

地域におけるゲームセンターの多世代コミュニティの形成と可能性

－ 横須賀市商業施設内調査をもとに －

コミュニティ 遊び ゲームセンター
コミュニケーション 情報負荷 高齢化

AJ16036 尾崎 葵斗
指導教員 郷田 修身
担当教員 山代 悟



1. 背景

(1) 研究の背景

地域コミュニティや、地域でのコミュニケーションは年々減少していると言われている。コミュニケーションの減少によって孤独死、過疎化、育児の原因不足など様々な社会問題が生まれてしまっている。コミュニケーションを豊かにするにはどのようなアプローチができるのか。本論文では遊びに注目した。遊びを行っているときに人々はコミュニケーションを生みやすいのではと考え、コミュニケーションに対して「遊び」という観点から考察し、私はゲームセンターを取りあげ研究を行なった。

(2) 研究の目的

新しくゲームセンターを計画するには、どのような場所に、そしてどのような配置どのような特性が必要なのかを知る必要がある。本研究の目的はゲームセンターでコミュニケーションが生まれやすい環境、多世代コミュニティの場所としてのゲームセンターを研究することを目的とする。遊びを研究する上で、遊びというものがどういったものかを知る必要がある為、遊びを定義づけする。

遊びとコミュニケーションについて考えていくにあたり、遊びの概念について考えていくこれは遊びに関して研究を行ったヨハン・ホイジンガと、ロジェ・カイヨワの述べた遊びの定義をもとに、遊びと遊び心の違い、情報負荷の概念を要素として加え、

- ①目的として、「面白さ(適度な情報負荷)」が存在する。
- ②自己目的的であり、他の要因を目的として持たないものである。
- ③態度でなく、活動である。
- ④自由な(移り変わりうる)行動である。
- ⑤隔離された行動である。
- ⑥規則のある活動である。

と定義した。

本論文ではコミュニケーションと遊びの親和性に注目し、その中でゲームセンターに注目した。ゲームセンターといえば非行少年のたまり場、不健全な遊技場というイメージがあり、社会的にもマイナスなイメージが強い。しかし、風営法の改正などでマイナスイメージの払拭を行ったり、少ないお金で長く遊べることなどから高齢者たちの交流の場になっている。そこから本論文ではゲームセンターを多世代コミュニティを生む場所として調査を行なった。

2. 研究の構成と仮説

本論文はゲームセンターがコミュニケーションに関する社会問題解決につながる可能性の調査を目的とし、三つの仮説に対し、二つの調査を行った。

仮説① コミュニケーションはゲームの情報負荷が時間的、操作的情報負荷が低いほど発生しやすい。

仮説② コミュニケーションはゲームセンター遊戯中の周りからの視線が通りにくい場所で行われやすく、また自らの視線が通りやすい場所で行われやすい。

仮説③ ゲームセンターという場において、新たなコミュニティが形成されている。

仮説①、仮説②を明らかにする為に行う。調査の前に調査対象の環境調査を行った上で、マッピング調査を行った。また、仮説③を明らかにするためにヒアリング調査を行った。それぞれの得られたデータから仮説の妥当性を考察していく。

3. マッピング調査

(1) 調査対象

横須賀久里浜の商業施設内のゲームセンターを調査した。横須賀市は全国の中でも老年人口比率が多い。老年人口が多い市の中でも久里浜は年少人口が多い。そこから老年人口に含まれる老人と年少人口が含まれる若い世代との交流が期待される。



図1 調査対象 配置図

(2) 調査方法

ゲームセンターにおいてどのような場所に人が集まるのか。コミュニケーションは生じているのか。どのような人がいるのか。などを記録する。

配置図上に人を赤、コミュニケーションを青色でマークする。それを朝の10時から夜の10時まで15分間隔計48回行う。

調査は位置と視線の調査を2019年11月11日(月)、12日(火)。位置と視線とコミュニケーションの有無、人の年齢性別などの調査を11月25日(月)、26日(日)に行った。延べ192件のデータを採取することができた。仮説①、②において立てた情報負荷、そして視線の関係を数値化し、環境を評価した。その結果とマッピング調査を重ね合わせ仮説に整合性があるのかを確かめる。

(3) 調査結果と考察

調査を行い、結果の分析より、時間的情報負荷、操作的情報負荷、遊戯中に見える自分以外の同じゲームを遊戯中の人の見え方の関係に相互作用があるのではないかという仮説が生じた。そこから環境評価をまとめ、それをマッピング調査と重ね合わせる。

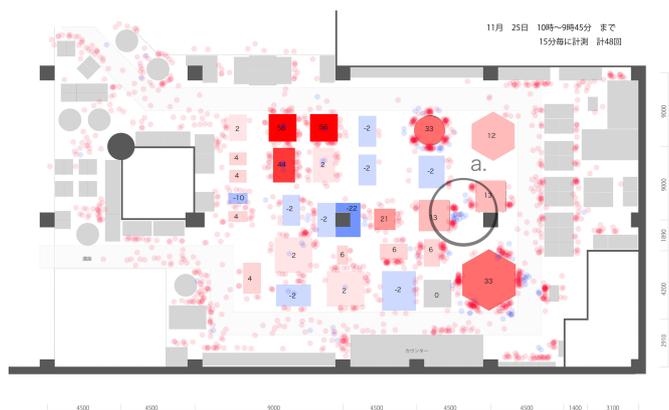


図2 総合環境評価と11月25日調査結果

以上から、仮説のように環境評価を行ったところ、環境評価の高いところにコミュニケーションが生まれやすい結果となり、概ね仮説が正しいことが示された。また、注目すべき例外もあり、図2中のa.の場所は環境評価は近いものの配置的にコミュニケーションが生まれやすい場所となっていることが考えられる。ここは総合環境評価が比較的高めで相手の顔が見える環境評価が低いことからあらかじめコミュニティがある状態で遊ばれる可能性が少ないと推測でき、ここで「初めてのコミュニケーション」が生まれていると考察出来る。仮説は全て正しいと言えたが、「新しいコミュニケーション」が生まれやすい条件や環境評価の合成方法などの研究が今後の課題となる。

4. ヒアリング調査

(1) 調査対象

横須賀市久里浜ショッピングセンター内のゲームセンターにおけるメダルゲーム遊戯中の客21人

(2) 調査方法

遊技中の客に対して、ゲームセンターに来る頻度や、コミュニケーション、コミュニティの有無について質問する

(4) 調査結果と考察

ヒアリング調査の結果、表1のようになった。

表1 ヒアリング調査結果

性別	年齢	交通手段	時間	平均滞在時間	平均来店頻度	名前知人	連絡先知人
1 男	70代	車		30 3~4	3	5	1
2 女	70代	車		30 3~4	3	4	1
3 女	60代	車		20 5~6	5	6	3
4 男	10代	電車		10 4	4	4	2
5 男	10代	電車		10 5	4	6	4
6 女	60代	車		15 4	4	5	2
7 女	50代	車		10 4	3	6	3
8 女	50代	徒歩		15 2	4	4	3
9 女	70代	車		10 3	3	6	1
10 女	50代	車		10 3	4	6	2
11 女	60代	車		10 3	4	6	0
12 女	60代	車		10 3	4	6	1
13 女	60代	徒歩		20 3	3	4	1
14 女	70代	車		20 5	7	6	5
15 女	60代	車		20 3	7	3	3
16 男	20代	車		15 3	3	6	0
17 男	10代	電車		15 2	2	5	4
18 男	60代	車		25 3	7	3	0
19 女	10代	電車		15 3	5	6	4
20 男	10代	電車		15 2	4	6	4
21 女	10代	自転車		15 3	4	5	5

以上の結果から連絡先を交換していたり、名前を知っているなどのコミュニティがすでにできていることがわかった。

4. 結論

調査から仮説の正しさがわかり、ゲームセンターがすでに、コミュニティを形成しており、またコミュニケーションの場としてとても有用であることがわかった。操作的情報負荷が少なく、時間的情報負荷も少なく相手の顔が見えるような環境でコミュニティが発生しやすく、そういったコミュニティ形成を目的としたゲームセンターの可能性が示された。また、この特性はゲームセンターだけでなく他の遊び場でも提案できる内容である。新しくコミュニケーションが生まれやすい環境の研究や、ゲームセンター以外での同じ条件下でコミュニケーションが生まれるのかなどの行うことを今後の課題としたい。

引用・参考文献

- 1) 小川純生：遊び概念と消費者行動，同友館，2013.12
- 2) ミゲルシガール,(訳：松永伸司)：プレイマスターズ 遊び心の哲学，フィルムアート社，2019.4
- 3) 仙田満：遊び場を育む環境蝕む環境，朝日新聞出版，2018.4
- 4) E・ゴッフマン(訳：丸木恵祐、本名信行)：集まりの構造 — 新しい日常行動論を求めて—，誠信書房,1980,12
- 5) 加藤裕康：ゲームセンター文化論，新泉社，2011.4
- 6) 長谷正人：コミュニケーションの社会学，2009,12,
- 7) 田中秀幸：地域づくりのコミュニケーション研究，2017,3