

地域社会におけるゲームセンターの位置づけ

光永 直斗

(手塚 恵子ゼミ)

目次

- 1章 ゲームセンターの不思議な空間
 - 1) ゲームセンターに通って
 - 2) ゲームセンターの批判
 - 3) 現在のゲームセンター研究
 - 4) 研究の目的
- 2章 ゲームセンターの観察
 - 1) 調査対象
 - 2) コミュニティの形成
 - 3) 暗黙の了解
 - 4) 自然と統一される行為
- 3章 ゲームを通じた小集団
 - 1) 「居場所 (サードプレイス)」となるゲームセンター
 - 2) オンライン化
- 4章 ゲームセンターとは
- 参考文献
- 付録

1章 ゲームセンターの不思議な空間

1) ゲームセンターに通って

私は、子どもの頃からよくゲームセンターに遊びに行っていた。高校生のときは友人と学校をサボってまでゲームセンターに行くほどであった。

今でもよく訪れているゲームセンターに足を運んでみると、居なくなっている人もいたが、私が高校生の際にいたメンバーは変わらず居り、また新顔、中には小学生も混じってゲームをしていた。

ゲームセンターに通うようになったのは、中学を卒業し高校入試の勉強漬けを乗り越え解放感に浸っていた高校生のときであった。よくゲームをしていた友人に、筐体でやろうと誘われたのがきっかけであった。はじめて薄暗く、あまりイメージの良くなかった場所に訪れてみると、

「おっ、来たか！そっちははじめての人やね」と、高校生の私にとっては話したこともない年上の(推定30代)人に声を掛けられ、緊張しながら一緒にゲームをした。それから年代も様々な人々とゲームをし、時にはごはんに誘われ、ゲームのアドバイスをしたり、してもらったりするうちにだんだんとその空間に居ることが心地よくなっていった。今の私の社交性はきつとここで育まれてものだと感じている。

論文の題材を考えていたとき観察1のような出来事が起こった。

【観察1 ゲームセンターによって救われた】

ある日ゲームセンターに行くと、中学生の頃に私とミヤビがゲームセンターに誘ったビスコ(青年)が店員となっていた。彼は中学時代ひきこもりであった。その日彼は私とミヤビに「あのときゲーセンに誘ってくれなかったら今自分はこの世におらんかったかもしれんわ、救われたで感謝してる。」と語った(2015年12月29日)。

その中でゲームセンターで救われたという事を不思議に感じると同時にゲームセンターに長年通っていた私が疑問に感じていた家庭用ゲームが多々ある現在、彼らに通っているゲームセンターの魅力とは何なのか。彼らにとってゲームセンターとはどのような場所なのかということ。年齢も異なる会ったこともない人たちが1つのゲームで関係を作る光景に興味を惹かれ、研究する価値があるのではないかと考えた。

また、近年ゲームセンターは徐々に閉店しており(理由としては筐体のオンライン化による通信料の高騰、ゲームセンターに足を運ぶ人が少なくなった等)私が通っていたゲームセンターも研究している年の中で閉店してしまった。これから失われていくであろうゲームセンターとはどのよう

な場所であるのか、記録として残したいと考えたのである。

2) ゲームセンターの批判

ゲームセンターは昭和59年の大改正の際に新たに風俗営業に加えられた。ビデオゲーム機スペースインベーダーの爆発的な人気がかきつけて全国にゲームセンターが作られた。その時ゲームセンターは、賭博の温床になるおそれや少年を相手に射幸心をそそらせること、少年の溜まり場になり非行の温床になることなどが社会問題となっていた。

1978年にはインベーダー・ゲームが登場すると、人が相手ではなくモニターに向き合うようになった。その姿から一人遊びの閉じられた世界であるとされ、「ビデオゲーム悪影響論」が台頭した。インベーダーをやりたいがために「カツアゲ」が行われ社会問題化し、ゲームセンターのイメージが低下、非行の温床と見なされた。

1981年ごろにポーカーゲーム等の遊技機が全国的な広がりを見せ、これに伴い、このような遊戯を利用した賭博事犯が急増した。検挙された賭客の過半数は、会社員、店員等で占められており、子どもではなく大人であった。

1983年7月の『少年を非行からまもる全国強調月間』中に、少年がたむろし、喫煙・飲酒・不純異性交遊を行っている場所、「たまり場」として、スナック・喫茶店・アパートに次いでゲームセンターが報告された。

ゲームセンターの薄暗いイメージが犯罪や非行の温床としてのイメージを増長させ、1人遊びの閉じられた空間として認知されるようになった。『2003 CESA ゲーム白書』によると「ゲームをすることによってコミュニケーションが取れなくなると思う」「ゲームをすることによって思いやりが減る」「ゲームが犯罪を誘発すると考えられる」「ゲームをすることによって現実と空想の世界の区別がつかなくなる」等の意見が挙げられている。

身体的影響では、眼精疲労やゲームばかりをして勉強をしなくなる。暴力表現の多いゲームをすることによって暴力的になり、死の感覚が麻痺し、他者の視線を欠いた世界への退行、社会性や現実

感の欠如などが問題となった。

3) 現在のゲームセンター研究

「たまり場」や心身に悪影響を及ぼすと言われ批判されてきたゲームセンターであるが、一方でアミューズメント施設としてショッピングモールの中にゲームコーナーとして存在するなど変化を遂げている。

加藤裕康氏は著書『ゲームセンター文化論』の中でゲームセンターの批判について意見を述べている。ゲームセンターでは、対面状況において様々な相互行為が行われ、スコアや技の披露で自己呈示し、HN（ハンドルネーム）・CN（コミュニケーションノート）を通じて間接的なコミュニケーションがなされていると語っている。HNはスコア画面に表示され、どこの誰かもわからない相手をライバル視したり、好意を抱いたりする。また自身がHNを獲得することはゲームセンターにおける自分の存在証明であり、自己表現の1つである。ゲームセンターにいる間一時的に自身の人格を捨て去り別の人格を装うための一種のシンボルとなる。たとえ日常の世界で自分がつまらない存在だと感じられたとしても、HNを獲得することによって変身した自分は居場所を獲得することができる。CNは「画面を流れるHNに対してただ憧れるだけでなく、実際に書くという行為を通して主体的な存在になれ」（『ゲームセンター文化論』P97）、文章やイラストを用いて自己を表現し、周囲にアピールできる。CNを介した相互作用の中で社会を形成している。

悪影響については、悪影響を及ぼす前提に立って研究されていることが多いと述べ、身体的疲労は心身の疲労とともに気分転換の効果をもたらすことを述べ、眼精疲労は勉強をしても生じることから節度の問題に帰していると述べている。「1人遊びの閉じられた空間」といったイメージについては、「ゲームをよくやる子どもは、スポーツと自然遊びをよくやる傾向がみられ」（『ゲームセンター文化論』P59）と指摘している。

ゲームセンターでは自分の特技、努力が認められ、尚且つ知らない人に注目される。目立つからといっていじめの対象になることもなく、同じ趣味を共有する仲間の存在があったからこそ、孤立

することを免れている。

常連たちは次第にゲームをプレイするだけでなく、仲間に会う目的も含めてゲーセンに足を運ぶようになる。そこには「非行の温床」などといったゲーム悪影響論とは異なる世界があり、ゲームセンターは若者が一人で遊ぶだけでなく場合によっては小さな社会を形成し、家庭や学校、会社のイデオロギーをやり過ごし、フラストレーションを緩和する居場所として機能していると考えられる。若者はたった1人、ゲームをプレイすることだけを目的としてゲームセンターにいるわけではなく、HNを介して得点を競い合い観客を前に自分の技を魅せ、CNを通じて「会話」する他者の存在があり社交の場である。こうした場で若者は趣味を同じくする仲間を得ていき、家庭や学校で何をやっても認められずいじめの対象とならないよう自己表現を抑えていた少年が自己を解放できる場所、また場合によっては自己の存在を否定せずに受け入れてくれる場所であり、ありのままの自分を表現できる場所として機能した。

4) 研究の目的

上記の加藤裕康氏の『ゲームセンター文化論』の中には共感できる部分がある一方で、非行の温床などといったゲーム悪影響論とは異なる世界があったという点にはいささか疑問が残った。なぜなら私が学校をサポートしてゲームセンターに行っていたように、一般的な視点で見ると「非行」と呼ばれる行為をしている人も多く通っていたからである。

『ゲームセンター文化論』の中ではHN・CN、インタビューを通じてゲームセンターを外側から観察していた。ゲームの画面の中に表示されるHNに対して若者は興味を持ち、CNを通じて顔もわからない人たちと「会話」していると語っている。しかし、実際に私が通っているゲームセンターでは、スコア画面を見たり、ノートに記入するといった行為よりも、相手に直接語りかけ、時にはアドバイスをするといった行為が多く見られていた。また、ゲーセンは若者が一人で遊ぶだけでなく場合によっては小さな社会を形成したという点に注目し、実際に存在するゲームセンターの小集団の一員となり内側からゲームセンターに通

う人々を観察しようと考えた（長年通ったことにより一員となっており観察が容易である）。

常連を知り、行動を観察、聞き取りをしながら、どのような人がゲームセンターに通っているのか、なぜ来るようになったのか、人と人の関係の築き方、また新人から常連になるまでの過程、問題が起きた時にどう対処していくのか、ゲームセンター内のありのままの姿を描く。観察1のようにゲームセンターで救われるとはどういう事なのか、彼らはなぜゲームセンターに集まってくるのか。それらの疑問を考えると同時にゲームセンターとはどのような場所なのか、これからゲームセンターがどのような変化を遂げるのか考察する。

多くのゲームセンターや筐体について比較調査したわけではないため、中には自分の知っているゲームセンターとは違うと言った意見があるかもしれない。しかし、ゲームセンターについての研究は少なく、参与観察となるともっと少ない。この論文がゲームセンターに通っていた人にとって将来「このような場所があったのだ」と思い出すものになると同時に、地域に根差す人が集まる場所、小集団やたまり場とはどういった場所なのかについて理解する要因となるのではないかと考えている。

2章 ゲームセンターの観察

1) 調査対象

この研究では、GSAというゲームセンター、中でもGVという筐体に焦点を絞り調査を行う。

GSAは大通りから1本外れた道に面したゲームセンターである。大通りから外れていると言っても交通量は少ないわけではなく、近所にはスーパーや飲食店がある。本館の営業時間は午前9時から午後24時まで、私が調査する筐体がある別館は24時間営業（2017年5月8日より午前9時から翌2時までに変更）である。私がこのゲームセンターを選んだのは、私もよく通っていた為調査がしやすいと考えた事と、照明を少し落とした薄暗いイメージを持つゲームセンターであり、ショッピングモール内にあるゲームコーナー等とは違い、買い物ついでにゲームをするといった事もなく、明確にゲームをする目的で来る人たちの

調査ができると考えたからである。

GVに絞った理由は、私が長年プレイしていたため、その筐体をプレイしている集団とある程度の親密な関係が築けており、小集団の情報や行動が観察しやすく、外からは見えない内部の詳しい情報を集められると感じたからである。GVをプレイしている人の年齢は様々であるが、主に青年が多数を占めている（表1）。性別は全て男性であり女性のプレイヤーは見られなかった（他のゲームセンターでは女性プレイヤーも存在しているが、このゲームセンターには訪れていないようである）。女性が少ない理由としては、ゲームセンターに「非行の温床」や「たまり場」といったイメージがあり、危険な場所として認知されていたことが理由ではないかと考えられる。実際ショッピングモール内にあるゲームコーナーには多くの女性が見られる。GSAにも女性が来たことがあるが、あまりなじめなかったようである（観察2）。

【観察2 GSAに女性プレイヤーがやってくる】

GSAに女性プレイヤーが来たことがある。そのときの様子を少佐が「前女の子きたことあって1人で来たんやけど声掛けれんかったわ。声掛けようか迷ったんやけどナンバとか思われたら嫌やしなー。あんま楽しくなかったかもなー。続々とむさくるしい男どもが集まって来てたし。恐怖やではっはっは。」と語っていた（2016年8月16日）。

2) コミュニティの形成

GVという筐体は、チームバトルアクションというジャンルに属しており、2対2で行われるプレイヤー同士で勝敗を競うゲームである（1人でプレイすることも可能）。

●ゲームの流れ

対面に2人ずつ座り、コインを入れる。この際数人のグループで来ている場合は誰が組んで対戦をするか決める。複数のグループが来ている場合はお互いのグループが譲り合う様子が確認できる。自分のグループが強引に先にはじめようとはしない。先にゲームをしているプレイヤーが

いる場合、例えば誰も他のグループがいないプレイヤーが居らずNPC（ノンプレイヤーキャラクター）との対戦をしている場合にはそのプレイヤーに一言声をかける（観察3）。

【観察3 対戦の前の声掛け】

トンとキャプテンがNPCと戦っているところにタケル、アベ、少佐がやってきた。少佐がトンとキャプテンに「入ってもいい？」と聞き、トンが「どうぞ」と言うと、タケルが「どうします？」（この場合は誰が組むか）と聞いた。すると少佐が「先やっていいよ」と言い、トンとキャプテン、タケルとアベの対戦がはじまった（2015年12月29日）。

もし1人で来ているプレイヤーがいれば観察3のように声を掛けるか掛けられるかして組む相手が決まる。



お互いがHNや成績、階級などが記録されているICカードを翳すことでプレイ画面にそれらが表示される。



2人で相談しながら使用するキャラクターを決める。このとき自分の好きなキャラクターを提示したり、前衛と後衛などを決めたりする（これらはコインを入れる前に相談することもある）（観察4）。

【観察4 使用するキャラクターの相談】

ミヤビとタケルが組むことになった。この際タケルがミヤビに「何使いますか？」と聞き、ミヤビが「何でもいいよ」と答えると、タケルが「じゃあこれいいですか」とキャラクターを画面に表示しながら聞いた。するとミヤビは「おけ。じゃあおれが下がるな（後衛をするという意味）」と言い対戦がはじまった（2016年1月2日）。



2人のチーム同士で戦闘が行われ、先に相手を多く倒したチームが勝利となる。ゲームプレイ中もお互いが相手の技に対してのコメントをする場面がある（観察5）。

地域社会におけるゲームセンターの位置づけ

【観察5 対戦中に声を掛け合う】

この日、タケルとアベのチームと少佐とオレガンのチームでの対戦が行われていた。試合の中でアベが少佐を攻撃しながら、「少佐ァ!!」と声を掛け、対して少佐は「しつこいしつこい! 追ってくん」と声を掛け、それを見ていた他のプレイヤーは笑っていた(2015年8月16日)。

しかし、このコメントに対しては、場合によっては野次を飛ばしたと受け取られ険悪な雰囲気になる場合があるのでその場の雰囲気に応じた言葉選びと、相手のことをある程度理解しておく必要がある(観察6)。

【観察6 対戦中の声掛けによるトラブル】

ミヤビとスザクのチームと、タケルとアベのチームでの対戦が行われた。対戦の中でスザクの攻撃をタケルが避けつつ「そんな攻撃当たるわけないやん」と声を掛けたのに対し、スザクが対戦終了後にミヤビに対して「あいつ調子乗ってね?」と少し怒気を含んだ声で聞いた。ミヤビはそれに対し「まああいつ結構煽るけど冗談やから。聞いてる分には面白いけどね」と答えていた(2016年1月5日)。

敗北したチームはゲームオーバーとなり待っている人がいれば席を立ち、誰もいなければお互いの了承を経て再試合が可能となる。勝利チームは継続してゲームができ、NPCとの戦闘になる。その際わざと試合を長引かせ次の挑戦者が座るのを待つ。敗北したチームも勝ったチームもお互いが声を掛け合い労う(観察7)。

【観察7 試合が終わった後の労い】

ミヤビとスザクのチームと、タケルとアベのチームとで対戦が行われた。対戦はミヤビとスザクチームの勝利で終わり、試合の最後の一撃を決めたのはスザクであった。勝利したチームであるミヤビは、試合が決まると同時にスザクに「あざっす!」と声をかけスザクもミヤビに「ふぉーあぶねーあざっす!」などと声をかけていた。敗北したタケルとアベはお互い「申し訳ない!」と声を掛け合い。その後両チームで「あの技が決まって

おけば…」や「あっこで決められてたらヤバかったな」などと声を掛け合っていた(2015年8月20日)。

↓

任意で、先の試合の反省会が行われ、次にどう動いた方がいいかなどを話し合い。相手の対策を講じたり、次にどのキャラクターを使うかの話し合いが行われたりする。また中央にあるモニターに試合のリプレイ動画が保存されており、それを見て意見を言い合ったり、全国のランキング上位者や階級の高いプレイヤーの試合が録画されているため、それらを見て研究したりする。

●常連になるまでの主な流れ

常連になるまでにはいくつかのパターンが存在する。ここで挙げるのはその一例である。私の経験と今まで見てきた常連の観察である。

ゲームセンターの場所を知る。これは友人に教えてもらう、たまたま通りかかる、自宅から近い、インターネットなどの情報を見る等のパターンがある。

↓

1人、または友人等と複数人でゲームセンターに足を運ぶ。

↓

1人で来た場合誰かと組まなければならない為自分から話しかけるか相手から誘われるのを待つ。複数人で来た場合対戦相手を探さなければならない。先にプレイしている人がいればその人たちに声を掛け、いなければ椅子に座って待つ。4人いればそのままゲームをすることが出来るが、他の誰かが来た場合席を譲る。この際来た人数が1人であれば声を掛けグループに入れる。数人の場合は2台空けることで対面でのグループ同士の対戦となる(図1を参照するとABに片方のグループ、数人いれば対戦者以外は①②に座ったり③④⑤に座りモニターを見る。対面のグループも同様にCDに座りプレイしている人以外は⑥⑦⑧⑨に座るか③④⑤に座る)。

↓

対戦中の会話やゲームの楽しさ等を加算し、そ

の対戦者含むグループと仲良くなると、次に来たときにそのグループに話しかけゲームをし、連絡先などを交換したりしてそのグループが来ている時間に呼ばれたり、行くようになる（観察8）。

【観察8 グループに誘われる】

ミヤビに誘われ昼食を食べに行っていたことのであった。ミヤビにメールが届き「トンが今GSA居るみたいなんやけど行くか」と誘われた（2016年1月5日）。

↓

その後仲良くなってくると、ご飯に誘われたり（観察9）とゲームセンター外でも行動を共にするようになる。上記の流れの中でそのゲームセンターが気に入れば常連となる。

【観察9 ご飯に誘われる】

ミヤビ、スザク、トン、グレンのグループと少佐、タケルのグループがゲームをしているときの事であった。少佐がミヤビ、スザク、トン、グレンのグループに「よかったら飯行かんか？」と誘いミヤビが「あ、いいっすね！」と言って昼食を食べに出掛けた（2016年1月5日）。

ゲームの特性上、他のゲームと違い1人で高得点を目指したり、対戦型格闘ゲームのように、1対1で勝敗を競うといったようなソロでのプレイがあまり好まれない（観察10）。

【観察10 店員によるソロプレイヤーへの注意】

ゲームセンターではしばしば友人同士での1対1、俗に言うタイマンと呼ばれるプレイスタイルがされていることがある。その日は私がゲームセンターに到着した時にそのようなプレイヤーがおり、他のプレイヤーが後ろにいてもタイマンをやめなかった。スザク（青年）は「タイマン勢かよ。マナー悪すぎだろ。」と怒っており、ミヤビ（青年）も「乱入するか。」と、2対2の形を作ろうとしていた。そのとき店員（ビスコ（青年））が「注意してやるか？」と言いつつ、そのプレイヤーたちへの注意を行い、2対2の形での対戦が始まった（2015年12月29日）。

この為、1人で来たプレイヤーも誰かと組まなければならないといった状況ができ（観察11）ゲームセンター内での相互行為が観察される（後述の「オンライン化」によってソロでのプレイヤーが増えている）。

【観察11 子どもが組む相手を探す】

タケルがやってきた。タケルはGSAの中で最年少であり、1人で来ることが多い。この日はミヤビに声をかけ、一緒にゲームをしていた（2015年12月29日）。

2人で組むことによりお互いに信頼関係が築けると、ゲームセンター外での行動（例えばご飯を食べに行く等）に誘われるようになる。更に観察12の様に共感できる者がいると助け合いの精神が生まれる。

【観察12 家出の少年を助ける】

ミヤビ（青年）から話を聞いた。「モリモリ（青年）の家庭って複雑で（父親と2人暮らしだった）が厳しさから喧嘩し家出）家出してゲーセンに泊まるっち言いよったんやけど見かねた15（フィフティーン）（青年）さんがしばらく居候させてたらしいで。お金もなくゲーム出来んけどみんなが居るから楽しいっち言いよったな」（2015年12月29日）

特にゲームセンターのように逃避の場として利用される側面があると「非行」と呼ばれる行為に対しての共感者が多いように思われる（観察13）。

【観察13 共感者が多い】

モリモリの家出の件についてキャプテンが「俺あいつの親とも話したで、あんまり縛るようなことはしないほうがいいと思いますって。めっちゃキレられたけどな。でも言わんよりはいいと思うし、俺も気持ちわかるしな」と言っていた。これに対してスザクが「まあここに来てるやつなんてみんなそんなもんやろ。リア充とか来んしな。てか来られてもこまる。空気悪くなるし。」と語っていた（2015年1月2日）。

また、リア充（ここでは家庭が充実していたり

地域社会におけるゲームセンターの位置づけ

彼女、もしくは彼氏が居る人) に対しては厳しい意見が目立っていた。特に顕著に現れていたのは観察 14 である。

【観察 14 リア充に対しての厳しい態度】

スザクによると「一時期グレンに彼女ができてな。みんなでゲーセン行くかーって連絡取り合うときにグレンにだけ連絡しないっていう。あいつ彼女おるからええやろみたいな感じで、誘っても迷惑になるかもしれんってな。まあ迷惑になるってのは建前でリア充は来んっていう風潮あるから。可愛そうやったけどはっはっは。でもその後別れたらしくてグレンを励ます会みたいなの GSA でやってな。少佐がケーキ買ってくるっていう誕生日かよっつってのはっはっは。めちゃめちゃ盛り上がったで。」と語っていた (2015 年 8 月 23 日)。

来られても困るという会話に対しては、ゲームをしないものが来て話が出来なく、その話が出来ないことに対して気を使うのが理由であると考えられる。

更に、ソロでのプレイヤーに対しては、声掛けや、必ず 1 人になる人物がでないように配慮されている点が観察できる。また観察 15、観察 16 にあるようにゲーム内の行動は相手の性格を読み取る要因となっているようである。

【観察 15 ゲーム内の行動で相手の性格が読み取れる①】

スザク (青年) とのやりとりの中で「やっぱ立ち回りに性格でるよな～ミヤビとかすげー丁寧立ち回るやん、普段それに合わせて立ち回り考えてるからこの間組んだ人はやりにくかったわ。めっちゃ叫んでるしよ」(2015 年 8 月 13 日)

【観察 16 ゲーム内の行動で相手の性格が読み取れる②】

トンに話を聞いた。「ゲームで性格分かるって話やけどあるあるやで、これ俺が岐阜で通ってるゲーセンの話やけど、ガンガン行こうぜって性格のやつが居て何でも挑戦するし後先考えんのだわ。GS やってるんやけどずっと前衛だし後衛の

こと考えんで突っ込むから 2 人にタゲ (2 人から狙われること) とられて速攻やられるし、横で逐一がって! とか言わんといけなくて大変よ。まあでもそいつが入ると面白いからめっちゃ盛り上がるんやけどね。そういう立ち回りするやつって居らんやんあんなまはっはっは」と語っていた (2015 年 8 月 16 日)。

また、ゲームをするという共通の行為によりコミュニケーションがとりやすくなっており、コミュニケーション力が上昇するようである (観察 17)。ゲームをするという共通の行為を利用したコミュニケーションの取り方だと考える。

【観察 17 ゲームという共通の話題】

ミヤビから話を聞いた。「おれ昔から全然人としゃべれなかったんよ。コミュ障 (コミュニケーション障害の略) かよってくらい。でもゲーセンやったらゲームの話しが出来るわけよ! しかもいろんな人がおるやん年齢も少佐みたいなおっさんもおるしはっはっは。ほんとオレのコミュ力はゲーセンで培ったと言ってもいいね! 」と語っていた (2015 年 8 月 16 日)。

3) 暗黙の了解

ゲームセンターではいくつかやっつてはいけないこと、皆が共有する暗黙の了解が存在する。例えば筐体のボタンやレバーを汚さない、順番待ちをしている人がいるのに連続してコインを投入しない。相手がどんな事情を抱えていても関係ない、個人情報 deeply 詮索しない。何時に来て、何時に帰ろうが自由であり、自分の組む相手は自分と相方の了承があって成立する。自分の使いたいキャラクターがある場合それを相方に明示し、相方はそれに合わせてくれるか確認する。自分に使いたいキャラクターがない場合相方に使いたいキャラクターがないか確認した上で、相談により自分と相方のキャラクターを決定する。等がある。暗黙の了解を破るとどうなるのか。以下がその一例である。

観察 18 より、なぜ雄三は皆から批判されたのかについて考える。

【観察 18 排除されたプレイヤー】

ミヤビから話を聞いた。「俺らが高校のとき(2011年)、雄三(おじさん)ってやつがいて、みんなに誰と組めとか、アレ使えコレ使えって命令してくる、おれがここのリーダーやって思ってる屑野郎がいてな。結局他の奴と喧嘩して、みんなそいつに加勢したからそいつ来なくなったわ。」(2016年1月2日)

アメリカの社会学者アーヴィング・ゴッフマンの集まりについての理論によるとある個人の注意や関心の大部分を奪うものが「主要的関与」、主要的関与を維持しながら、並行して続けることのできる関与を「副次的関与」、少し視点をずらし制度的な視点から考えると、個人に義務として課せられるものを「支配的関与」、支配的関与に注意をはらわなくてもよい場合に許される関与を「従属的関与」としている。ゲームをしているプレイヤーは自分が動かしているキャラクターが主要的かつ支配的な関与となる。この場面においてプレイヤーは自分の動かすキャラクターを自由に選択でき、また自由に動かすことができる。しかし、ここで関与の対象に自己を全面的に出してはならず、相方のキャラクターの相性やプレイヤー同士の相性なども考慮に入れる必要がある。観察18では、自分の主張を前面に出した結果、秩序を乱す行為として排除されてしまった例だと言える。

他にもゲームセンターの皆が共有するものの中に「ホーム」という意識がある。これは自分の通うゲームセンターがホームグラウンドであるという意識である。これは、ゲームセンターの名前の後ろに「勢」を付けることで共有される。例えばGSAに通っている人は「GSA勢」と呼ばれる。こう呼ぶことによって他のゲームセンターに通う人と区別され、ライバル意識のようなものが生まれる(観察19)。

【観察 19 ホーム意識】

GSAでは不定期で大会が開かれる。常連はもちろんのこと他のゲームセンターからも参加者が集まる。大会で優勝すると写真とHNと共に優勝者コメントがポスターとして張り出される。今回の優勝は別のゲームセンター(以下TTと表記)の

チームであった。優勝者のポスターを見ていると少佐が「これなー最後うちといい勝負やったんやけどなーここにTT勢のポスター貼られるのむかつくなー。次向こうの大会に乗り込むか!道場破りやはっはっは」と語っていた(2016年1月4日)。

この意識はゲームセンターのみならず筐体によっても存在する。例えば音楽系の筐体でゲームをしている者の事をゲームセンター内では「音ゲー勢」と呼ぶ。GVをやっている者は「GV勢」と呼ばれ仲間意識のようなものが生まれる。「GV勢」は2対2での対戦という特性と対戦中の声掛けの多さから他のゲームをしている人たちから「チンパン勢(奇声をあげたり台を叩いたりする人たちの総称)」とも呼ばれあまり良い目で見られておらず、GSAのように別館に置かれたり、別の階にその筐体だけ移動している事がある(観察20)。

【観察 20 うるさいと苦情が入ったため別館に移動】

店員のビスコに話を聞いた。「前音ゲーの横にGV置いてたんやけどさ。GVのチンパンどもがうるさいんでなんとかしろって苦情が入ってな。なんとかしろつつたっしょうがなくね?そういうゲームやん?それが楽しいんやん?てことで別館に移動して今騒ぎたい放題よはっはっは。まあでも台パン(怒った時、負けた時などに台を叩く行為)は勘弁してほしいな。それでボタン効かなくなりましたとか言われてもな。じゃあ台パンすんなよっつって」と語っていた(2015年1月4日)。

他にも暗黙の了解の中で、大事なものの1つにプライベート(ゲーム以外の一般的な生活)の話題を出してはならないという決まりがある。私はそれを知ったうえで今回話を聞くために深く入り込んだことによって怒られてしまった(観察21、22)。ゲームセンター内での自分いつもの自分を忘れる場所、忘れられる場所として機能しているようである。

【観察 21 学校をサボる】

タケルに話を聞いた。「学校とか行きたくないッス。絶対こっちのほうが楽しいし、勉強になりますよ。」と語っていた。その後、タケルとよく組んで世話を焼いているアベが「あいつあんまり学校で友達とうまくいってないみたいなんですよね。なんで学校の話題はあんまりしないでやってください。」と釘をさされた（2015年1月5日）。

【観察 22 プライベートを探りすぎてしまい怒られる】

少佐に話を聞こうとミヤビに「少佐の職業ってわかる？」と聞いたところ、「おまそれ直接聞いたらダメやで、少佐の禁忌やからな。めっちゃ悩んでるから。てかあんまそういうの聞くなよ。お前だって聞かれたくないやろ。わかってるやんそんなこと、どしたんや急に。」と釘をさされた（2017年12月28日）。

4) 自然と統一される行爲

調査は大学の長期休暇を使って集中して行う。常連の顔を覚え、行動を観察する。

調査日と時間は、毎週土曜日の午前10時から午後5時までとした。ただ行けない週は別の曜日、時間帯に行くこともある。頻繁に来る人の顔を覚え、区別するために名前をつけ、その人が来た時間と帰った時間、すわった場所、さらにお互いが一緒にゲームをするといった行動を記録する。また、GVをプレイする全員を4つの年代区分（「子ども」=10代以下、「少年」=10～20代、「青年」=20～30代、「おじさん」=30代以上）に分けた（図1）（表1）。

ある2人のプレイヤーがどれほどの時間を一緒に組んでプレイしているかをクラスター分析の手法で明らかにする。表2では50を最高に2人を結ぶ数値が高いほど、共有した時間の割合が高いことを示している。

これらの事からゲームセンター内ではよく組む者同士でグループができていることがわかる。例えば、ミヤビ、スザク、キャプテン、トン、グレンはAB側に座っていることが多く、それ以外の人はCD側に座っていることが多い。つまり、ミヤビ、スザク、キャプテン、トン、グレンで1

つのグループが出来ており、それ以外でもグループが形成されていることがわかる。そのグループの中でもミヤビ、スザク、キャプテンは組んでいる回数が多く、トン、グレンが組んでいる回数が多いことから、グループの中でも多く組んでいる人、仲の良い人、組みやすい人がいることがわかる。このグループの分かれ方は、誰かが言い出さない限り、次に来たときも自然とグループ分けが成される。いつものグループと自分の意志ではなく、誰かの指示で分かれることになった場合に対しては抵抗があるようである（観察23）。

【観察 23 組み合わせを変えてみる】

オレガンの提案でじゃんけんで勝った組と負けた組でチームを組むことになった。それに対して少佐は「いいやろ別にそんなことしなくて。みんな好きな人と組みたいわ」などと言っていたがそのまま押し切られ組み合わせが決まった。しかし、数回組んだ後に徐々に元のグループに戻っていき最初のグループ分けに戻った。すると少佐が「ほらな？いわんこっちゃない。みんな嫌な顔してたって」とオレガンに話をしていた（2015年8月15日）。

もちろん1人で来ている人に対しては誘ったり、誘われたりといった配慮を忘れないが、誘いを断るのも個人の自由である。しかし断られたほうはショックを受けるので誰かがフォローを入れる（観察24）。

【観察 24 誘いを断ったときのフォロー】

ミヤビから話を聞いた。「この前1人で来てたやつがおってスザクに声掛けてたんやけど、断るんだわこれが。一緒にやったらいいのに。んで後ろでずっと立ってたから見かねた少佐が声掛けて一緒にやったんよ。可哀想だったわー。」と語っていた（2015年8月13日）。

グループの中でも特に組む回数が増える要因のひとつはゲーム内での相性の良さに他にゲームでの付き合いの長さに関係しているようである（観察25）。

【観察 25 ゲーム内の付き合いの長さ】

ミヤビに話を聞いた。「なんでスザクとよく組むってそうやなあ。動きやすいんよななんか。どう立ち回ってるのかなんとなく確認せんでも分かるって言うか。以心伝心ってやつか！違うよなはっはっは。まあ結局一緒にゲームしてる時間が長ければその方が相性よくなるわ。でもまあ最初やったときに相性悪ければこんな一緒にゲームしてないか。難しいな。でもまあ付き合い長けりゃ組みやすくなるやろ。」と語っていた（2016年1月5日）。

それらのグループ同士はゲーム内では敵同士であるが、観察 26、観察 27 のような行為から仲が悪いわけではなく、お互いのグループで交流しゲームの腕前を磨いていることがわかる。

【観察 26 休憩するプレイヤーたち】

2つのグループで対戦をしていたプレイヤーたち、片方のグループで対戦をしていた少佐（おじさん）が反対側のグループに対して「これ終わったら飯食おうや」と、そのとき来ていた人数分のパンを買ってきて声をかけていた（2015年8月13日）。

【観察 27 ゲームを見返してお互いがアドバイスを する】

ゲームを終えた後、組んでいたミヤビがキャプテンとリプレイを見返して話していた。そこに相手だった少佐が加わり、「これは痛かったなー」などと称賛したり、「ここ振ってくる（攻撃してくる）かと思って焦ったで、強気で行かんと〜」などとアドバイスや談笑をしていた（2015年1月2日）。

1つのグループしかゲームセンターに居ない場合は、そのグループの中でメンバーが分けられるが、時には片方のグループが1人しか来ていない場合がある。そういった場合はもう片方のグループから誰かがその1人で来たメンバーとタグを組むような形になる。その後1人しか来ていなかったグループの他のメンバーが合流すれば、またグループ同士で分かれ対戦するという形になる（観察 28）。

【観察 28 グループのメンバーが居ない場合】

この日、ミヤビ、スザク、キャプテン、グレンがゲームをしていた。そこへタナカがやってきた。タナカは「あれ？まだタクミ来てないのか」と残念がっていた。そこでグレンが「じゃあ来るまで俺と組みませんか？」とグレンとタナカが組んで対戦が始まった。しばらくしてタクミがGSAにやって来るとタナカはタクミと組み、いつものグループで対戦が始まった（2015年8月17日）。

3章 ゲームを通じた小集団

1) 「居場所（サードプレイス）」となるゲームセンター

ゲームセンターに通っていた人の中には純粋にゲームを楽しむ人が居る一方「非行」を行って来ている人がおり（観察 13）、また「学校でいじめられている（観察 29）」とか、「職が見つからなくて悩んでいる（観察 22）」とか、「家庭の事情で家に帰れない、お金もなくゲームできないけどみんなが居て楽しい（観察 11）」等、様々な事情を抱えている人が通っていた。

【観察 29 いじめからの逃避】

ミヤビから話を聞いた。「オレガン実は俺の後輩なんよな。部活一緒やったんよ。でも急に来なくなっとな。なんか先生の話やといじめられてたらしくて、でゲーセン居たときはびびったけど安心したわ。まあ向こうは俺のことあたかも初対面ですみたいな対応やけどはっはっは。まあ学校のこと思い出したくないんやろな。」と語っていた（2016年1月5日）。

このような人達が集まるゲームセンターを「サードプレイス」として考えられないだろうか。

サードプレイスとは、アメリカの社会学者レイ・オルデンバーグが提唱した。第1の家庭、第2の職場に続く「第3の場所」（サードプレイスと称する）である。サードプレイスは「中立の領域」（接待者の役割も客の役割も引き受けずにすむ空間）で、誰でも好きなきにきて好きなきに帰ればよい。そして近所のことをじかに会うかうわさに聞かして知ることになる。インフォーマルな集

地域社会におけるゲームセンターの位置づけ

いの場であり、こうした場所はあらゆる人を受け入れて地元密着型である。サードプレイスの機能の中で最も重要なのは、若者と大人を一緒にくつろがせ、楽しませる機能である。サードプレイスが提供するのとは人生の義務や苦役からの逃避と束の間の休息である。また、サードプレイスは男性だけか女性だけのたまり場であり、男女が共有するものではない。

また、中間準備地としてのサードプレイスの機能があり、地元が危機に陥ると、人々は自治体の諸機関に支援をあおぐのと同様、もしくはそれ以上に自分たちで切り抜けることが必要だと気づく。しかし、被害の深刻さと広がりに関する情報や、どんな対策がとられているか、あるいはどうしたら協力したり援助を求めたりできるかを知るため、人々が集まる場所となる。観察30では災害が起きた場合のゲームセンターの様子が観察される。

【観察30 災害が起こりゲームセンターで安否を確認する】

九州で地震があった際には、次の日にいろいろな人から安否確認の連絡が入った。トンは「GSA行ってきただけど〇〇さん無事だったで」グレンは「結構来てて水大丈夫かとか話してたで」ミヤビは「少佐が水とパン買ってきてて結局誰も困ってなかったから来てた皆で食べたな、俺も実は買って行ってたんやけどな」と語っていた（2016年1月3日）。

これらを踏まえた上でゲームセンターはサードプレイスと呼ぶにふさわしい機能を持っていると言えるのではないだろうか。

ここで議題に上がるのが果たしてゲームセンターに泊っていたりしている人たちにとってそこはもはや第1の場所と言えるのではないだろうかという事である。レイ・オルデンバーグは著書の中で「産業社会では、職場と住まいが分離していて、この2つの場所が優遇されている。サードプレイスは、今でこそ哀れな3番手だが、かつてはナンバーワンだった。」と語っている。さらに「サードプレイスの存在理由は、日常生活における他の環境との違いにあり、それらとの対比をつうじて

最もよく理解できる」とある。どんなにゲームセンターに宿泊しようとしても、家庭よりも長い時間通っていたとしても、彼らにとっては家庭・仕事を優先することによる悩みのはげ口、現実からの逃避であり「第1の場所」は家庭であり、今日ゲームセンターに通っているほとんどの人にとってゲームセンターとは「第3の場所」なのである。たとえ今後ゲームセンターが「第1の場所」になったとしても「第3の場所」として提示された権能、通う人たちにとっての「憩い」はそこに存在しているのである。

次にゲームセンターになぜ人が集まってくるのか。ゲームセンター以外のサードプレイスと比較して考察してみる。ここで比較するのはゲームをするといったひとつの目的を持っているような場所。私は『日本の夜の公共圏 スナック研究所説』に注目した。もちろん比較するのであればカフェやボーリング場といった場所でも可能である。なぜならサードプレイスの特徴に共通するのは「中立の領域」であるからだ。レイ・オルデンバーグは「そこに用意された中立の領域で、男たちはかつて自分たちを隔てていた階級や身分を離れ、互いを発見しあった」（『サードプレイス コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」』P70）とある。そこに通う人たちに身分は関係ないのである。では、なぜスナックを選んだのか。スナックとゲームセンターに共通する点は男性のたまり場であることだと感じる。例えばカフェやボーリング場といった場所は、女性や家族連れなども気安く入ることが出来る。しかし、スナックやゲームセンターといった場所では家族連れ、女性客が多くなく、男性客のほうが多い。そこでこの共通点を持つ2つを比較してみようと考えたのである。

著書の中でスナックは「客が「宿り木」あるいは「居場所」でくつろいでいる。うれしい話も、仕事の愚痴も、打ち明け話も、自由にやりとりされている」（『日本の夜の公共圏 スナック研究序説』P210）「個々のスナックへの個人的愛着こそが、作法のある「公共」の場を支えている」（『日本の夜の公共圏 スナック研究序説』P210）とある。もちろんゲームセンターにも個々の作法や個性は存在する。たくさんのゲームセンターに

行ったことがある人であればよりその個性を発見しやすい（観察 31）。

【観察 31 いろいろなゲームセンターに通う人】

トンは県外のゲームセンターなどいろいろな場所を訪れている。そんな彼が「いや、やっぱ GSA が一番いいね。引越したときにいろいろ巡ったけどやっぱここが一番いいよ！温かいよここはほんと。盛り上がるわー。他のところはいまいちみんなの立ち回りが違うよな」と語っていた（2016年1月4日）。

多くのサードプレイスは「居場所」として機能している。その中でゲームセンターの個性とは何だろうか。それは、「もう1人の自分になれる」ことだと私は感じる。加藤裕康氏がゲームセンターでは HN を使うことによって別の人格となるのではないかと論じていた。ゲームをしているとあたかも自分がゲームの中に入ったように感じる。ゲームセンターでは相手の内情を深く追求するような行為は違反であると先も述べた。GSA では家庭や、職場、学校といった日常生活における話題はほとんど耳にすることが無く、話題に挙げることを嫌う傾向にある。HN を使ったもう1人の自分。ゲームの中での自分。そこは彼らにとって日常から乖離できる、そうした人たちの集うもう1つの世界であり、その世界でお互いを意識しあっている。日常の生活を忘れひと時の安息、現実からの逃避を得られる「サードプレイス」なのである。

ゲームセンターには多くの批判があり、それを更に非難する声もある。良い悪いはさておき、ゲームセンターに通う人にとってそこが「サードプレイス」であるならばそれで良いのである。

2) オンライン化

ゲームセンターを調査していく中で、2016年3月より GV がバージョンアップによりオンライン対応となった。変更後からゲームセンター内の空気が変わっていた。今まで通っていた常連も通う回数が減ったと語っていた（観察 32）。

【観察 32 通う回数が減った】

ミヤビに話を聞いた。「ゲーセン最近全然行ってないわ。なんか行く意味もあんまないしなー。行ったところでやってること家のゲームと変わらんわけよ。それなら家でやればいいじゃん。むしろ家だとチャットできるしそっちのがマシだわ。金もつたいねえもん。」と語っていた（2016年8月14日）。

全国対戦が実装されたことにより、店内同士の筐体での対戦が困難となり、ソロ（1人）のプレイが多くなった。

●オンライン化後のゲームの流れ

コイン投入後1人プレイか2人プレイを選ぶことが出来る。

↓

どちらを選んでも全国のプレイヤーから対戦相手が選ばれる。

↓

ランダムで選ばれた対戦相手とマッチングし対戦。

この流れから分かるようにゲームセンターに存在していた「会話」がなくなってしまった。中には他の人のプレイを見てアドバイスをするプレイヤーも居たが、会話の回数が減ったようである（観察 33）。

【観察 33 ゲームセンター内の会話の減少】

この日ゲームセンターに行ってみると、いつものような賑わった雰囲気は無く静かであった。そこにいた少佐に声を掛けてみた。「いや、みんなもくもくと戦ってるしな声掛け辛いとか。なんかあ店内対戦やりてえよな。これじゃぜんぜん盛り上がりらん。」と語っていた（2017年1月4日）。

これにより一部のプレイヤーは「全国なら家でやればよくないか」や「マナー悪いプレイヤー多い」といった顔が見えない故のゲーム内での暗黙の了解を破る行為が多発し（観察 34）ゲームを利用したゲームセンター内での会話の減少も重なり、人が減って行った。

【観察 34 マナー違反 相手や相手に対する暴言の多発】

ミヤビ、スザクがゲームをしていた時のことである。ここではお互いソロで全国のプレイヤーと組んでプレイしている。ミヤビは「こいつマジ下がれボケ。初心者かよ。また突っ込んで行ってるし。」とゲーム中に声掛けが出来ないことに怒ってそれを口に出していた。スザクは「おい、こいつ捨てゲー（負けると分かった、もしくは相方に怒った場合にするマナー違反行為。例えば相手の攻撃をわざと受けたり、試合中に動かなくなったりして言葉の通りそのゲームを捨てる事）してんだけど。マジかこいつ、んなことするならゲームやんなよつまらん。何が楽しいんだこいつ」と怒っていた。その後スザクは「顔が見えないとこういうことが起きるんすよ。ほんとこのシステム作ったやつばかだわ」と語っていた(2017年1月4日)。

オンラインにより多くのプレイヤーと戦える。初心者でも気楽に対戦ができる。というメリットがある一方で、顔が見えない相手に対する挑発行為が目立ち、弊害となっている。お互いをアドバイスする行為や言葉を掛けるといった行為が減少し、先にも述べたがゲームを介して相手の性格がわかるといった特性がある中で、彼らはゲームをする相手の特徴を意識し合っている。またゲームセンターごと個性の話を述べた。その中でゲーム内での立ち回りの個性が、色々なゲームセンターの人とマッチングすることによって弊害となっている。

閉店が決まった頃にはGSAに通っていた人たちの姿をほとんど見ることが出来なくなっていた。この論文を書いている中でゲームセンターの終末に出会えたことは幸運であったと感じるが、あの賑わいがもう見れないのかと思うと胸に穴が開いたような気分であった。オンライン化という現実での会話の減少が徐々にゲームセンターを破滅へ導いたのだと私は感じた。もちろんオンライン化になることは悪いことであるとは言わない。今日多くの家庭用ゲームがオンライン化し、全国のプレイヤーと切磋琢磨し、チャットやボイスチャットを使った会話をしながらのプレイも多く見られる。果ては世界のプレイヤーと繋がること

が出来るのだ。しかし、それらはゲームセンターには合わなかったのである。ゲームセンターはサードプレイスであり、地元密着型といった機能を持っていた。この機能がオンライン化によって瓦解したのも理由のひとつであろう。

4章 ゲームセンターとは

悩みを抱えた人たちの逃避の場としての機能を持ち、同時に日常生活の憩いと「交流の場」である「居場所(サードプレイス)」である。

オンライン化から見えることは、出会いや人間関係を築く場がネットの世界へと切り替わってきているということである。これによってゲームセンターは衰退していくのではないかと考える。

一方で近年ではゲームにもスポンサーがつき賞金が出る大会などが開かれ、「Eスポーツ(エレクトロニック・スポーツ)」と呼ばれるコンピューターゲーム(ビデオゲーム)をスポーツや競技として捉えるものも生まれ、「プロゲーマー」と呼ばれる人たちも誕生している。また、「ゲーム実況」と呼ばれるジャンルが動画サイト等で台頭してきており、多くの再生数を獲得し注目されている。

ゲームをスポーツとして見るならば、ゲームをしているプレイヤーは一般的なスポーツ選手と同様に、ゲームに対して一途に努力を重ねている。そのように必死にプレイすれば悩みも抱えるであろうし、疲労も溜まるはずである。悪影響と呼ばれてきたものが努力の際に生まれたものであると考えると、また別の見方ができるのではないだろうか。

このような時代の変遷の中でゲームセンターは徐々にその姿を消している。しかし、ゲームはその姿を変え、新しい文化・競技となっていき、スポーツとしてのゲームが確立して来ている。オンライン化による社交性の欠如やモラルを問われることになるだろう。その中でゲームセンターにあった「空間」がこれからどのような場所へと移り変わっていくのか、それを見据え、注目していく必要があると考える。

オンライン化がゲームセンターに与えた影響は大きいものがあつた。GSAが閉店すると聞いたとき、私は今まであのゲームセンターで起こった

様々なことが走馬灯のように流れてきた。今でもGSAが建っていた場所を通るたび思い出す。ここまでゲームセンターはどういった場所であるかを論じてきた。高校生のとき、話したことも関わることもほとんどなかった大人と、対等に交流し、皆が笑い合っていたあの不思議な空間を失われる前に記録できたことは良かったと感じる。今後果たしてゲームセンターにあったようなサードプレイス他の場所へと移り変わるのか。ネットで繋がっていくゲームがどのようになっていくのか楽しみにすることにしよう。

参考文献

- 『孤独なボウリングー米国コミュニティの崩壊と再生』（著：ロバート・D・パットナム 2006年4月25日第1刷発行）
- 『サードプレイス コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」』（著：レイ・オルデンバーグ 2013年10月25日発行 みすず書房）
- 『ゲームセンター文化論』（著：加藤裕康 2011年4月1日第1版第1刷発行 新泉社）
- 『CESA ゲーム白書 2003』（出版：コンピュータエンターテインメント協会）
- 『集まりの構造』（著：E・ゴフマン／丸木恵祐／本名信行訳 1980年12月5日第1刷発行 誠信書房）
- 『銭湯の行動学』（著：佐藤せり佳（2006）高島照子・菅原和孝編『フィールドワークへの挑戦－〈実践〉人類学入門』，P.259 - 282，世界思想社）
- 『日本の夜の公共圏 スナック研究序説』（編著：谷口功一 スナック研究会 2017年7月5日発行 白水社）

付 録

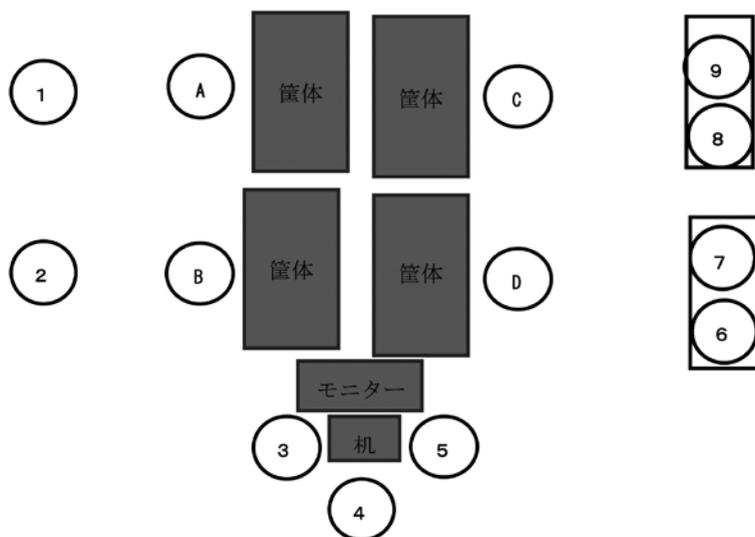


図1 GV 周辺の見取り図

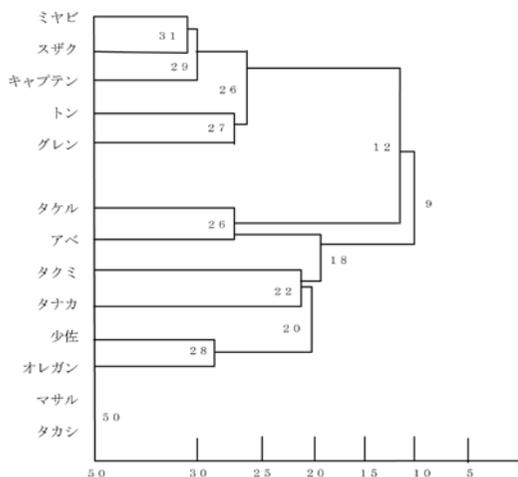
地域社会におけるゲームセンターの位置づけ

表1 来た人と座った場所 (2015年12月～2017年1月)

仮名と年代	出現率 (%)	GSA に来る時間帯	平均プレイ時間 (約)	お気に入りのプレイ場所	お気に入りの観戦場所
ミヤビ (青年)	90	10時ごろ	3時間20分	A	2
スザク (青年)	75	10時ごろ	2時間20分	A	3
キャプテン (青年)	80	10時ごろ	2時間30分	B	4
トン (青年)	60	11時ごろ	1時間40分	A	2
グレン (青年)	65	11時ごろ	2時間10分	B	1
タケル (子ども)	60	12時ごろ	3時間00分	C	5
マサル (青年)	20	14時ごろ	20分	C	6
タカシ (青年)	20	14時ごろ	20分	D	7
アベ (少年)	60	10時ごろ	3時間30分	D	4
タクミ (少年)	50	10時ごろ	2時間30分	C	8
タナカ (少年)	50	10時ごろ	2時間00分	C	7
少佐 (おじさん)	85	11時ごろ	1時間30分	C	8
オレガン (少年)	80	11時ごろ	2時間00分	D	7

- ・(子ども) = 10代以下、(少年) = 10～20代、(青年) = 20～30代、(おじさん) = 30代以上とした。
- ・出現率は(その人がGSAに来た日数) ÷ 観察日 × 100で求めた。
- ・平均プレイ時間は(その人の調査時間中のGSのプレイ時間) ÷ (その人がGSAに来た日数)で求めた。
- ・お気に入りの場所は、図1の見取り図の番号を表す。

表2 プレイヤーどうしと一緒にプレイする確率



ある2人AとBについて、(AとBと一緒にプレイした時間) ÷ (Aのプレイした時間 + Bのプレイした時間) × 100によってAとBがゲームセンター内で一緒にプレイする確率を求め図示している。結ばれた数値が大きいほど、その2者が観察時間の中で、一緒にプレイしている割合が高い。2者が毎回同じ人と一緒にプレイしている場合、この値は50となる。

3者以上を結ぶ数値は、そこより下にある人どうしが組む確率を示す。例えばミヤビとスザクの2人とキャプテンを結ぶ数値29はミヤビとスザクのどちらかと、キャプテンと一緒にプレイする確率を表す。

なお、分析の性格上、実際の観察とずれを感じさせる場合もある。例えば、スザクとタケルは調査期間中1度も組んだことがなかったが、図ではあたかも一緒にプレイしたことがあるように描かれてしまう。