



一般財団法人 山岡記念財団 第6回若者文化シンポジウム 「現代文化にみる東西の交流」(日独の若者文化・ライフスタイルの研究) 於:ゲーテ・インスティトゥート・ヴィラ鴨川

[第1部] 発表2・研究課題

「日独におけるアナログゲームの比較と若者のゲーム参与に関する研究」

アナログゲームを手掛かりにした日独サードプレイスの検討

今井信治(Nobuharu IMAI) 立教大学·兼任講師

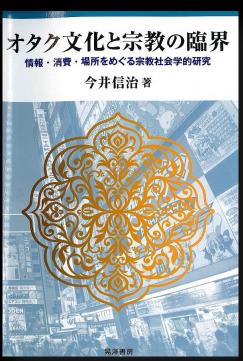
東京家政大学、東京工芸大学、大妻女子大学・非常勤講師

発表者略歴profile

·X

- +今井信治(Nobuharu IMAI, 1982年生)
- +専門は宗教社会学
 - ○やっていることはオタク文化研究
 - ○現在、大学でアナログゲームに関する演習を担当
- +アナログゲーム歴は10年強、100作品以上を所持





What's Analog Games?

Analog games ⇔ Digital games





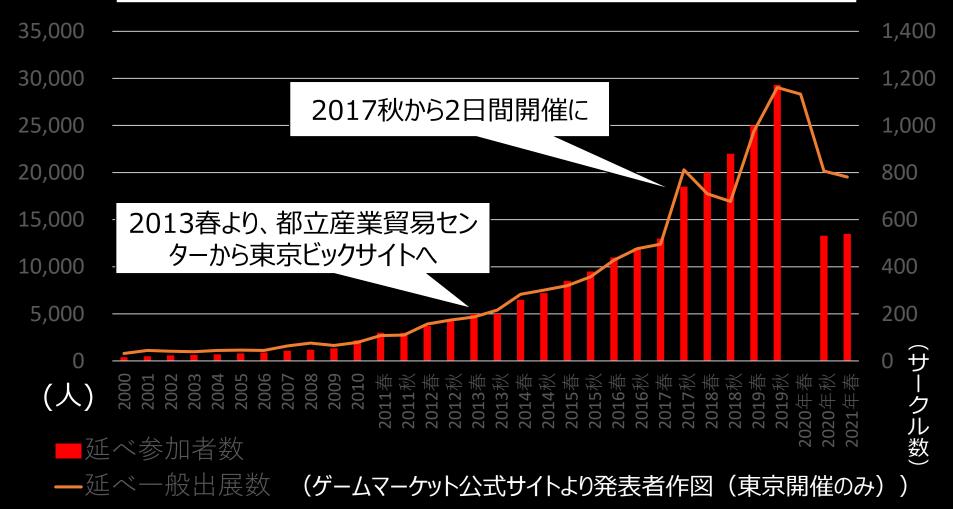
電源不要のゲームジャンルの総称

- ⇒ Board games (ボドゲ)
- ≒ Deutscher Spiel (ドイツゲーム) etc.

囲碁・将棋・チェス等の伝統ゲームとの差異は デザイナー性が重視されること(Autorennspiel) ⇒1979年「ドイツ年間ゲーム大賞Spiel des Jahres」創始

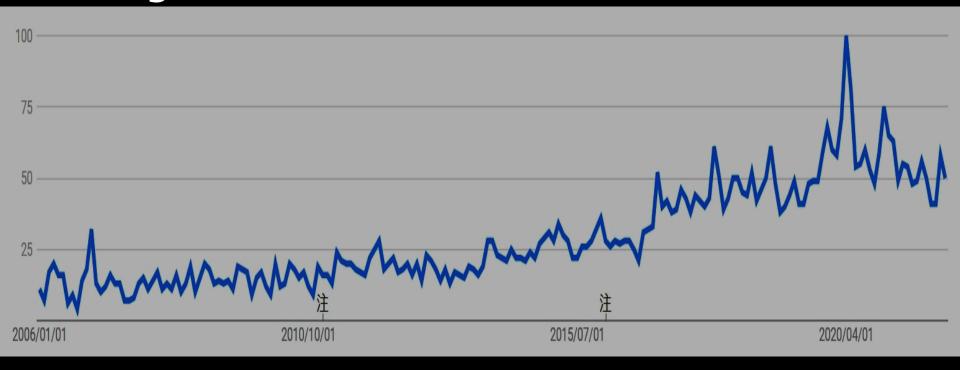


ゲームマーケットの来場者・出店数推移



2010年代に急成長. 2020年春の開催自粛を経て, 2021年秋は「わざわざ行こう」をスローガンに1万8,000人の来場者数(cf. 毎年秋開催の独Essen市"SPIEL"は1983年開始, 2019年は4日間で延べ約20万人が参加).

Googleトレンドによる検索動向(ボードゲーム)



- ▶ 2010年代後半からじわじわと検索数増加、ピークは2020年4月 (第1回緊急事態宣言が同月発令)、「おうち時間」で需要増?
- ゲームマーケット来場者数と同様に国内のボードゲームカフェも店舗数を増やしており、『ボドゲーマ』収載のボードゲームカフェ店舗は497店舗(2022年1月23日時点).

Japan-Germany comparison (日独比較)

Analog Games (アナログゲーム)

X
COVID-19 (コロナ禍)

- ▶ コロナ禍の外出自粛やリモートワークの推進で,他人との交流,特に見知らぬ人との「出会い」が減っていませんか?
- after コロナを見据えて, アナログゲームを手掛かりにした日独サードプレイスの検討をいたします.

What's Third Place?

Oldenburg(1989), The Great Good Place (邦題『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」』)

⇒ドイツ文化論における「居心地の良さ(Gemütlich)」と、 とても親和性が高い

自宅(1st)と職場・学校(2nd)の社会的ネットワークと重複せず、社会的役割から逃れて安寧や新たな関係を得られる「もう一つの我が家」のような場所がサードプレイス

【features】(1) 中立領域、(2) 平等主義、(3) 会話が主たる活動、(4) オープンで訪れやすい環境、(5) 常連の存在、(6) 排他的でない姿勢、(7) 遊び心ある雰囲気

日独ライフスタイル簡易比較表

	1 st	2 nd	3 rd
日本	△ cf. 家族サービス	◎ cf. 過労死(= Kroshi) 社畜(≒wage slave?)	×
ドイツ			

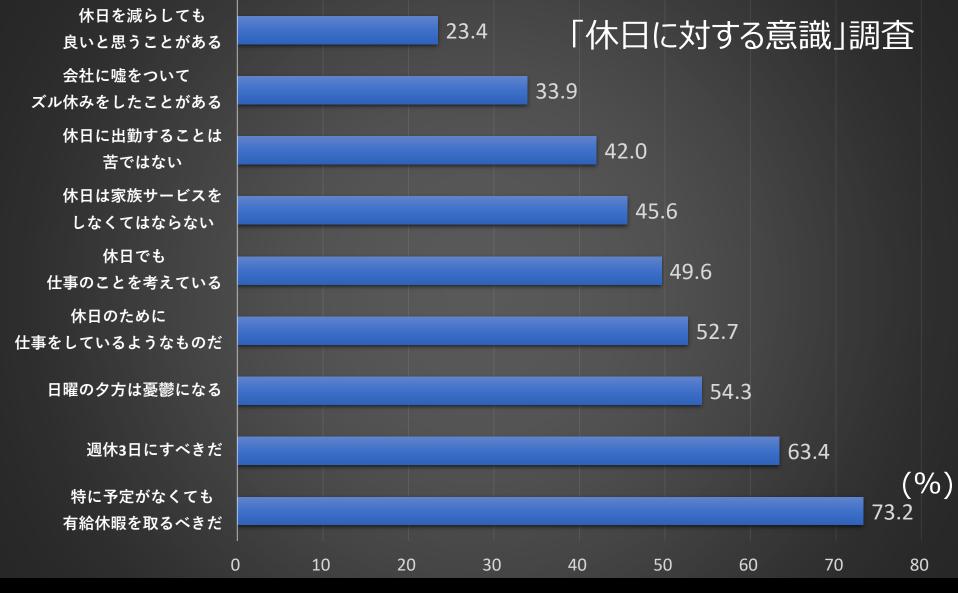
- ▶「日本人は会社のために、ドイツ人は休暇のために働く」、「仕事の後や放課後には、同好会(Verenin)に週1回、通う人がほとんど」(金城 2020).
 - cf. ドイツ「閉店法」「連邦休暇法」「労働時間貯蓄制度」
- ▶ドイツの労働時間はOECD諸国で最も低い.
- >アナログゲームはドイツ文化に浸透している(「よく遊ぶ」29%、「たまに遊ぶ」33%、Splendid Research 2017).

with COVID-19

Seamless 1st and 2nd place

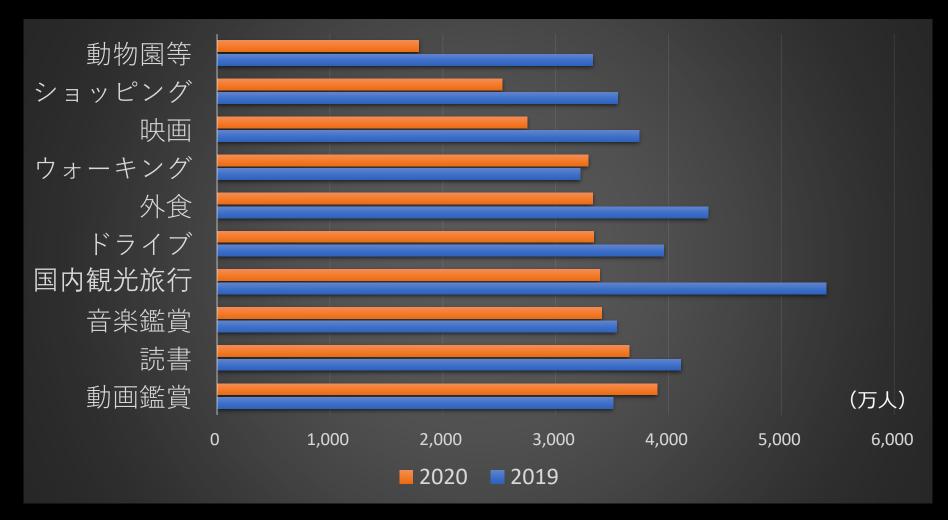
X

▶サードプレイス論を援用すると、コロナ禍で失われたものがハッキリする.



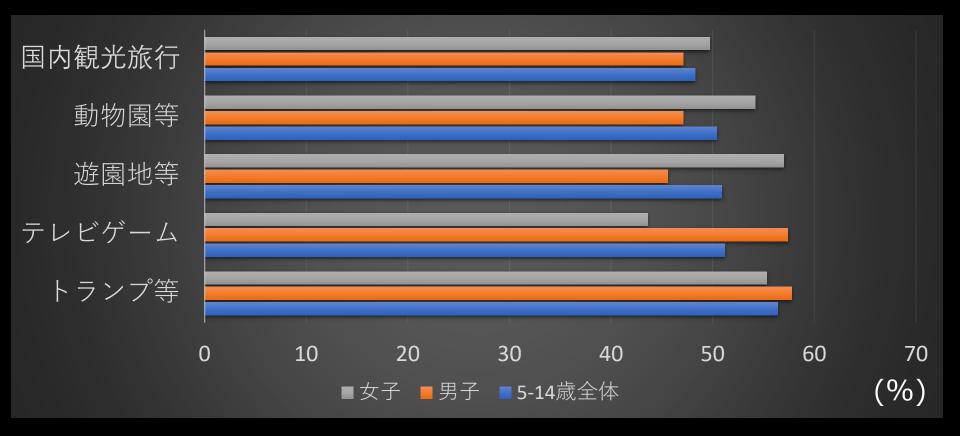
「日本人は仕事が好き」というわけではなく、むしろ休みたい。また、半数近くが「休日は家族サービスをしなくてはならない」、「休日でも仕事のことを考えている」。20~69歳の男女ビジネスパーソン対象。4件法のうち「当てはまる」「やや当てはまる」の計(n = 1,030)(三冬社編集制作部編 2021より発表者作図)。

余暇活動の参加人口(2019・2020年比較)



コロナ禍の最中に実施された調査では,前年に比して旅行や外食が大きく減少し,在宅レジャーが上位に. ⇒コロナ禍でサードプレイスの危機全国15~79歳男女対象 (n = 3,539、3,246) (日本生産性本部 2020、2021より発表者作図)。

【参考】子供の余暇参加率上位(2015年)



- ▶ 「5~14歳」全体では「トランプ、オセロ、カルタ、花札など」が首位.
- ▶ ただし本調査は「同居する父または母親」に「1年間に1回以上参加した」項目を問うたもの。また、参考として15~19歳の上位参加項目が挙げられているものの、そこにトランプ等のアナログな遊びは入っていない(余暇活動全体としては19位)。
- ▶ 日本の子供は(1) 10代後半でアナログな遊びから離脱し、(2) 学童期は親「に」遊んでもらうことはあっても、以降、親「と」遊ぶ機会が失われると推察される。 全国15~79歳男女対象(n = 3,375)(日本生産性本部 2016より発表者作図).

1st / 3rd placeにおけるアナログゲームの利点



- ▶「遊び論(Ludology)」の古典であるホイジンガ(1938)とカイヨワ(1967)は,「遊び」を日常の時間および空間から隔離されたものとして捉える.
- ➤曰く,遊びは自己目的的な活動であり,実生活の利害と無関係.かつ,そこでは特有のルールが支配している.
 - ➤ こうしたゲーム時空の特徴は、"Magic Circle (魔法陣) "として近年でも有効な概念である (Zimmerman & Salen 2004).
- ▶また、ゴッフマン(1961)は、ゲームという出会いは「参加者に世界を与える」という。「他人と何かに共同して没入できることは、個人が注目することによって構成されたリアリティを強化することになる。〔…中略…〕ある状況の中で居心地良くいられるということは、これらのルールに適切に従っているということによる」(ibid.: 邦訳80)。



⇒オルデンバーグは著書『サードプレイス』にて「行きつけの飲み屋」を頻繁に例示するが、重要なのはアルコールの有無ではない。サードプレイスの「居心地のよさ」は、社会的属性に囚われることなく、共にゲームに興じたり談笑したりすることで生じる。

子約人数	相席OK!	相席NG!	合計
1人	5組	O組	5組
5人	26組	16組	42組
3人	10組	フ組	17組
4人	14組	38組	52組
5人	7組	13組	20組
6人	1組	13組	14組
7人以上	O組	フ組	7組
合計	63組	94組	157組

ボードゲームカフェで 見知らぬ人とも 楽しく遊べる仕組み

2017年6月14日~7月9日 (JellyJellycafe調べ)



JELLYJELLYCAFE



近年の図書館業界におけるキーワード "The Library as Place"

居場所としての図書館

- ▶米国公立図書館「自殺したくなったら図書館に行こう」.
- ▶欧米における図書館でのアナログゲーム利用は19世紀半ばから(チェスなどのイベント・クラブ活動).
- ▶「図書館におけるゲームの最も主要な目的は、その娯楽的価値を用いて、来館者が図書館に何があるのかを知るために訪れ、図書館という安全な公共空間において互いに社会的な繋がりを持つことである」(Nicholson 2013: 345)
- ▶国内では文部科学省による2006年の提言「これからの図書館像――地域を支える情報拠点を目指して」を経て、「障害者・高齢者・多文化サービス」を含むアウトリーチ活動に目が向けられる(井上 2016)。
- ▶米国図書館の「世界の図書館でゲームを行う日International Gaming Day @Your library」が2008年以降毎年行われ好評を得ていることを受け、国内図書館もイベント開催.
- ▶2018年10月時点で74の学校・公共図書館でアナログゲーム企画が行われている.

江戸川区立西葛西·東葛西·東部図書館



- ▶ボードゲームは、資料だ。
 文芸・芸術・知識の結晶であり、数多く詰め込まれた情報を読み取ることができる。
- ▶ボードゲームは、学びだ。 頭を能動的に動かし、問題解決能力、プランニング、想像力といったスキルを鍛えられる。
- ▶ボードゲームは、交流だ。 人間関係も電子化する時代に、人と人とが対面し、 年代を問わずに遊ぶことができる。

(左図より)

- ▶各館月に1~2回のペースでイベントを開催していたが、コロナ禍で自粛. そのため、2020年12月より貸し出しを始める.
- ▶他館ではゲームと学びを連動させる試みもあるが、こちらの3館は、主に「交流」に力を入れていた。

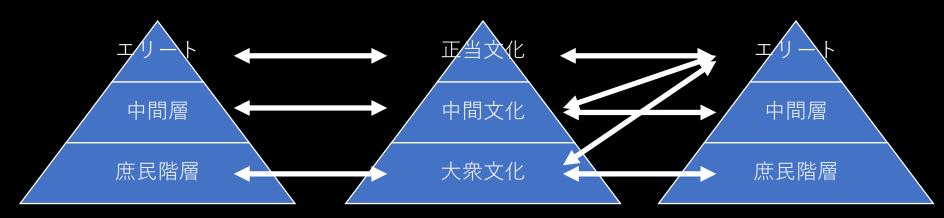
箱根・仙石原・温泉旅館みたけ





- ▶若旦那の趣味が高じて、アナログゲームを貸し出すプランを提供.
- ▶約550種の品揃えは国内最大級.
- ▶ゲーム目的の来客者はもちろん, そうでない方でも反応は上々.
- ▶理想は見知らぬお客さん同士でも遊んでもらえることだが…….

文化的雜食性 Cultural Omnivorousness



階層文化の明確な伝統社会モデルと文化的雑食の社会文化モデル

(片岡 2019:121を改変)

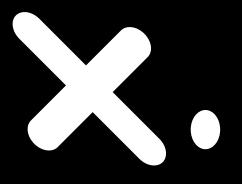
- ▶日本人の特徴として、階層意識が薄く、いわゆるエリート層であっても大衆文化(威信の低い文化)への寛容性が高いとされる。この傾向は若者ほど顕著。
- ▶スペースインベーダーの稼働が1978年, ファミコン発売が1983年.アラフォーは生まれた時からブームの洗礼を受けている, いわばデジタルゲームのネイティヴである.
- ▶デジタルゲームに慣れていればアナログゲームへの移行は難しくないため, 日本人はアナログゲームを用いたサードプレイス構築の素地を有している.
- ▶失われた「縁台将棋」の文化をもう一度.

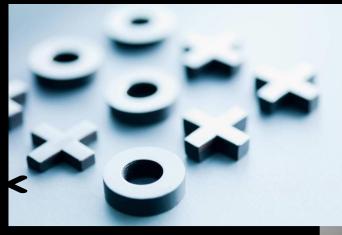
Conclusion

- ▶アナログゲームは一緒に遊んでくれる人がいないと出来ない. これは 遊戯としての構造的欠陥であると同時に, サードプレイスへの新規参 入者にとってはチャンス.
- ▶アナログゲーマーの常套句「ゲームはインターネットで買える. ところで, 一緒に遊んでくれるお友達はどこに売っているの?」
 - ▶アナログゲーマーは, 一緒にゲームしてくれる人を常に求めています.
- ▶ファミコンの生みの親と言われる上村雅之(2021年12月6日逝去)は、デジタルゲームはまだメンコを超えられていないとし、「やっぱり最終的に飽きないのは人間ちがいますか」とNHKのインタビューで語った(NHK 2021.12.10).
 - ▶アナログゲームの持つ身体性と、人間を相手にする偶有性や計算不可能性は, 現状,アナログゲームがデジタルゲームに勝りうる点であろう。
- ▶皆さん, サードプレイス探しの候補にアナログゲームはいかがでしょう?

References

- Caillois, Roger, [1958]1967, Les Jeux et les Hommes: Lemasque et le vertige, edition revue et augmentee, Gallimard (多田道太郎・塚崎幹夫訳, 1990, 『遊びと人間』講談社.)
- Goffman, Erving, 1961, Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction, New York: The Bobbs-Merrill Company, Inc. (佐藤毅・渡橋徹彦訳, 1985, 『出会い――相互行為の社会学』誠信書房.)
- Huizinga, Johon, 1938, Homo Ludens (高橋英夫訳, 1973, 『ホモ・ルーデンス』中央公論社.)
- 片岡栄美, 2019, 『趣味の社会学——文化・階層・ジェンダー』青弓社.
- 金城ハウプトマン朱美, 2020, 「休暇・同好会・ボランティア――人生を楽しむために働く」浜本隆志・髙橋憲編著『現代ドイツを知るための67章【第3版】』明石書店, 170-173.
- NHK, 2021.12.10, 「上村さん、いつまでも飽きないゲームはできますか?」(2022年2月5日取得、 https://www3.nhk.or.jp/news/special/sci_cul/2021/12/story/1210game/).
- 日本生産性本部,2016,『レジャー白書2016』生産性出版.
- ----, 2020, 『レジャー白書2020』生産性出版.
- ----, 2021, 『レジャー白書2021』生産性出版.
- Oldenburg, Ray, 1989, The Great Good Place: Cafes, Cofee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Thurough the Day, New York: Paragon House. (忠平美幸訳、2013, 『サードプレイス――コミュニティの核になる「とびきり居心地良い場所」』みすず書房.)
- 三冬社編集制作部編,2021,『余暇・レジャー&観光総合統計2021』三冬社.
- Splendid Research, 2017, Studie: Deutschland spielt Gesellschaftsspiele (2022年2月5日取得、 https://www.splendid-research.com/de/studie-gesellschaftsspiele).
- Zimmerman, Eric & Salen, Katie, 2004, The Rules of Play: Game Design Fundamentals, MIT Press (山本 貴光訳, 2011, 『ルールズ・オブ・プレイ (上) 』ソフトバンククリエイティブ株式会社).





ご清聴ありがとうございました 今井信治



