

## 論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨の公表

学位規則第8条に基づき、論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨を公表する。

フリガナ 氏名(姓、名)	カサキ ヤス 川崎 寧生	授与番号 甲 1456 号
学位の種類	博士( 学術 )	授与年月日 2020年 9月 25日
学位授与の要件	本学学位規程第18条第1項該当者 [学位規則第4条第1項]	
博士論文の題名	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—	
審査委員	(主査) ロート マーティン (立命館大学大学院先端総合学術研究科准教授)	千葉 雅也 (立命館大学大学院先端総合学術研究科教授)
	松原 洋子 (立命館大学大学院先端総合学術研究科教授)	加藤 裕康 (関東学院大学非常勤講師)
論文内容の要旨	<p>本論文は、日本のゲームセンターにおける多様な店舗形態の変遷を分析し、ゲームセンターが国内の娯楽文化の一つとして社会に根付き、現在もそのありようを維持し続けている理由を明らかにしている。</p> <p>序章で先行研究を整理した上で、第1章ではゲームセンター史をまとめている。ゲームセンターは誕生して以来、まずメダルゲーム機によって拡大し、ビデオゲーム、特に『インベーダー』によって爆発的に全国に展開していったが、近年では減少と停滞の傾向にある。なかでも、拡大していった多様な店舗のあり方や、外国ではゲームセンターが1990年代末に基本的に衰退している事実に注目し、これらに後の章で詳しい考察を加える。第2章では、アメリカの Game Arcade 史と日本のゲームセンター史を比較分析している。その分析を通して、様々な形でゲームが導入され、多様な客層向けの場所が生まれることと、それらの場所が多様な店舗形態であっても同じゲームセンターとして認識できたことが、ゲームセンターの社会定着のための重要な要因となっていることが明らかにされる。第3章は、「ゲームセンターと社会統制との関わり」について分析している。ゲームセンターが社会統制を受ける過程に関する国会議事録の議論を分析し、ゲームセンターが社会統制を受けた上で、社会に根付くことが出来た要因が明らかにされる。日本においてはゲームセンター側が遵法精神に則り、親子連れや子供たち、大人などを含む、様々な客層向けに店舗形態を広げることで、法規制の緩和に成功し、社会に根付かせやすくしたとされる。</p> <p>第4章では、ゲームセンターの店舗形態を「独立店舗」「併設型店舗」「大人向けゲームコーナー」「子供向けゲームコーナー」の4つの類型に分け、各形態に関する先行研究を紹介している。その上で、第5章と第6章では、これまであまり研究されて来なかった喫茶店やバーなどの大人向け飲食店にゲーム機が設置された「大人向けゲームコーナー」と、駄菓子屋や書店などに設置された「子供向けゲームコーナー」に焦点を当て、各店舗形態が社会に根付いていく過程とそのあり方について分析し、それらがゲームセンターや娯楽の社会的なイメージに大きく影響を与えたことを明らかにしている。</p> <p>第7章では、ゲームセンターで主流となった「汎用型ゲーム機」を対象とし、そのプレイ傾向や、店舗におけるゲーム機のあり方を中心に分析がなされる。ゲームセンター研究で既に指摘されているスコア稼ぎによる競争を目的とした「スコアラ文化」や対人戦を目的とする「対戦文化」とは別に、「個人があくまで気軽に、かつ定期的に気晴らしを求める形でのゲームプレイをおこなう文化」も成立していたことが指摘される。</p> <p>以上の分析により、社会統制に対する反応、多様な店舗形態、多様なプレイスタイルが、日本でゲームセンターが社会に根付き、今日まで存在し続けることができた理由となったことが明らかになる。終章はこれらの結果をまとめ、ゲームセンター研究および娯楽研究の将来的展望を提案する。</p>	

<p>論文審査の結果の要旨</p>	<p>本論文は、戦後日本に大きな影響を与えてきたゲームセンター文化を研究対象にし、ゲームセンターが複雑かつ多面的な要素を抱えながら、社会に根付いていった過程を丁寧に追っている。それにより、ゲーム文化に新たな観点を加えるだけではなく、戦後日本の文化の重要な側面、とりわけ娯楽文化の発展を新たな視点から考察する試みでもある。本論文はゲームセンター文化をそれだけ切り取って分析するのではなく、様々なコンテクストのなかに位置づけ、それらのコンテクストとの相互作用を、多様な資料を用いて分析している。</p> <p>なかでも、これまであまり語られてこなかった社会統制との関わり、見落としがちであった飲食店のゲームコーナーや、駄菓子屋に置かれたゲーム機の重要性、そしてプレイスタイルの多様性を明らかにした点が審査員には高く評価された。また日本のゲームセンターや娯楽文化の研究において新たな方向性を提示している論文であることが口頭試問と公聴会で確認された。</p> <p>口頭試問では、第5章で参照される余暇論をめぐる曖昧な記述や、序章と終章における研究の位置づけ、意義、今後の展開に関する記述が不十分であることが指摘されたが、公聴会までに適切に対応がなされた。公聴会では、ゲームセンターを新たに定義し直す必要性や、各章における研究のさらなる展開が指摘された。特に店舗形態の歴史的变化において、その遊び方に改めて実証的に取り組む必要性が指摘された。また、本論文が新たに指摘しているカジュアルな遊び方についても、今後のゲーム研究および社会の変化など広範なコンテクストのなかに位置づけることにより、遊びの文化やその変化に新たな考察を加える可能性が指摘された。これらの発展の可能性が本論文の研究史上の意義を高めるということで審査員は一致した。</p> <p>以上により、審査委員会は一致して、本論文は本研究科の博士学位論文審査基準を満たしており、博士学位を授与するに相応しいものと判断した。</p>
<p>試験または学力確認の結果の要旨</p>	<p>本論文にかかわる口頭試問は 2020 年 6 月 26 日（金）9 時より 10 時 30 分まで、ZOOM にて審査員 4 名によっておこなわれ、公聴会は 7 月 9 日（木）9 時から 10 時まで ZOOM にて審査委員 4 名と多数の聴衆の参加によっておこなわれた。</p> <p>申請者は、本学学位規程第 18 条第 1 項該当者である。先端総合学術研究科は、査読付き学術雑誌掲載論文相当の公刊された論文を 3 本以上もつことを学位請求論文の受理条件としている。受理審査委員会の審査により、本論文はその条件を満たすことが確認された。本論文に示された方法や知見のオリジナリティ、論文記述の明晰さにかんがみて、本論文は博士論文の水準に十分に達している。口頭試問と公聴会での報告および質疑に対する応答からも、博士学位にふさわしい学力を備えていることが確認された。以上より、本審査委員会は、本学位申請者に対し、本学学位規程第 18 条第 1 項により、「博士（学術 立命館大学）」の学位を授与することが適切と判断する。</p>