

かくれがゲームカフェのエスノグラフィー

早川 宗吾

キーワード: ボードゲームカフェ、遊び、場、コミュニケーション、コミュニティ

要 旨

本研究は、筆者が実際にフィールドとして観察を行った札幌市内のボードゲームカフェを事例に、実際の遊びの「場」における複数の視点から、文化人類学における「遊び」研究の領域に新たな知見をもたらすことを目指したものである。

序論では、ボードゲームカフェがどのような「場」であるのか、その「場」は人々にとってどのような役割を果たしているのか、という本研究の研究設問を示し、新型コロナウイルス情勢下における筆者の実感に基づいて研究に至った背景を述べた。

第2章では、「遊び」に関わる先行研究について、J、ホイジンガ、R、カイヨワ、および文化人類学者の青柳まちこの「遊び」論を参照し、検討を行うことで、これらの先行研究において議論されることのなかった、遊びの「場」について明らかにすることを試みようとする本研究の立場を明確にした。

第3章では、ボードゲームとボードゲームカフェのこれまでの歩みを概観し、国内外でのボードゲーム文化の発展の経緯と現状を示した。

第4章からは本研究において筆者が行ったフィールドワーク調査の内容に移る。第4章では調査に協力していただいた札幌市内のボードゲームカフェについての概要と調査方法、研究倫理などを示した。第5章では、札幌市内のボードゲームカフェでの参与観察に基づき、プレイヤーの視点から考察を行い、通過儀礼におけるコミュニティの概念との比較を通じて、多様な背景を持つプレイヤー同士が相互の平等性を維持しようとする、反構造的な「場」の様相が明らかになった。

第6章では、ご協力いただいた札幌市内のボードゲームカフェの店長の方からのお話をもとに、遊びの「場」を運営する方々からの視点から現場を見つめることで、クリエイター同士のコミュニティ、プレイヤー同士のコミュニティ、あるいはクリエイターとプレイヤーの意見交流の場など、様々な場と場を結び付ける中心としての「場」の役割が明らかになった。

これらの考察をもとに第7章では、遊びの「場」には、現代の情報化やコロナ禍といった文脈で失われつつあった人と人との直接的なつながりを再び我々にもたらすという意義があると結論づけた。