

コミュニケーションノートの内容分析

—ゲームセンターに集う若者像—

加藤 裕 康

1 はじめに

1978年に『スペース・インベーダー』が発表されるとすぐ、ビデオゲームは非難の対象となった。ゲームセンター（ゲーセン）が人々に悪印象を与えた理由はいくつかあるが、その一つは、テーブル筐体で食事をしながらゲームに興じる姿が不作法だったからだ¹⁾。“カツアゲ”が行われると、非行の温床と糾弾されもした²⁾。人が相手なのではなく、モニターに向きあう遊びのスタイルに、異様さを感じた人も少なくなかったようだ。「ビデオゲーム悪影響論」が台頭し、ゲームは一人遊びの閉じられた世界として見なされた。

「悪影響論」としては眼精疲労などの身体的な影響（大塚・平山，1987。火矢・保野・島田，1999），死の感覚の麻痺や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（中沢・竹田，1987。深谷・深谷，1989。増田・山田，1992。清水・梶村，2000。小此木，2000）などが論じられた。ビデオゲームがプレイヤーに及ぼす身体的な影響を研究した火矢らは、ゲームが「肩こり，手の疲れという筋肉の疲労を伴うことが多く，勉強が手につかなくなるという精神的疲労」が増加すると論じている（火矢・保野・島田，1999）。ここには，“勉強もしないでゲームに熱中している”ことに対して，不安を感じている学校や両親の一方的な価値観，バイアスが見え隠れする。これは塾で“カツアゲ”があっても，非行の温床とは見なされないことに如実に現れている。

学校制度の支配的なイデオロギーに関しては，ホガートやウィリスの研究が参考になる。ウィリスは労働者階級の若者が，支配的なイデオロギーに押さえつけられる受動的な存在ではなく，対抗文化を形成する過程でイデオロギーの意味を読み替え，自らの階級に準拠する自律的な存在であると論じた³⁾。しかし，イギリスの若者たちが学校に対して対抗文化を形成できたのは，学校の枠組みの外に価値観が異なる労働者階級の文化があったからだ。こうした文化が自分の周囲にない中産階級の若者の場合，制度の権威を相対化できず，不安定になる⁴⁾。また，ホガートは労働者階級の若者が，学校制度に従順となり，上昇志向を抱いた

場合、学校と家庭の二つの世界の間に挟まれ、孤立すると論じた⁵⁾。しかも、学校の勉強とは、「事実を自分で扱ったり、使ったりするよりもただ覚えてゆく」コツを身につけることであり、こうした訓練にならされた結果、「知識、他人の思考や想像のリアリティを、自分の内面のものとして実感することがほとんどできなくな」り、いつしか自発性を失う⁶⁾。

同質性を好む日本の状況は、中産階級の実状と似ているが、上昇志向の労働者階級が強いられるダブルバインド的な状況も現在の日本には合致する。90年代以降、日本はバブル経済が崩壊し、一流企業の倒産、中高年の自殺が相次いだ。家庭や学校では、「平等」という建前の裏で、権威に従順であること、他者との競争に勝ち続けることを求められるが、約束されていたはずの「エリートコース＝幸せ」は先行きが不透明になった。さらに、学校制度で得たものは、ホガートの指摘に従うならば、主体性の喪失であったと言えるだろう。子どもたちの学習嫌いや自己否定感の増加を克服していくために、雑多な教育内容のつめ込み傾向が強い学習指導要領を抜本的に改めることが問われ（梅原，1999）、「問題の解決や探求活動に主体的、創造的に取り組む態度を育て、自己の生き方を考えることができるようにすること」⁷⁾をねらいとした「総合学習」が平成14年度から始められた。だが、梅原は「子どもに求める力を『変化の激しい社会』に適応し続ける力に押しとどめてしま」い、「単に社会に適応するだけでなく、仲間と力を合わせて自分たちの望む社会を創っていくような積極的な力」に対しての視座が欠けていると指摘する⁸⁾。つまり、主体性の育成を説きながらも、順応性に焦点が当てられているのだ。

若者を取り巻く環境は、一枚岩ではなく、学校の外でも、ダブルバインド的な状況は存在する。ビデオゲームを例に挙げるならば、マスメディアを通じて伝わってくる言説は「ゲーム脳」や「オタク」「犯罪とのかかわり」などの批判がある⁹⁾一方で、バブル経済崩壊後も急成長を遂げたゲーム産業¹⁰⁾や世界的な評価を受けた作品性の高さ¹¹⁾などに対して称賛がある。こうした中で若者たちは、見えない“敵”にもがき苦しんでいる感がある。イギリスの労働者階級文化のように、制度の枠組みの外に依拠する文化が日本にあるとすれば、一つにサブカルチャーの分野が挙げられよう。

近代社会はフェアな実力競争（能力主義）の原則を建前とすることによって、人々のフラストレーションを相対的に高める結果を生み、人々のゲーム世界への離脱の願望を強化した（井上，1977）。井上によれば、ゲームとは一定のルールに従う競争の遊びを指す。その「遊び」は、競技者の現実社会での立場や地位、富や権力や名声などには左右されない。つまり、「ゲームの参加者たちは、参加と同時に、現実社会での所属関係や地位＝役割関係から離脱し、それぞれに一人のプレイヤーとして、いわば『平等化』される」のだ（井上，1977）。これは、ビデオゲームも例外ではない。若者たちは、制度や権威に対抗して、ゲーセンに集まるのではなく、時として生きにくい社会から一時的に「離脱」し、「脱所属（平等）」（作田，1968）の世界で「遊ぶ」のだ。

全国各地には、38,672のゲーセンが林立し¹²⁾、店の一角に設けられたテーブルには、「コミュニケーションノート」(以下、CNと略記)が置かれていることがある。コミュニケーションノートとは、経営者が客の要望を知り、プレイヤー同士の意見交換を目的としたノートだ。10代20代の若者を中心に、さまざまな内容が綴られ、客同士の交流の場となる。若者達は、ノートを介して仲間を作り、小さな社会を形成していく。

「AMIG」(18歳・高校生)¹³⁾と名乗る少年は、ステップを踏んで踊るゲーム『ダンスダンスレボリューション』(以下、DDRと略記)がうまく、ある店舗の“ヌシ”として一目置かれていた。AMIGがプレイすると周囲に観客が集まるのだが、注目を浴びることが嬉しく、いつしか自己表現の場となっていた。「学校とかだと、まあ集団生活ですから自分のやりたいことってあんまできないじゃないですか。もちろん、クラスの中にも注目浴びてる人っていうのはいるけど、学校の中で目立っても、つまらないっていうか、だいたい知ってる人たちだから。そういうので逆に目を付けられることもある」。また、家庭では「やることなすこと認められ」なかった。

この少年の言葉は、家庭が学校的価値観で埋め尽くされ、学校では同質であることを求められ、自由な自己表現が制限された環境に閉じこめられていることを示唆している。しかし、AMIGはこうしたイデオロギーに対して対抗文化を形成し、抵抗するわけではない。学校に対しては「それなりの成績取って卒業できればと思ってるから」「別に学校で、勉強で目立ちたいと思わない。親に対しては、「そんな認められなくてもいいところに行けなくても、それなりに自分のまあ人生ですし、その分親には苦勞をかけると思うんですけど、それなりにこう仕事に行けば、それなりの給料とか入りますし、まあ今は苦勞かけたけど老後に些細なことでもできればいいかな」と語る。彼は、高卒という学歴が欲しくて学校の制度に自己を柔軟に合わせる。それは親の希望にもかなったものだろう。そのため、学校に反抗するわけでもないのだが、だからといって従順に勉強するわけでもない。自己アピールして目立つこともなく、ひっそりと学校生活をやり過ごす。

ウィリスやホガートが明らかにしたイギリスの中産階級や上昇志向の労働者階級のように、この少年は不安定な状態に陥らなかった。その理由は、学校的な枠組みとは異なる「ゲーセン文化」の存在に求められるように思われる。ゲーセンでは自分の特技、努力が認められ、なおか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かった。同じ趣味を共有する仲間の存在があったからこそ、彼は孤立することを免れた。ゲーセンには学生もいれば歳の離れた社会人もいる。「いろんな世代の人たちと一つのゲームで会話ができるっていうのが楽しい」が、来店する時間も異なれば、忙しくてしばらく来られないこともある。それでも、CNにコメントすることで、「ああ、やっぱりなにい、友達だからノートに書いてくれる」と確認し合うことができた。

CNの存在はAOU(社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会)などゲー

コミュニケーションノートの内容分析

ム業界で些末なこととして扱われている¹⁴⁾。もちろんCNを設置している全国各地のゲーセンは、CNの重要性を認知していると思われるが、その研究は皆無だ。本稿ではCNの内容分析を通して、若者のコミュニケーションのありかた、社会背景を探っていく¹⁵⁾。

2 書き込み内容の分析

2-1 ノートの分類

CNは、もともと客が店に対して苦情や意見を書き込むためのものだった。それが、次第にゲームのスコアや裏技、イラスト、自己紹介などが綴られるようになった。ゲーム筐体は精密な電子機器で制御されているため、コントローラーの不具合など、店員には気づきにくい欠陥が見落とされることがある。そのための対応策として店はノートを置くようになったのだ。サービス業として客の声を吸い上げるために設置されたノートは、次第に全国に広がっていった。他店の真似をして取り入れ、客の要望に店が応える形でノート設置を許可するケースも見られた¹⁶⁾。

CNが最初に設置された正確な年は不明だが、証言から1970年代後半と推測される¹⁷⁾。店と客との橋渡しの役割を担ったノートは、自然発生的に変化を遂げ、スコアブック、イラストノートなどに生まれ変わった。ほとんどのゲーセンでは、「コミュニケーションノート」と名づけているが、場合によっては「雑記帳」「プレイヤーズノート」「らくがき帳」などと称することもある。また、一般的には大学ノートを使用しているが、ルーズリーフ、スケッチブック、掲示板を用いるケースもある。

CNに書き込まれる内容は実にさまざまだが、大別すると次の5つに分けられる。『店に対する要望、苦情』『純粋にゲームに関する情報』『ゲーム以外の世間話』『仲間づくり、確認』『身の上相談、心情の吐露』だ。そして、書き手は書き込む内容によって、立場が変化する。ゲーセンに置いてあるCNが実際にどのようなものであるのか、以下に紹介しながら分析を加えることにする¹⁸⁾。

2-2 『店に対する要望、苦情』

『店に対する要望、苦情』を書き込むとき、書き手は“客”として店にサービスを要求する。前章で説明したように、コントローラーの不具合などを店員に伝えるほか、ゲームの難易度に対する要求¹⁹⁾もある。また、ゲームをプレイするために順番待ちをしている人がいるにも関わらず、続けてコインを投入しプレイを再開する（連コイン）客のマナー違反を伝え、店内に掲示している宣伝広告用ポスターの譲渡を願い出る場合もある。こうした内容を書き込むとき、書き手の立場は“客”として存在するのだ。

《10/7 オランタンの台の調子があいかわらずです。通路側の奥の台、右側のききが悪

いです》《場所(ボタン)がわからなかったのですが直しました。奥の台レバーも直っています。店10/9》(SPOT21, 1999年)

客の要望に対しては、書き込みのすぐ下や別の日付で店員が赤ペンなどで返答している。SPOT21のように、しっかりと店員が対応している場合、顧客の不満を抑え、要望に応えることができる。顧客の満足度がアップした結果、店に対する“要望、苦情”ではなく“感想”が書き込まれることもある。《町のゲームセンターや渋谷のゲームセンターは、コントローラーが壊れていたりすることがあるが、ここは殆どないです。メンテナンスの配慮の行き届いた良いゲームセンターだと私は思います》。こうした意見交換が活性化することでノートは発展を遂げ、自然発生的に客同士のコミュニケーションを促進してきた。実際、SPOT21のCNには「伝言茶屋」「スポーツネタノート」「イラストノート」「GAME OVER」など、さまざまな種類がある。すべては、苦情を専門に受け付けるノート「黒ファイル」から発展したものだ。黒ファイル以外のCNは、常連客の一人「としくん」(17歳・無職)が店員と交渉し、設置許可を得たという経緯がある。ノートの管理人もとしくんが行っている。このようなケースでは、“客”としての存在が“参加者”として変化し、場を盛り上げていく存在になることを示していると言えよう。なお、一般のCN上での『要望』を一例挙げる。

《9/6 スタッフへ ナムコのコンパネのレバーのフィーリングは、セガ系のそれとくらべるとよくない。もっといいものを開発するようメーカーへ言ってください。←意見として、上の方へ言っときます。by INTIHID》《9/6 ↑それはなれでしょ！俺から言わせればパーサシティ(セガのきょう体)はスティックとボタンの間が近すぎ、まあこれは、なれだけど！(省略) by NEC》(INTI 渋谷店, 2000年)

このようにCN上での苦情は、店員に加えて、別の客が応答することもある。そこでは主体的な参加者として客の意識が高まっていることがうかがえる。また、店員、管理者が全く答えない質問に別の客が答えるケースもある。例えば、山形大学前には『カレッジ・スクエア』『ジャック&ベティ』『プレイランド DO』の3店舗があり、いずれもCNを設置している。だが、そのうちの1店舗『DO』だけは客の入りが少ない。理由は定かではないが、ノートを見ると管理人が書き込みをチェックしていないことが分かる。《式神の城IIを入れて下さい》という要望が2003年の7/14, 7/20, 7/25, 7/28, 7/31, 8/5, 8/17に同一人物から書き込まれている。しかし、店員は読んでいないのか何もコメントしていない。これに対しては、客がコメントしているのだ。《8/吉日 Y. Tさん江 ジャ○○&ベ○にIIあるのでそちらに逝って下さい。作・犬若》(DO, 2003)。

ただし、2002/12/12~2003/7/1は管理人が赤ペンで返事を書いている。返事は短く、回答数も少ない。大会の開催など客に対して呼びかけるものは一切ない。苦情に対して《直しました》《異常ありませんでした》と書き込むだけ。客の声に耳を傾けるというノート本来の機能が形骸化していく様子が手に取るように分かる。次のコメントは『純粹ゲームに関

する情報』につながるものだ。

《十番勝負トーナメントはたいへん面白いところみだと思いますが、エントリーして、番号のくじを引いた時点で1P2Pが決まってしまうのは、いかがなものでしょう？ 対戦時にジャンケンで決められる方が、まだあきらめもつくと思います。今後の大会でぜひごけんとうをお願いいたします。by ジュリッペ》《1P2Pは、ジャンケンで決定する方が良いのですか？ 他の方のご意見よろしくお願いします。by INTIHID》《1P側2P側なんてこだわることじゃないと思うけど……風神ステップなど、どちらでも出せるようにならないと。どうしても逆P側の良いのなら回り込めば、それも戦略の一つではと思うんですけどネー by NEC》(INTI 渋谷店, 2000年)

このコメントは、書き手が客として店に要望を出しているのではなく、プレイヤーとして大会をより良いものにしていこうと提言している。その意味ではより主体性を持ったプレイヤーとして積極的に楽しむ姿勢がうかがえる。

2-3 『純粋にゲームに関する情報』

『純粋にゲームに関する情報』とは、攻略法や裏技などテクニックに関する情報の提供と質問、ゲームに対する評価、ゲームの進行状況や新しい技をマスターしたことの報告など、ゲームに関するあらゆる話題を指す。このように純粋にゲームに関する情報を書くとき、人はゲームを楽しむ“プレイヤー”として存在する。

《なんかみんな超必2コずつあるっぽいです。(本当か?) クラークと大内のみBCD同時押しで攻撃避けができます。本当です。by はりねずみ》(αステーション, 1996年)

テクニックに関する書き込みはCNが担う重要な役割の一つだ。この書き込みからも分かるように、新しいゲームが登場すると、プレイヤーは基本技のほかに“必殺技”や裏技、隠れキャラ探しなどを楽しむ。さらに、自分が見つけた技を自分だけが知って満足するのではなく、ノートを通して他人と共有し、“おしゃべり”に興じることで、友達作りという新たな楽しみを得ることが出来る。高度な技の知識を他人に教えることは優越感にもつながり、一目置かれることで自信を得ることも可能だ。

《9/13 また来てしまいました名古屋の人間です。やっぱココ楽しいっすね。渋谷に来ると必ず来てしまいます。今日もNECさん楽しい対戦サンキューっす。いつか大会も出てみたいっすね》《9/14 (省略)ところで、オーガって強すぎませんか？ T. Tから始めた俺なんか、オーガの技なんて知らないし(ていうか、ほとんどのキャラ知らない!!) Jurioさんなんかオーガ使うらしいけど、今でどうにかたまーに勝てるぐらいなのに……うーん大変。 by NEC》《9/14 オーガとはまだあんまり対戦していないので何とも言えませーん。それから名古屋から来ている人は、仕事か何かで東京によく来るんですかね？ まさか鉄拳のために？ まあでも、いろんな人と対戦するのが鉄拳の最高の楽しみ方でしょうから、距

離なんて関係ないですね。ぜひ大会にご参加を！ by ジュリッペ》《9/17 オーガって、そんなに強くないですよ。返し技がないキャラは苦しいかもしれないけどね！合わせづきのダメージも40から25に下がっているし、たいした新技も追加されなかったんで……まあようはなれでしょう。最初はガードできなかった攻撃もだんだんガード出来る様になるだろうし……クナイがけをガードしてくれると私は助かるんだけど……。病み上がりで頭がへろへろの池尻バレンタインでした》(INTI 渋谷店, 2000年)

ゲームの話題を通して、プレイヤー同士が少しずつ仲良くなっていく様子が伝わってくる。鉄拳やソウルキャリバーなどの格闘ゲームで、より強い対戦相手を求めて遠征にやってくるプレイヤーがいることも確認できる。大会はプレイヤー同士が知り合う絶好のイベントになるが、CNもまた、テクニックを教え合うなど話題を共有する重要なツールになる。ここから推測できるのは、客が店にゲームだけを目的にして来店するわけではないということだ。ゲームで遊ぶのならば、家庭用ゲーム機で十分だ。ワンプレイのコストもゲーセンに比べて格段に安い。それでもわざわざゲーセンに足を運ぶのは、“魅せる”という要素が重要になるからだ²⁰⁾。ゲーセンでは、対戦型格闘ゲーム、音楽ゲームのプレイヤーの周囲に観客が集まることがある。カイヨワは遊びに「観客」の要素が欠かせないと強調したが²¹⁾、実際にAMIGは、注目を浴びることに喜びを見出していた。

ゴッフマンはある目的を持った人々の集まりを「焦点の定まった集まり」と呼ぶ。これに対して、偶然、その場に居合わせた人々の集まりを「焦点の定まらない集まり」と定義する(ゴッフマン, 1961=1985)。ゲーセンは、客がそれぞれにゲームを楽しむ場で、焦点の定まらない集まりである。そこにいる人々は、互いに見知らぬ間柄だ。しかし、ビデオゲームを媒介にして、プレイヤーの周りに観客が集まると、そこは一時的にプレイを視聴するための焦点の定まった集まりの場に変わる。

焦点の定まらない集まりには、互いに意識しながらも無関心を装う(儀礼的無関心)コミュニケーション「焦点の定まらない相互作用」が機能している(ゴッフマン, 1963=1980)。ゲーセンに集う若者たちは、薄暗い店内で画面を覗き込み、ひたすらゲームに没頭している姿から、自己の殻に閉じこもった人々と見られがちだ。しかし実際には、ゲームの順番待ちの人に目配せし、狭い店内でぶつかり合わないよう通路を譲り合うといった儀礼的無関心が観察できる。それは公共の場における一般の人々の振る舞いと何ら変わりのない行為でもある²²⁾。儀礼的無関心は、“プレイヤー”と“観客”の構図の中で、単一の知覚的・視覚的焦点を維持し(対面的かかわり)、「焦点の定まった相互作用」に移行する。つまり、観客同士が感想を述べ、プレイヤーに声をかけるといった行為はもちろんのこと、対戦中のプレイヤーにおける技の披露、CNへの書き込みなども、儀礼的無関心から焦点の定まった相互作用への移行を促す。

焦点の定まらない相互作用が無視される時、CNに客のマナー違反が綴られる²³⁾。筐体は

ステージとなり、プレイヤーは観客に数々の“技”を披露する。同様に、CN上でも純粋にゲームに関する情報をやりとりし、時には自分の知識を披露する中で、“客”は“プレイヤー”としてより主体的にゲームを楽しむ。ゲーセンは、このような相互行為を通して、互いに交流し合う社交の場として機能するのだ。

2-4 『ゲーム以外の世間話』

『ゲーム以外の世間話』は、書き手の近況や関心事、社会の出来事などに関する書き込みのこと。文字通りゲームとは全く関係のない話題が中心となる。例えば、プロ野球やサッカーの勝敗結果や試合内容に対する感想、学校で実施された学期末テストの成績などが綴られる。ある書き込みに対して、他人からの反応があり、話題が盛り上がることもあれば、まったく応答がなく、形の上ではただ感想を述べただけに留まる場合もある。これらは特にゲーセンでしか話せない内容というわけではない。このような場合、書き手は“客”でも“プレイヤー”でもなく、ゲーセンの枠の外に存在する自分（国民、県民、市民、会社員、生徒）、日常生活をおくる“私”として存在する。

《あそぶぞお→!!!彼氏のことは、とりあえず忘れて……。ゴメンネ》《hideのアルバムほしー！ だれかくれ！……るわけないか》（宝島古町店，1998/1999年）

上記の例は、まったくゲームに関係のない話題だ。ゲーセンには常連ばかりでなく、たまたま来店し、ノートを見つけ、一言書き添える人もいる。ボーイフレンドに連れられてゲーセンに来たものの、彼が一人でゲームに熱中しているため、退屈しのぎにノートに一言書くケースもある。

SPOT21の常連としくんは、ゲーセンをより楽しい場にしようと、たんにCNを設置するだけでなく、スポーツネタ専用のノートを設置している。こうしたノートに書かれる内容も、『世間話』に分類できるだろう。

《8/3 私は悲しい。オールスタ前に阪神に連敗したときも、正直言ってヤバイと思ったが、今日はそれ以上！（省略）GLG》《8/4 私も悲しい！ オールスター後勝ってねーじゃん、（中略）ああ阪神が呼んでいる『ヤクルトのために最下位のイス、あたためておきました』って。by 実は野村信者で非常に困ってる DrX》（SPOT21，年次不明）

世間話と言っても「スポーツネタノート」は、強制的にスポーツに話題を限定している。そのため、スポーツに興味のない人は参加できない。これは、もしCNがゲームに関する話題だけに限定されていたとしたら、ノートは多様性を失い、無味乾燥なものになりかねない。こうした問題を避けるために、としくんは「GAME OVER」と題して、さまざまなネタを書き込めるノートも設置している。

日常生活における会話の大半が世間話であるように、CNにおいても話題の基本は世間話である。ただし、厳密に言えば、ゲームに関する情報もゲーマーにとっては世間話の一つで

ある。CNはゲーセンに設置されているがゆえに、ゲームに関することが話題の中心となりやすい。その上で、書き手は純粋にゲームに関するだけでなく、自分たちを取り巻いている環境や出来事について語るようになる。こうした世間話は誰でも書くことができるし、話題のキッカケを作ることも、そこに参加することも容易にできる。そこからゲームの話や仲間づくり、身の上相談などさまざまな要素を持った記述に発展させることも可能だ。実際にCNは多くの要素が絡み合って進行していく。

《8/30 Dear 学校行ってる人 私を見かけて「！」ってカンジの顔しないでくれえー from 学校行ってない人》《8/30 Dear 学校へ行ってない人 私も昔(10年前)は学校行ってない娘だった。「！」てな顔はしないようにするつもりだが、あ、仲間だ、みたいと思うかも。from 学校(小中高)へ行かずにすごした現大学生(23)》《8/31 ボクチンも学校(中)あんま行かなかったよ。別にイジメられたわけでもなく、不良でもなかったし。ただ自由に勝手気ままにやりたかったのさ!!! 「！」なんて顔されても「ケッ」て思ってるやいいのさ?!!! 好き勝手やっちゃえよ!!! それがうまくやりすごす手かも。p.s マタンゴ氏のBMテクはすごすぎるッ!!! by JIN》《8/31 PM2:00 Dear 学校へ行かずに過ごした現大学生(23)さん&JINさんへ 私は今、中3の「ジュケンセイ」です。返答ありがとーございます。私は最初はイジメられてたんだけど、今はつまんなくなっただけで行ってません。高校うかるんだろーか。こんなんです。from 学校行ってない人》(タカラ島プラーカ店, 年次不明)

ノートは不登校の話題で盛り上がるのだが、彼らの記述の間には、この話題には参加せず、ゲームの話を書き込んでいる人もいる。また、ゲームの話題に触れながら、彼女にコメントする人もいる。ノートは同時進行で、さまざまなネタが飛び交う。「学校行ってない人」の書き込みはしばらく続くが、約半年後には「学校に行けるようになった人」になったことを報告している。

人はゲーセンの枠組みの外に存在する自分、日常生活をおくる“私”としての側面が無意識に表れるからこそ、『世間話』に興じる。あるいは、『世間話』を書き込む時、“私”が無意識に表れる。この“私”が前面に押し出されたとき、自己と向き合い、時には相談を持ちかけ、つらい気持ちを綴るようになる。そして、書き込みを見た人が、それに対してコメントを返す。そのうちに、友人の輪が少しずつ形成されていく。

2-5 『仲間づくり, 確認』

『仲間づくり, 確認』は、ゲーセンに集まる客同士が友達をつくるために、自己紹介や仲間募集を行うこと、自分が来店したことを書き記し、後からノートに目を通すであろう仲間へ伝え合うことで、互いのつながりを確認する行為のこと。誰かのコメントに対して返事を書き、自分をアピールすることもあれば、店内で見かけたプレイヤーの髪形や服装などの特

徴を記して《もしかして〇〇さんですか?》と確認することもある。また、《誰もいないので帰ります》と、あるグループのメンバーに対してメッセージを書き残す。このとき、書き手は“常連・仲間”という立場をとっている。

ゲーセンによっては、自己紹介専用のノートを設置しているところもある。例えば、SPOT 21には「Friend Ship」と題した自己紹介専用ノートがある。ノート1ページを使って、14項目の内容に分かれている。それぞれの項目は、①リングネーム(ペンネーム)②趣味③性別④生年月日⑤SPOT21にいる時間帯⑥Eメール・HPアドレス⑦好きなゲーム(ジャンル)⑧一言⑨夢⑩マイブーム⑪おすすめゲーム⑫持っているゲーム機⑬出身地⑭その他、となっている。このほかにも、千葉県千葉市にある『ジョイフルランド千葉富士見町店』には「自己紹介ファイル」が設置されている²⁴⁾。こうした自己紹介ノートの存在は、人々がゲームをプレイするためだけでなく、友達作りを望んでいることの証でもあろう。

では、CNに見られる『仲間づくり・確認』はどのようにして行われるのだろうか。その事例をあたってみよう。銀座有楽町駅前にあるゲーセンには次のような書き込みがあった。《12/1 今日学校帰りです。単位がヤバイらしいです。うーん……ゲームばかりやってくるからかしら……卒業とゲームセンターどっちか選べっていわれたら、ゲームセンターとります。そういう奴です、私は。まア、まだ3年生だし。あと1年あるから平気かな。えーと……すぐ近くに車横サンらしき方がいらっしやるのですが……えーとえーと チキン野郎だ私…… Y. K P. S. Y. Kはワケもなく頭の中が病人です。話しかける時は平仮名でお願いします。怖い人じゃないので声かけて下さいね》(店名・年次不明)。

Y. Kは他人に直接声をかけることができないが、CNに自分の心情を書くことで、間接的にゲーセン仲間の募集を行うことが可能となった。Y. Kは明らかに他者の目を意識して、自分が大学生であること、模範的な学生ではないこと、ゲームが好きなことなどをさりげなく書き、自己紹介をしている。次の例は、見知らぬ相手に対し、自分の趣味や年齢などを具体的に紹介するとともに、相手に関心を向け、質問しているケースだ。

《5/17 (省略) CoolD様>みつナイ未プレイなので参加できず、スマンせん。by HI-R》《5/17 水 22:30 HI-Rさん心遣い感謝します。……でも機会があれば是非1度プレイを。質問 HI-Rさん性別よく知りませんから男の方ですね? ちがっていたらスマンセン。ちなみに私は26才の男。彼女いない歴26年です……。何か質問があればどうぞ……ちなみに生まれは大阪育ちは長崎の対馬初恋は高1の時です。追伸 出来ればTさんの性別も知りたい。(HI-RさんもTさんも両方というお約束はなしですよ) CoolDでした》《5/18 (省略) 女の人かも……。 (Tさんは男の人でしょう。HI-Rさんも!?) P. S. 新ノートは大切に使いましょー! チーフのいのひろさんに悪い。表紙の春獄殺が気になる RIEでした》《5/18 RIE様 CoolD様> 男ですメイド属性です(爆) 人生詰んでます。by HI-R》《5/18 木 23:15 HI-Rさん男だったんですね。(失礼?) よっしゃあとはTさん

だ(ニヤリ)》《5/19 >RIE 殿 オレ, 男ッス。 >CoolD 殿 まだまだ若いッス。(でも妙に年寄りじみてる(笑)) どや? T》《5/19(金) 22:45 Tさん男だったんですね(クス)でも26歳の男つかまえてえらい言われようですね。グサリときますよ(思考中)じゃあTさんて何歳なんだ?(絶たい)でも年齢はごまかしてはいませんよ。ちなみに1974年1月14日生まれの寅年で山羊座, 新射手座です。好きな色は黒, 紺系統, 趣味, 特技別になし, 好きな音楽心がおちつけるヤツ(主にクラシック)。チェックーズ(特にROOM)の歌。食べ物に関しては好き嫌いはなし。とまあこんな所です。質問あれば女性優先で聞きます。それではCoolDでした》(モコ, 年次不明)

ノートへの参加者は, 互いに相手について何も分からないからこそ, 自己紹介を交えながら, 相手の情報を引き出している。ある人物の書き込みを読んで, <女性かな, 男性かな, 文字が丁寧だから女性かも。美人だろうか>と, 期待を膨らませることもある。変体少女文字などは, その呼び名に「少女」と付いているように主に女性が書くものとされている。だから, 丸みを帯びた文字を見れば女性の書き込みであると思ってしまうこともあるだろう。しかし, 男性でも小さい丸文字をびっしりと書き込む人がいるし²⁵⁾, 女性でも乱暴にペンを滑らせる人がいる。また, 丁寧で優しく穏やかな口調で, “女性らしさ”を醸し出す書き込みをする男性もいれば, 「僕」「俺」と書き“男っぽさ”を演出している女性もいる。そのため, 直接相手に確認するまでは, 相手がどのような人なのか全く分からない。仲間づくりは手探りで, 慎重に行われる。

《6/13 (省略) ちなみに, かなり前になります, 牙流さんをガタケでちらっと見かけましたよ! だまってたけど実はいうと名前から見て最初は男の方だと思っていたのですが, まちがってましたね。すみません。いつになったら会えるのかわかりませんが, 会えることを祈って! by 留美奈》《6/22(中略)次は日曜日(25日)にきます。たぶん4時頃!!(中略) by 牙流一樹 ちなみに, 僕, 男だろうと女だろうと, どっちにおもわれてもいいんです……。服装がアレだからね……。おばさんによくトイレであやされます》(タカラ島プラーカ店, 2000年)

上記の例のように, 書き込みから相手が男性か女性かなどは, なかなか判別しにくい。こうした中で, プレイヤーたちは勘違いやすれ違いを繰り返しながら, 友人を獲得していく。ここで重要なのは, ゲーセンが年齢や性別, 所属(会社員, フリーター, 学生)の壁を越えて, いろいろな人と会える場を提供しているということだ。特に中高生など学年別に仕切られ, ほかの世代と知り合うチャンスもない人にとっては, ゲーセンは社会勉強の場にもなり得る。学校などある特定の組織の中に居場所がなくても, 多様な価値観を持った大人や子どもにも会うことができるのだ²⁶⁾。また, 友人を作る方法としては自己紹介のほかに, 《一緒にゲームをプレイしたい》と誘いの文句を書き込むこともある。

《9/2 ジュリッペさん今度タキ対戦して下さい。てらお》《9/2 『てら』さんっ

て、むっちゃ強い人じゃないですか。どうぞよろしく（タキは、もっか練習、研究中ですが、私でよければ、ぜひ今度対戦しましょう）。by ジュリッペ《そんなことないって》²⁷⁾ (INTI 渋谷店, 2000年)

こうして知り合いが増えていくと、次第にゲームをプレイするためではなく、友達に会うためにゲーセンに足を運ぶようになる。

《10/14 今日は雨というのもあってか誰も書いていない。寂しい……UME》《10/15 UMEさんが来ないよ～。昨日来ていたのになぜ今日はまだ来ないのだァ？ うェ～ん。帰っちゃうね。LNA》《10/15 なんでもかんでいだんを見てたんだい。UME》《10/15 LNAくん、そーいう時はゲームをしながら気長に待っていきましょうね。店員S》《10/17 たった今、帰ってまいりました！ 羽衣です！ でっかいにもつをもったまま、おじゃましております！ ゲームのない生活はつらかったです（笑）でもなんだかんだいってもけっこう楽しかったです！（とくにハッ橋工場！！）今日は、ゲームを1回やって帰ります。それでは……電玉リスナー羽衣》《10/17 羽衣さん おかえり～（省略）UME》《10/17 羽衣さんお帰りなさい。ハッ橋工場と云うと、京都かな？ 私も中学の時、京都だったが旅館のカベぶちこわした事しかおぼえてないなァ～（立たされたね。朝の4時まで）LNA》《10/18 羽衣さんお帰りなさい。本当は面と向かい合ってお礼をいいたかったのですが、時間が合わなくて。お土産おいしくいただきました。どうもありがとうございます。アイデアのバイトを代表して……（省略）だいたい色ペン先生》(GAME アイデア, 1997年)

もし、ゲーセンが一人遊びの世界で成り立ち、人々がゲームをプレイするためだけに来店しているのであれば、知り合いがいなくてもいっこうにかまわないはずだ。しかし、多くの人は誰か友達がゲーセンにいることを期待して来店する。だから、来店するとすぐに顔見知りを探し、誰もいないことが分かると、寂しさを感じるのだ。

そして、そのまま帰宅せず、来店したという足跡をCNに残すことで、自分の存在をアピールする。それは、自分自身のためでもあり、後からやってくるかもしれない友人のためでもある。ゲーセンは会社や学校などの組織と違い、個々人の自由の場として機能する。誰がいつ来るかは分からないし、束縛もできない。必ず会えるという保証はない。だから、たとえゲーセンで友人と会えなかったとしても、コメントを残すことで、〈私は確かに、ここに来ましたよ。あなたを気にかけていますよ〉というアピールになるのだ。コメントを残しておけば、誰かが返事を書いてくれるかもしれない。次に来店したときに、誰かが自分のことを気にかけてくれていると、確認し、安心することもできるのだ。

「羽衣」は修学旅行帰りに真っ先にゲーセンに足を運び、店員にお土産を渡し、常連客に自分の存在をアピールする。羽衣の“帰宅”を仲間たちは温かい言葉で出迎えるが、一部の人々にとっては、ゲーセンが居場所として機能していると言えよう。しかし、常連客ばかりでノート設置コーナーを占拠し、内々の書き込みばかりが綴られることで、初めて訪れる客

にとって仲間の和に入りづらい状況が生まれることも事実だ。そこに疑問を投げかける人もいる。

《8/19 このノート見て一言。『同じ人ばかりじゃん!!』コミュニケーションノートでしょ？　なんか、話の内容もよくわかんない。格ゲーしないから。多分、誰かがこのノート見ても書くことないよう。多勢の格ゲーできない客の代表として書かせて頂きました。P. S. でもみんな絵うまいっす。ではでは。冷房ききすぎいいー。by new face》(モコ, 年次不明)

こうした問題はどこのノートにも見られる。CNは見知らぬ他人を媒介し、つなげる役割を果たすが、いったんグループが形成されると、閉塞感を生むこともあるのだ。こうした問題を解決するために、ゲーム別にノートを作成する場合もある。こうすれば同じ趣味を持つプレイヤー同士であれば、ノートに書き込みやすくなるからだ。しかし、ノートの種類を増やしても、グループがいったんできあがると、ほかの人が入りづらくなるのは変わらない。社交的な人間であれば問題はないのだが、もともとは、引っ込み思案な客同士のコミュニケーションを円滑にするためにノートが設置されているのであって、ゲーセンに集まる若者が社交的な人間ばかりとは言えない。こうした問題を克服できるかどうかは、ノートの管理人や書き手の中に問題に対して意識的な人がいるかどうかにかかわってくる。

8/20には、管理人兼店のスタッフのチーフである「いのひろ」が《新規さんが入りにくい所だというのは分かるが、別に話を合わせなくてもいいですよ。自分の好きなネタふってみて。同好の士がいるかもしれませんので》と、書いている。「new face」の書き込みに、ほかの人はどう反応したのか見てみよう。

《8/20 >このノート　なるほど、こりゃ入る余地がないように見えるわな。でもけっこうフリートークなんで（ノート初めての心得事を守ってくれれば）何だって書いてもOKでっせ。意外にもこういうのが好きっていう人が出ると思うんで。うん、そんなところ。オイラ？　オイラは全然OK!!　つかチーフのいのひろ殿がそう書いてたウカツ……by T.》《8/20 ※New face さん>>　うーたしかに。格ゲーネタ多いけど、個人的にはDDRネタもおっけ……というかほしいんですが……。DDRとかBM&●DXネタとかならのれますですよー　赤人》《8/22 新顔さん>いわんとしてる事はわからないでもないですが、別に知り合い同志でノートを回してるわけではないですし、格ゲーの話が多いのだと思います。そんな事いわないで他のゲームの話をふってみればいかがですか？　絶対といっていいほど、レスかえってくると思いますよ。レスおましています。らいあ♡ - Z♡》

こうしたコメントを見る限り、比較的、開かれたノートと言えよう。しかし、注意が必要なのは、new faceが《書かせて頂きます》と謙虚に発言し、《でもみんな絵うまいっす》と相手を立てることを忘れず、《ではでは》と軽いタッチで文章を締めくくっているという点だ。new faceは明らかに他者の視線を意識しながら文章を書いている。もし、これが相手の心情に配慮せず、相手を断定的に否定するような書き込みであったならば、常連客の態度

も一変したことだろう。そうしたことを考慮すると、CNの利用者には、リテラシー、コミュニケーションスキルが求められていると言えよう。

2-6 『身の上相談、心情の吐露』

『身の上相談、心情の吐露』は、ゲーセンの仲間や不特定多数に対して、抱えている悩みを相談したり、寂しさや苦しい心情を吐露すること。特定の誰かを直接指名し、あきらかにノート上か、あるいは面と向かってコメントを返してくれることを期待するような書き込みがある一方、不特定多数に向けた独白、日記のような形をとることもある。このとき書き手は“素顔”を露呈する。もちろん、演技じみた書き込みもあり、どこまでが“素顔”なのか判断が難しい部分もあるが、自分の心情を巧みに表現していると捉えることもできだろう。

《11/25 みどりです。今日は学校で村八分(?)にされました。これか?この青い髪がだめなのか!ってかんじっす。金バツのときはまだ仲良かったのに……。人を外見で判断するのはやめましょう。(以下ゲームについての記述。省略) by みどり》《11/27 みどり。頭色落ちてみどり色になった。はずかしい。さいきんDDR ダメだな。調子悪い。学校にちょっとムカツキ。む?? by みどり》(Big Joy, 1999年)

《5/12 イエーイ、今日一番のり!! そりゃ午前中からいれば一番だろうな。今日は学校休み。ひさしぶりにねるかか思ってた、いえに一人でいたらさみしくなってきたので、マイハニーに会いにきました。でもゲーニッツにぼろぼろにされた。ごめんよ。まだまだ修業がたらんよ。本当。BY 椎名》(宝島古町店, 1999年)

これらの書き込みに共通するのは、寂しさや、憤り、苦しみを示唆する表現がなされているにもかかわらず、“ゲームをプレイしている”ことについて触れている点だ。忘れてはならないのが、CNはゲーセンに置いてあるということ。基本的に人々は、ゲームをプレイするために来店しているのだ。その上で、ノートを見つけ、実際に手に取り、思い思いの気持ちを綴っている。

そこで、最も重要であると思われるのは、ゲームが持つ“癒し”の効果だ。次の書き込みを見てみよう。《17日 今日サービス券で1ゲームタダでDDRできた。シングルね。サービス券ためておくと、いいんだね。多分、やっぱゲームって、ストレス解消なるね。嫌な事忘れさせてくれる。今、友達からメールきてた。北海道のねって、もうもどってきたけど、今度、千葉で働くんだけどね。友達一緒に行こうってさそわれてるけど、郵便局の年末年始のバイト落ちたら行くつもり。でも、1回裏切られてるし、絶交メールきてさー。石巻の友達はいいいんだけど、北海道にいた友達はちょっとなー。絶交メールよこされて、泣いたけどね。(省略) AAA》(ホーセン, 年次不明)

「AAA」が《やっぱゲームって、ストレス解消なるね。嫌な事忘れさせてくれる》と述べている点に注目したい。香山はゲームに癒しの機能があると仮説し、「たとえ学校ではあま

りうまくいっていない子どもも、ゲームの中ではある世界に取り込まれ、そこで何かを成し遂げるという強い実感を得ることができる」と論じ、「彼らにとって、その『強い参加体験』は生きる上での命綱のようなもの」と語る。つまり、学校や職場、家庭において、疎外感や空虚感を感じていたとしても、ゲームの世界が与えてくれる「強い参加体験」によって、自分が肯定されているという感覚を得ることができるのだ。この主張の背景にあるのは、離人神経症や分裂病（統合失調症）の患者が日常生活では常に緊張状態にあり、身動きがとれないのに対し、ゲームの世界では自由に行動していたからだ。しかし、香山は、ゲームにおける情動が人間の心や脳に影響を与えないと考えるのは不自然とし、その影響が良い方向、悪い方向のどちらに変化を促すのか不明だと述べる（香山，1996）。

これに対し、西村は「癒し」の効果を認めつつも、悪影響論と香山の「肯定論」の主張がともに、「現実のシミュレーションとしての虚構の物語世界を、その物語の主人公として生きる体験だ」という認識を共有している」と指摘し、両論を退けている。ビデオゲームは、『『ゲーム』の趣向を楽しむ遊びであって、『ストーリー』を生きる経験とはちがう』のだ（西村，1999）。

香山と西村はゲームの癒し効果を認めているが、ゲームをプレイしただけで、現実社会で抱えるさまざまな問題が解決するわけではないだろう。問題を解決するためには、いずれ自己や他者、あるいは問題そのものに向き合う必要があるからだ。ゲームで癒されたと感じることができて、問題自体が消えてなくなるわけではない。結局、堂々巡りとなる。もちろん、すぐに向き合えば何でも解決し、苦しまなくて済むというのは安易な考え方で、一方的に傷つけられ、途方に暮れることも人生にはある。心の傷を癒すためには、時の流れが必要なこともあるだろう。「癒す」はもともと自動詞の「癒える」が他動詞として使われたものだ²⁸⁾。「癒し」は「癒す」の連用形で、体現と同資格となり、近年の「癒し」ブームなどで見られる事例では、名詞として使われている。この場合、「嫌なことを忘れさせ、気持ちが軽くなる」ぐらいの意として用いられている。

ゲームをプレイしたときの癒しとは、一時的なものだとしても、ゲームをプレイし没頭している間だけは、脳裏から離れない嫌なことを忘れられる体験と考えるべきだ。もし、治療効果があるとするならば、ゲームは、問題に向き合い痛みを耐えるために、時間と余裕を与え、治療に対する準備を整えてくれるものだろう。精神病患者がゲームの世界で自由に振る舞えるのは、あいまいな日常的現実から区別された仮構の世界であり、明確で一義的なルールに支配されているからだ（井上，1977）。つまり、この世界は、多かれ少なかれ現実とは違った仕方で構造化されており（井上，1977）、遊びのメタ・コミュニケーションの微妙な調整などが不必要なのだ（西村，1999）。

こうした世界で同じ趣味を持つ他者と出会い、交流を重ねることで、人は己を癒し自我を形成させていく。ゲームはそのきっかけとなるが、CNはその契機を促進し手助けしてくれ

る。フロイトやユングは自身が精神病的な状態に陥ったとき、実在の人物、想像上の人物といった第三者を想定して「書く」ことで回復したが、心理治療的な意義はまさにそこにある（永井，2000）。J. W. ペネベーカーは「書く」行為によって、PTSDなどを克服できることを実証している。思考や感情、行動を自ら抑制すること（能動的抑制）は生理的な負荷、ストレスを増大させ、身体的・生理的障害を引き起こす。これに対して向き合うことは、重要な経験について積極的に思考し、発話し、情動を自分で認めることを意味する。抑制していた経験を語り、筆記することによって、その経験は言語化される。それによって理解を深め、トラウマ経験は過去のものとなるのだ（ペネベーカー，1997=2000）。

幼少の頃から両親に虐待を受け、学校ではいじめの対象となった「ジュン」（25歳・見習い占い師）は、現実の社会で自尊心を傷つけられていた²⁹⁾。《自分の存在を消したい》とCNに吐露することもあった。しかし、そうした現実世界から離れ、平等の世界を構築して遊ぶゲームは、ジュンに一方的で理不尽な暴力は決してふるわなかった。CNによって「救われた」と言うジュンは、友人ができて明るくなり、自己主張ができるようになったと喜ぶ。「着の身着のまま書いていて、もう、それ自体が人との架け橋になっている」。そこにはもう他人の顔色ばかりうかがい、うつむいている姿はなかった。CNを通して少しずつではあるが、自尊心を獲得していったのだ。

書くこと、読むことは、本質的に孤独な行為であるが、所属する集団から離れて独りになること、それは必然的に、他の誰でもない自己の存在に気づかせ、他者との関係や自己の所属する集団、社会を見つめ直す余地を作り出す。日記を書くという行為は、自己との対話を可能にする（渡辺，1989）。ゲーセンは、家庭や職場、学校といった強制的な性格を持つ集団から隔離された自由な場所だ。その性格に加え、CNは書く行為を通じて身の周りの環境や自己の存在を「見つめ直す」絶好の機会を与える。しかも、公開を前提としたCNは、日記のように「自己との対話」だけでなく、他者からの反応をもらいながら、自分と向き合うことができたのだ。

これまで示してきたように、CNに自分の気持ちを吐露することで、“素顔”が表れる。そこには、“客”でも“プレイヤー”でも“ゲーム以外の関心を持つ私”でも“常連”でもなく、“素顔”の自分という立場で存在する。もちろん、そこには虚飾性に満ちた書き込みをする場合もある。来店する人々は、ゲーマーばかりではない。たまたま足を踏み入れた人もいるし、友達に連れられて入店した人もいる。ゲームには特に触れず、書き手は、まるで日記を書いているかのような形で心情を吐露している事例もある。こうした書き込みは、誰に相談するわけでもなく、独白的な内容で日記形式に近い。日記は自己との対話であり、自己批判や自己弁護が含まれる。日記であれば他人に読まれることを意識しないと思われがちだが、実際には他人に読まれることを意識している。

日記を書く青少年の心理は、自身の弱さを意識し、それを他人の目からかくそうと努力し

ながらも、聴き手を求めている。自己に対して真実を求めると同時に、真実の暴露を恐れているのだ(依田, 2000)。さらに、若者に限らず日記が持つ特性として、あるがままの自己ではなく、あるべき姿、あるまじき姿など、きわめて虚飾の多い自己の像を好んで描きだす。正直な自己に対峙する瞬間が、かえって正直ではない自己を強く自覚させるものだ(渡辺, 1989)。ましてや、公開を前提としたCNでは、虚飾は当然であろう。記憶をたぐり寄せて記述する日記は、真実を書こうと心がけたとしても、物語の読み替えが起こる。日記は綴る、読み返すといった循環的行為を通じて、異なる自己を発見し、新たな自己をつむぎだすかけがえのない場、時間、行為そのものである(遠藤, 2000)。つまり、それは、自分自身を癒す行為につながるのだ。

3 おわりに

本稿では、ゲーセンに置かれた一冊のノートを介して若者たちが互いに交流し、小さな社会を形成していく様子を明らかにした。書き手は、『店に対する要望, 苦情』= “客”, 『純粹にゲームに関する情報』= “プレイヤー”, 『ゲーム以外の世間話』= “私”, 『仲間づくり, 確認』= “常連・仲間”, 『身の上相談, 心情の吐露』= “素顔”と、記述する内容によって、立場が変化していることを中心に論じ、そこに集う若者の背景を探った。

かつて寮生活を送りながら学校に通っていた「BAC」(23歳・会社員)は、寮でも学校でも孤立していたという³⁰⁾。当時、BACに居心地の良い場を提供してくれたのは、ゲーセンだった。CNを介して気の合う友人を作り、格闘ゲームの技について意見を交わす。次第に、友達と会うためにゲーセンへと足を運んだ。「最初は単にゲームやりたくてきていたんですけど、ゲーセンにきている人たちと話すこともなければ、えらい寂しいヤツというか、えらい暗い人生だったでしょうね」。その後、BACはゲーム業界に就職し、ソフト開発に携わるようになる。かつての夢をかなえたのだが、クリエイティブなものを作ろうとしている自分と、会社の指示通りにある程度機械的に仕事をやっている自分の間で揺れ動いていた。また、ゲーム業界は活躍できる寿命が短いため、将来に不安を覚えることがあるという。「ゲーセンでは『BAC』っていう人間を作らないと、消化できないんですよ。ある程度、素になって何でも言える環境を自分で用意していないと、とてもじゃないけど支えられないですよ」。

CNは世代と時間を越えて人々をつなげる役割を担っていたが、そこは日常生活における支配的なイデオロギーを異化する場でもあった。つまり、家庭、学校、職場の抑圧的なイデオロギーの中で、常に他者をモニタリングしながら相手の望む自分であろうと、自己を抑制し続ける若者にとって、一つの自己解放の場としてゲーセンは機能していたのだ。

注

- 1) 小山 (2003年3月), 125ページ。
- 2) 当時の様子は, 多田らの調査チームが京都府の四条河原町と東京都の吉祥寺周辺の普及状況とともに報告している。多田他 (1979年) 26-43ページ。
- 3) ウィリス (1977=1996), 131-132ページ。
- 4) 前掲書, 143-148ページ。
- 5) ホガート (1957=2003), 229-240ページ。
- 6) 前掲書, 233-234ページ。
- 7) 『学習指導要領』平成10年12月14日 文部省告示。ここでは子どものしあわせ編集部編 (1999), 152ページの資料を参照した。
- 8) 梅原 (1999), 122-123ページ。また, 石原 (1999) は, 「教えと学びの関係は教えようとするものと学ぼうとするものの出会いであり, 葛藤」であるとし, これこそが「教えのリアリティ」だと強調するが, 総合学習では「教師の主体性が認められて」いないと問題点を挙げる (48-51ページ)
- 9) 例えば, 朝日新聞朝刊 (1998/2/5) には, 少年犯罪の増加について21世紀教育研究所代表の田口正敏氏のコメントを取り上げ, 「キレやすさの背景に『ゲームによる人間関係の希薄さ』を挙げる。(中略)『人との関係に不安を抱いてナイフを持ち, 現実と仮想がごっちゃになりナイフを使ってしまわないか』と話す」と記事を掲載している。このあたりの背景は, 次の文献も参考にした。前掲多田他書40-42ページ。赤尾 (1996), 280-284ページ。森 (2002), 21-23ページなど。
- 10) 週刊エコノミストの記事中で, 「不況と無縁」の見出しがある。高橋 (1993) 118-119ページ。
- 11) 山田 (2002) 1-12ページを参照。山田は『サクラ大戦』を分析し, テレビゲームが古典文学に通じる文学性を有していると論じている。
- 12) ゲーム筐体の設置店舗数。専門店舗, 飲食店, 宿泊施設, スーパー・デパート等, ボウリング場などが含まれる。『アミューズメント産業界の実態調査』(2000), 6ページ。
- 13) 1999/5/15, 新潟県新潟市で取材。なお, 本稿では, インタビューで語った内容を「」の中に記述し, CNの書き込み内容を示すときには, 〈 〉の中に引用する。また, インタビューから考察したものに関しては名前 (全て仮名, あるいはペンネーム, ハンドルネームを使用。初出のみ「」で括る) の後にパーレンを用いて, インタビュー時の歳, 職業を明記する。CNの書き込みから読み込んだものに関しては, 歳と職業は明記しない。
- 14) 些末なこととして扱っていると述べた根拠は, 以前, 筆者が桐谷克己・AOU事務局長にCNの研究, 調査の有無を質問した際, そうした文献が一切ないと前置きし, 「あんなものを調べて何になるんだ。うち (AOU) でも調査するつもりはない」と語ったことから推測した。2001/6/11, 東京都千代田区のAOU事務局で取材。
- 15) その手法として1997年から2003年までの期間に行ったインタビュー (193人) と参与観察 (67店舗) の資料を用いる。また, 各店舗のCNのコピーや写し (写真に収めたものとノートに書き写したのものがある) に目を通して, 内容分析を行った。取材地域は新宿, 渋谷, 大阪などの大都市, 新潟, 高知, 山形, 土浦, 郡山などの地方都市, 合わせて1都2府14県で実施した。
- 16) この節で論じていることは, 以下の証言などを根拠にしている。山形県山形市の『ジャック&ベティ』の店長は, 客同士のコミュニケーション, 店への感想や意見, 苦情を伝えるツール

としてCNの存在が重要だと強調する(2003/6/15取材)が、ほとんどの店舗は設置理由にこの2点を挙げる。店によっては客同士の情報交換を目的としたプレイヤーからの強い要望があつて設置に至るケースもあり、“客同士の情報交換”が先か、“客の意見の吸い上げ”が先か、不明な点もある。例えば銀座・有楽町駅前のゲーセンでは、1999年からCNを開始したが、最初のページには《お客様からのリクエストが多かった「コミュニケーションノート」が、いよいよスタートです》と書かれている。設置理由について店員は「お客様間のコミュニケーションをとるためです。お客様からの要望も一部ありましたが、うちでも他のゲーセンのノートを見て、置いてみようかとなりました」と語った(2000/12/5取材)。つまり、CNが全国に広がると、他店の真似や客の要望といった理由で設置する店舗も出てくる。しかし、山形市内の『PLAY CITY CARPOT』のCNには《あなたの声を聞かせてちょ 欲しい景品・やりたいゲームを語って!! 教えて!!》と書かれているように(2003/6/14取材)、サービス業として客の声を吸い上げることは経営に直接影響するため、多くの店舗で最重要視されている。例えば、『月刊アルカディア』(2000)の店長座談会では、客の苦情を吸い上げることが大切であるが、「言ってくれなければ解らないことが多い」とし、「ノートを置くようになってから、お客さんの反応や要望をより多く知ることができるようになりました。ちょっとした事で目から鱗が落ちることが結構ありましたね」と、店とCNの関係が明らかにされている(69ページ)。筆者の調査からも大阪府の心斎橋にある『Big Joy』では、「客とのコミュニケーションのために置いてある」としながらも、「当初の目的は当店へのご意見、希望を書いてもらうためだった」と語る。ノートを設置すると「裏技とかゲームに関する書き込み」に利用され、それが「今では客同士、客と店員とのコミュニケーションを取るために利用され」るようになった(2000/11/8取材)。ここからCNの発展過程がうかがえる。他の例として、高知県高知市の『ネオジオブリーズ』では、「お客様の声とか、確認しやすいから」と設置理由を第一に挙げ、「お客様同士のコミュニケーションにも使ってもらえますし」と続ける。同店では、CN設置以前は客の意見を取り入れるためにアンケート用紙を設置していた(2002/10/29取材)。同様の証言は千葉県千葉市の『Game felicidad Lucky』(2001/5/12取材)など多数あり、そこから推測に至った。また、こうした発展過程は、東京都新宿区の『SPOT21』に設置されたノートの発展経緯が非常に参考になる(本章の第2節に後述するが、この発展経緯は常連客としくんの証言を参考にしている)。

- 17) 千葉県市原市のゲーセン『CHARIOT』の店長は、20年以上前(1981年)から『ゲーム・イン・ダイエイ』と『ゲームフジ』にCNがあると語る(2001/5/19取材)。しかし、ダイエイの店員は1996年から設置したと話す。全国のゲーセンで共通するのが、ノート設置の年を正確に覚えていないということだ。店長も店員も次々と変わるため、ある年以前のノートの存在は店舗内で誰も知らないということが起こる。現時点で働いている店員よりもチャリオットの店長(元ゲーマー)のように客の証言が参考になる場合もある。AOUの桐谷克己事務局長によると、ノートは約30年前(1971年)から全国各地に置かれていたという(2001/6/11取材)。しかし、1971年にはビデオゲームはまだ存在していない。
- 18) ノートの書き込みは誤字脱字が多い。原則としてすべてそのまま書き写す。ただし、読みにくい箇所は適宜、句読点を打つがどこの箇所かは明記しない。また、判読できない文字、個人情報を書き込みは●に置き換える。
- 19) ゲームはそれぞれ難易度が設定されていて、敵の強さや弾の着弾などの判定を厳しくしたり

易しくして、レベルを変えることができる。難易度を高く設定すれば、上級者にとってはスリリングなものとなり楽しめるが、初心者はすぐにゲームオーバーとなり敷居が高くなる。逆に難易度を低く設定すると、初心者にも楽しめるようになるが、上級者には簡単すぎてすぐにクリアできてしまうため、すぐに飽きてしまう。難易度の設定によって、客の来店者数に影響がでるため、店にとっては客層を見極めることが重要になる。だからこそ、店にとってもノートが重宝されるのだ。ただし、初心者が多く、難易度を低く設定しても、ワンコインでのプレイ時間が長くなりすぎると、回転率が下がりインカムが望めなくなってしまうため、頭を悩ませるものの一つとなっている。

- 20) “魅せる”という言葉は本来存在しないが、近年、「魅する」＝魅惑するの意（金田一春彦編『現代新国語辞典改訂新版』学研）と「見せる」の意を重ね合わせたような使われ方を散見する。『漢字遊び』（講談社現代新書）の著者、山本昌弘は「魅せる」について次のように指摘する。「魅せるは、恐らくスポーツ新聞が見出しとして使ったのが最初ではないか。新聞の見出しは8～10字が原則。『すばらしいプレーを見せて観客を魅惑した』という意味を少ない文字で表現するための造語ではなからうか」と（2004/10/19取材）。この造語はスポーツ新聞以外でも使われ、例えば、ビデオゲーム情報誌（前掲誌アルカディア、13ページ）の見出しに“魅せる”が用いられている。本稿では、プレイを他人に“見せる”だけではなく、多彩な技を披露し、その魅力によって人の心を引きつけるの意味で用いる。つまり、「見せる」と「魅惑する」の両方の意味を含むものとして使用する。
- 21) カイヨワ（1967=1990）、82ページ。
- 22) Tanenbaum はニューヨークの地下鉄で、人々がどのように振る舞っているのか、ゴッフマンの理論を駆使して論じている。公共の場である地下鉄で、ミュージシャンが演奏すると、人々の輪ができ、焦点の定まった相互作用が機能する。Tanenbaum(1995)、97-121ページを参照。
- 23) 前節の『店に対する要望・苦情』でも、連コインの客に対して苦情が綴られることを紹介したが、例えば東京都渋谷区の『I N T I 渋谷店』のCNには次のような書き込みがあった。《連コがあまりにも多い人がいたんですけど、せいぜい2回までですよ。3回目以降は対戦台にしろ一言いってほしいですが》。また、『ゲーム以外の世間話』の節で後述するが、学校の授業がある時間帯に制服を着た生徒を見かけた他の客が、驚きの表情をあらわにすることに對して、CNに苦情が書き込まれている。
- 24) 自己紹介の項目は次の通り。ペンネーム／スコアネーム／年齢／性別／血液型／職業／住んでいる町／好きなゲーム／好きな色／好きな芸能人／好きなスポーツ／好きな音楽／好きなキャラクター／好きなマンガ／好きな花／好きな言葉／好きな食べ物／自己紹介・PR。
- 25) 変体少女文字は、昭和49—53年頃に誕生したが、大塚は、ある少女漫画家の家に届いた少年からのファンレターのうち、10人に2、3人は同文字を使用していると指摘する。
- 26) もちろん、そうした人々の中には反面教師となり得る人もいる。ノートに落書きし、ほかの客とケンカをはじめた人も少なからず存在するからだ。そうした人々を“あらし”と呼ぶが、本稿では触れない。
- 27) てらおが謙遜して書き込んでいる。
- 28) 毎日新聞夕刊（2001/12/18）で鷺田清一は、癒しブームについての質問にこう答える。「もともと『癒える』って自動詞でしょ。それが、いつの間にか『癒やす』『癒やされる』なんて他動詞になった。傷が癒えるのは時間がかかる。自然にかさぶたができて、ふさがるのを待つ

- しかない。心の傷なら、ああだこうだと妥協を繰り返してね。それがいまは『私を癒やしてほしい』であり『あなたを癒やしてあげる』。コンビニ感覚で傷を治すなんて虫がよすぎる。
- 29) ジュンの事例は、CNに書かれた“心情の吐露”を参考に、直接本人に生育歴などについてインタビューした内容を参照した。地の文は、インタビューを参考にしたものだ。虐待などプライベートに関する細心な注意が必要な事柄を扱うため、本稿では本人が特定されないように、どこの店舗のCNかは明記しない(1999/4/8に取材)。
- 30) 2001/7/6に東京都新宿区で取材。

引用・参考文献

- Tanenbaum, S, J (1995) UNDERGROUND HARMONIES Music and Politics in the Subways of New York, Cornell Univ Pr
- 石原清貴 (1999)「僕の総合学習プラン 社会を算数で知る／算数発見物語——教えのリアリティの解放を」子どもしあわせ編集部編『総合学習への発想——議論と実践のために』草土文化
- 井上俊 (1977)『遊びの社会学』世界思想社, 3-10
- ウィリス, P. E. (1977=1996) 熊沢誠・山田潤訳『ハマータウンの野郎ども』ちくま学芸文庫
- 梅原利夫 (1999)「新学習指導要領でどう変わる? Q&A——期待・不安・疑問に答えて」子どもしあわせ編集部編『新学習指導要領と私たちの教育改革 こんな学校つくりたい』草土文化
- 遠藤由美 (2000)「過去記憶と日記, そして自己」川浦康至編『現代のエスプリ 日記コミュニケーション』至文堂, 96
- 大塚英志 (1997)『少女民族学 世紀末の神話をつむぐ「巫女の末裔」』光文社文庫, 66-68
- 大塚勝行・平山宗宏 (1987)「テレビゲームの児童への短期影響についての研究」『学校保健研究』29号
- カイヨワ, R (1967=1990) 多田道太郎=塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫
- 香山リカ (1996)『テレビゲームと癒し』岩波書店, 73
- 小此木啓吾 (2000)『「ケータイ・ネット人間」の精神分析』飛鳥新社
- ゴッフマン, E (1963=1980) 丸木恵祐=本名信行訳『集まりの構造 新しい日常行動論を求めて』誠信書房
- ゴッフマン, E (1961=1985) 佐藤 毅=折橋徹彦訳『出会い 相互行為の社会学』誠信書房
- 小山祥之 (2003)「アーケードゲームライブラリー 第2回 ブロックは市場の壁をも崩した」『月刊アルカディア』3月号
- 作田啓一 (1968)「遊びの社会的機能」『Energy』18号
- 清水圭介・梶村憲之 (2000)「テレビゲームが子供たちに与える心理的影響」『教育実践学研究』6号
- 高橋剛 (1993)「不況と無縁 急成長するアミューズメント産業——ゲームセンターから変身, 異業種参入も」『週刊エコノミスト』第71巻第20号
- 多田道太郎・田吹日出碩・守津早苗・奥野卓司・常見耕平・井上章一・川浦康至「資料報告 インベーダーの流行」『現代風俗'79』(現代風俗研究会 1979年)
- 永井徹 (2000)「心理治療と日記」川浦康至編『現代のエスプリ 日記コミュニケーション』至文堂, 150-151

コミュニケーションノートの内容分析

- 中沢新一・竹田青嗣(1987)「エロスの現在」中沢・竹田・遠藤雅伸・安田均『電子ゲームの「快楽」』日本ソフトバンク
- 西村清和(1999)『電腦遊戯の青少年少女たち』講談社現代新書, 136. 141-143
- 平林久和・赤尾晃一(1996)『ゲームの大學』メディアファクトリー
- 火矢和代・保野孝弘・島田修(1999)「小学生におけるテレビゲームの利用と自覚症状との関連に関する調査」『川崎医療福祉学会誌』9号
- 深谷昌志・深谷和子編(1989)『ファミコン・シンδροーム』同朋社
- ベネベーカー, J. W. (1997=2000) 余語真夫監訳『オープニングアップ 秘密の告白と心身の健康』北大路書房
- ホガート, R (1957=2003) 香内三郎訳『読み書き能力の効用』晶文社
- 増田公男・山田富美雄(1992)「児童期におけるビデオゲーム遊びの実態と社会性・自制心の関係」『金城学院大学論集』17号
- 森昭雄(2002)『ゲーム脳の恐怖』NHK出版
- 山田利博(2002)「テレビゲーム『サクラ大戦』の文学性」『宮崎大学教育文化学部紀要人文科学』第6号
- 依田新(2000)「青年の心理——日記」川浦康至編『現代のエスプリ 日記コミュニケーション』至文堂, 99
- 渡辺潤(1989)『メディアのマイクロ社会学』筑摩書房, 154-155. 157
- 朝日新聞朝刊(1998/2/5)
- 毎日新聞夕刊(2001/12/18)
- 『月刊アルカディア』(2000年11月号)
- 『アミューズメント産業界の実態調査』(2000) 社団法人日本アミューズメントマシン工業協会, 社団法人全日本アミューズメント施設業者協会連合会, 日本SC遊園協会