった。その後、風営法が適用されたことによって違法業者が摘発された。ゲームセンター産業は一時的に売上げが低下したものの、1990年代にゲームセンターが最盛期を迎える一因となったと記述されている。

第4章では、ゲームセンターが4つの店舗形態に分類される。それぞれ、既存の施設に併設された「併設型店舗」、子供向け施設に設置された「子供向けゲームコーナー」、独立して開店した「独立店舗」、飲食店を中心とする大人向けの施設に設置された「大人向けゲームコーナー」である。川崎によれば、近年主流である独立店舗・併設型店舗とは異なり各ゲームコーナーは衰退傾向にあるとされ、先行研究において分析の対象とされていないことが指摘される。

第5章では、1970年代後半に登場した大人向けゲームコーナーのケーススタディがおこなわれる。本章にて例証

* 立命館大学大学院先端総合学術研究科 2023年入学 表象領域

される「ゲーム機が導入された喫茶店」の特性として、安価かつ短時間で精神的ストレスを発散できるアーケードビデオゲームと空いた時間を埋める目的で利用されやすい喫茶店との親和性の高さが挙げられる。そのため、長時間労働が一般化する1970～1980年代の都市部においては、労働の合間などにストレス発散を目的としたサラリーマンが主要な客層であったと述べられる。

第6章では、1960年代から2000年代に多く見られた子供向けゲームコーナーが取り上げられる。駄菓子屋や玩具屋の一角に設けられた子供向けゲームコーナーでは、ゲーム機を通じて子供たちが交流を深めた。それにより、小売店が子供たちのコミュニケーションの場として受け入れられた。その後、その役割は携帯型ゲーム機や併設型店舗へと移っていったと主張される。

第7章および終章では、以上の議論を踏まえて店舗・プレイヤー・ゲーム機の三者における関係の維持と発展が、ゲームセンターが社会のなかで受容されていくために重要であったと総括される。さらに、多くの店舗形態で稼働していたゲーム機の分析を通じて、ゲームセンターが「様々な楽しみ方、プレイ目的を提供」(201頁)できるようになったことにより、「老若男女を問わない様々な人々」(226頁)が「気軽にゲームを家の外で楽しむ文化」(221頁)が形成されたと述べられる。そして、コアユーザーを中心とする「スコアラー文化」や「対戦文化」だけでなく、「気軽に楽しむ」文化が生じたからこそ多様な客層が共存する現在のゲームセンターへと変遷してきたのだと結論づけられる。

以上のように、本書の特徴はゲームセンターの歴史記述を通してその歴史のなかで息づく人々のありようを描き出したことにある。これまでゲームセンターは、ビデオゲームやアーケードゲームなどを対象とした研究のなかで言及されるに留まっていた。それに対して川崎は、今日のクリーンで居心地のよいゲームセンターが形成されるまでの歴史を記述し、そこから立ち現れるゲームセンター利用者の営みをありありと捉えている。

さらに、衰退傾向にあり重要視されていなかった「ゲームコーナー」に着眼した点も、客層の特徴や背景を考えるうえで意義深い。こうした検討を通じて、従来用いられていたゲームセンターという大きな分類では見ることのできなかった店舗形態ごとの利用者の年齢層や目的が明確になった。これにより、近年注目されている「サラリーマン研究」や「余暇研究」などへとつながる視座がもたらされている。

しかし、本書にはゲームセンターを利用しながらも語られることのない人々が存在する。それは不良である。日米のゲームセンター比較をおこなった第2章では「日本では方針転換した店舗でも、以前からのプレイヤーはそのままゲームセンターを利用し」(87頁)ていたことが示されている。1985年の風営法の改正によって賭博犯罪者が摘発されたが、不良たちまでもがゲームセンターから追い出されたわけではない。

子供向けゲームコーナーが設置されたある玩具店では「悪い子が集まりにくいようにするため」(193頁)に中学生を店から「追い出し」(193頁)ていたのだ、と注釈される。そうして彼らは「別の独立店舗のゲームセンターや大型店舗へ誘導」(173頁)されたのである。このことから、不良たちはゲームセンターそのものからいなくなったのではなく、独立店舗という異なるタイプのゲームセンターに存在し続けたことがうかがえる。このように本書は、賭博犯罪者が摘発されたのちも不良というグレーな存在が依然としてゲームセンターを利用し続けたことを示唆しているが、そうした独立店舗を調査の対象とはしていない。

その理由として、川崎は先行研究の多くがゲームセンターの典型とされる独立店舗を分析対象としていることを挙げており、ゲームコーナーについての検討の不十分さを指摘している。しかしながら、「プレイヤー、ゲームと店舗の関係性」に注目するならば、独立店舗とそこに移っていった人々の存在は重要であろう。川崎はゲームセンターの独立店舗についての代表的な研究として、加藤裕康²を参照している。加藤は、博士論文をもとにした著書『ゲームセンター文化論——メディア社会のコミュニケーション』において、ゲームセンターに設置されたコミュニケーション・ノートやブリクラなどを取り上げ、ゲームセンターに根差した文化を広く論じている。

加藤はまたゲームセンターが「家庭、学校、地域に居場所を見つけれない青少年」³の受け皿となっていることを指摘している。そのうえで、そうした青少年たちは「非行者」とされ彼らは「学校的価値観」を中心とする社会から排除されていると主張される。加藤によれば、彼らの居場所であるゲームセンターとは、排除された末に辿り着いた場所である。川崎の研究は、こうした社会から排除された「不良」が社会のみならず、彼らが居場所とするゲームセンターのなかでも排除されていった経緯に触れている。「不良」はゲームコーナーから締め出され、独立店舗の

ゲームセンターへと追いやられたのであった。

独立店舗を対象とした先行研究に対して、本書はゲームコーナーに注目し、その客層の移り変わりを記述した。店舗間の顧客の移動とそれに伴う客層の変化を叙述することで、先行研究が示せていないゲームセンター空間における不良の排除を描き出している。ゲームセンター研究としての、川崎による独立店舗の顧客と店舗の関係についての研究も期待される。そればかりか、本書が明らかにしたゲームコーナーの歴史の変遷と客層の変化は、「非行者」に関する社会学的研究にも重要な貢献を果たしていると思われる。ゲーム研究者だけでなく、広く社会学的関心のある方に一読していただきたい一冊である。

注

- 1 「お年寄りがゲーセン集合 1日1000円、交流の場に」『日本経済新聞』2010年11月29日、2010年11月29日。
https://www.nikkei.com/article/DGXNASDG0901M_Z21C10A1CC0000/ (2023年8月30日取得)。
- 2 加藤裕康『ゲームセンター文化論—メディア社会のコミュニケーション』新泉社、2011年。
- 3 前掲注に同じ、260頁。

