

氏名 (生年月日)	<small>ボトス</small> <small>ブノア</small> BOTTOS BENOIT (1988年10月15日)
学位の種類	博士 (社会情報学)
学位記番号	文博甲第164号
学位授与の日付	2024年3月14日
学位授与の要件	中央大学学位規則第4条第1項
学位論文題目	クレーンゲームのメディア論 —近現代のアーケードゲームにおける「間メディア性」の事例研究—
論文審査委員	主査 辻 泉 副査 松田 美佐・小山 憲司・吉田 寛

内容の要旨及び審査の結果の要旨

(1) テーマ設定に関して

本論文は、いわゆるクレーンゲーム（機）についてメディア論的観点から着目し、その誕生から、日本社会における定着、普及に至るまでの過程について、理論的な視座を問い直しながら、詳細に記述したものである。

クレーンゲームそのものは、技術的に目立った特徴も目新しさもない凡庸なマシンであるが、むしろそうであるがゆえに、各種のメディアと相互作用を取り結ぶことで、今日までに、実にこの社会に至る所にまで普及が進んだというのが本論文の主張の骨子であり、その際に用いられた概念が「間メディア性（インターメディアリティ）」である。

この点はメディア研究においても、理論的に、あるいは方法論的にも刷新を迫るものであり高い評価に値する。加えて、ゲーム研究の観点からしても、しばしばデジタル化されたコンテンツばかりが論じられやすい中で、あえてアナログなマシンの物質性に着目することで、議論の射程を時代的に、また空間的にも拡大することに成功しており、評価に値する。それゆえ、社会情報学という学際性の高い学問分野を象徴するようなテーマ設定といえることができるだろう。

(2) 研究方法の適切性に関して

後述の通り、本論文は大きく、理論編、歴史編、現在編という3つのパートに分かれているが、それぞれが本論文で用いられた研究方法と対応している。その特徴は過不足がないだけでなく、むしろ挑戦的である点が高い評価に値しよう。具体的には、「間メディア性」という新たな概念を用いる上で、まだ日本においてあまり紹介が進んでいないような、海外のメディア理論について幅広く渉猟しつつ、各種の歴史的な資料にあたりつつ「メディア考古学」的に手堅い歴史的な記述を行ない、さらには現状を深く掘り下げてとらえるために「考現学」的なフィールドワークの手法を用い

た記述を行っている。これらはそのどれか一つだけでも独立した研究方法として評価されうるが、それを総合して行い、まとまった記述として結びつけた点が評価されよう。

(3) 論文構成と論理性に関して

以下の通り、本論文は、はじめに、序章、で概要が述べられたうえで、3つのパート（理論編、歴史編、現在編）からなる。目次の構成は以下の通りである。

はじめに

序章 クレーンゲームと間メディア論

PART1：理論編

1章 メディアミックス論からみたクレーンゲーム

2章 間メディア論からみたクレーンゲーム

3章 クレーンゲームの「（間）メディア論」を構築する：研究対象、方法と分析対象

PART2：歴史編

4章 クレーンゲームの創成期：20世紀初頭

5章 クレーンゲームの発展期：20世紀末

PART3：現在編

6章 クレーンゲームの成熟期

7章 都市空間におけるクレーンゲーム：機械・景品・施設の実態調査

8章 クレーンゲームのコミュニケーション：不確かなメディア体験

9章 クレーンゲームと間メディア論のゆくえ

参考文献

このうち、PART1：理論編では、「1章 メディアミックス論からみたクレーンゲーム」において、近年の日本社会を理解する上で盛んに注目されているメディアミックス論に注目し、その可能性と限界について指摘する。その上で、「2章 間メディア論からみたクレーンゲーム」において、海外で注目を集めている、間メディア性をめぐる理論的な研究を丹念に検討した上で、その応用可能性が論じられ、それを踏まえた上で、「3章 クレーンゲームの「（間）メディア論」を構築する：研究対象、方法と分析対象」において、本論文で展開される具体的な研究対象および研究方法が述べられている。

続く、PART2：歴史編では、おもに各種の歴史的な資料を用いた「メディア考古学」的な手法から、「4章 クレーンゲームの創成期：20世紀初頭」においては、主にアメリカに端を発しながら、機械としてのそれが誕生するにいたる経緯を、「5章 クレーンゲームの発展期：20世紀末」においては、日本社会において、いくつかの経緯を経ながら定着に至る経緯を記述している。

そして、PART3：現在編では、「6章 クレーンゲームの成熟期」において、2つのパートの間を

つなぐべく、やや歴史的な記述の方法と射程を延長して、1990年代から2000年代に至る、さらなる発展の過程が記述されたのち、つづく2つの章において、「考現学」的な詳細なフィールドワークに基づく、現在の実態を深く掘り下げた記述がなされている。具体的には、「7章 都市空間におけるクレーンゲーム：機械・景品・施設の実態調査」においては、実際にいくつかの大都市空間内におけるゲームセンターなどに出向き、おかれた場所、景品の種類などについて、細かに観察した記録とそれに基づいた実態が、「8章 クレーンゲームのコミュニケーション：不確かなメディア体験」においては、それをめぐる利用者側（客）と管理者側（定員）との間の様々なコミュニケーションの実態が、詳細に記述されている。

その上で、「9章 クレーンゲームと間メディア論のゆくえ」において、これまでの議論を振り返りながら、本論文の到達点を確認しつつ、今後の研究課題についても触れながら、本論文は締めくくられている。

執筆が進められた経緯（現在編の元にあたる研究や論文から先に取り組んできた）もあって、現在編と理論編との関連をもう少し深めるべき余地も残されていないわけではないが、論文全体の構成や展開としては、理にかなったものとして評価に値しよう。

(4) 論文の形式に関して

学術用語においては、その都度適切な定義付けがなされており、とりわけキー概念である「間メディア性」をめぐっては、かなりの紙幅を割いて丹念な検討がなされている。また「メディア考古学」的な歴史的な記述をするにあたっては、関連する資料を適切に引用、読解しており、「考現学」的な現状の詳細なフィールドワークにあたっては、調査対象者や店舗に対して社会調査に関する倫理的な配慮を十分に行ったうえで展開されている。参考文献の引用や注記についても学術的な作法に則って行われており、特段の問題は存在しない。

(5) 独自性と意義に関して

「間メディア性（インターメディアリティ）」という、日本においてはまだそれほど定着していない概念について、丹念なレビューを経たうえで、それを紹介するだけにとどまらず、実際の社会現象にあてはめて、具体的な記述を展開しようとした点は大いに評価に値しよう。それを理論的なベースとしながら、具体的には、「メディア考古学」的な歴史的な記述と、「考現学」的なフィールドワークに基づいた現状についての具体的な記述を組み合わせようとする研究方法は、まさに理論的、方法論的に学術的な刷新を図ろうとしたものとして高く評価しうる。

またそこで記述されているクレーンゲームという研究対象についても、これまでのゲーム研究においてはそのコンテンツばかりが注目されやすく、例外的にゲームセンターなどを扱った研究はあっても、稀有であるといえる。さらに、一見したところ極めて凡庸で、されどそうであるがゆえに広く定着し、周縁的であるがゆえにむしろ様々なものをつなぐ中間的な存在（間メディア）として、日本社会を代表するゲーム（機）ともなったその存在の背景について、これほど深く掘り下げて論

じられては来なかったがゆえに、まさに資料的な価値も高い論文といえる。

このように本論文は、これまでのメディア研究やゲーム研究に対して、その理論的、方法論的な刷新を迫りながら、まさに社会情報学の名にふさわしく、広く学際的に展開された貴重な研究である。

一方で、審査においてはいくつかの指摘もなされたので、この点も記しておきたい。

第一に、「間メディア性（インターメディアリティ）」という概念の検討についてである。欧州や北米において、その概念が登場し注目されてきた背景については丹念な検討がなされているが、例外的に日本社会においても先駆的な検討はなされてきた。もちろんそれについても触れられてはいるのだが、筆者が留学生であり、現在日本に滞在している状況に鑑みるならば、その日本における例外的な検討について、さらに深く内在的に検討する余地もあつたのではないかと思われる。これは、今後、筆者の研究が、さらに国際的に展開していくことへの期待も込めての指摘である。

第二に、概ねは成功しているようにも見えるが、それでも、PART1：理論編の抽象度の高い記述と、PART3：現在編のかなり具体的な記述がどこまで整合的であるか、という点である。この点は、9章のまとめにおいて、もう少し紙幅を割いて、理論的な検討と実証的な調査結果とを照らし合わせた解釈をさらに丁寧に行ってもよかつたのかもしれない。また9章において、本論文全体の結論をビジュアル的に示す図の作成において、草稿段階までは取り組んでいたのに、最終提出時に断念してしまったのが悔やまれる。

第三に、逆にPART2：歴史編においては、PART1：理論編との整合性を強調するがあまりに、クレーンゲームに特化しすぎた記述になっているきらいがあり、むしろ「他でもありえた」潜在的な可能性として、現状の主流のクレーンゲーム以外の形態であったり、他の類似の機械（各種の自動販売機や公衆電話など）との関連やその異同についても触れられていたならば、さらに記述が立体的になった可能性があるだろう。とりわけクレーンゲームを論じるならば、それと対になって置かれることの多い、いわゆる「ガチャガチャ」とよばれるカプセルトイの販売機については、もう少し触れたほうが、それぞれの特徴がさらに明らかになったであろうし、またこうした「他でもありえた」潜在的な可能性を記述しておくことは、今後のイノベーションを考えていく上でも大いに資するところがあると言えるだろう。同様に、主要な利用者だけでなく、様々なタイプの利用者とその形態にも配慮が行き届けば、さらに記述が立体的になったものと思われる。

第四には、これはやや「ないものねだり」でもあるが、さらなるメディア論的研究、社会（情報）学的研究との関連について、もっと積極的に示唆してもよかつたのではないか、という点である。例えば、クレーンゲームが隆盛を極める時期は、事実在即していえば、何らかの経済的な変動とも関連があるように思われるし、さらには本論文が一定の成功を収めた「間メディア論」的な理論的・方法論的視座をもって、これまでのメディア中心的なメディア論を、大幅に刷新していくような野心的な研究の展開を示唆してもよかつたように思われる。

以上、指摘された問題点についても論じてきたが、これらは決定的な欠点というよりは、むしろどれも今後の研究のさらなる展開への示唆ともいえるべきものばかりである。筆者が留学生であることに鑑みても、言語運用能力の面でもその努力については目を見張るべきものがあるし、また海外

で注目されている新しい概念を、日本社会の現象にあてはめ、さらにその実態にこれほど内在的に理解しようとした点は大いに評価に値しよう。今後は、本研究の成果を、筆者の出身地であるフランスをはじめとして、海外においても発信していくことが大いに期待されよう。

(6) 不正行為に関して

本論文において、資料やデータなどを改ざんした形跡は認められず、また先行研究などの引用方法も適切であり、盗作などの不正行為が行われた形跡はない。

以上より、ボトス・ブノワ氏から提出された博士学位請求論文「クレーンゲームのメディア論—近現代のアーケードゲームにおける「間メディア性」の事例研究—」については、(5)で記したような若干の改善点は認められるものの、それがあってもなお、さらに上回る資料的な価値の存在や、新たな社会情報学的な研究を理論的・方法論的に刷新していこうとする強い意欲の感じられる力作であり、高い評価に値する論文であることは間違いない。

よって審査委員は全員一致で、本論文が博士(社会情報学)の学位授与に値する論文だと判断する。