

[概要]

空間的排除は特定の集団を除外するという社会的排除の過程で行われる。ある社会集団が特定の場所から排除され、そうした人々が集う特定の場所が、排除された空間として意味づけられていくとされる。排除は生活のあらゆる場面で働いているとされることから、サバイバルゲームのような趣味空間にも働くと思われる。そこで本研究はサバイバルゲームを紹介した雑誌『COMBAT』を中心に、サバイバルゲームに関する言説を分析することを通じて、サバイバルゲームが社会的・空間的に排除されてゆく過程を明らかにした。サバイバルゲームは「サバイバルゲーム」という言葉が伝わる1983年以前から「戦争ごっこ」という形で行われていた。その当時から銃器犯罪の影響や、使用する道具に関する否定的印象からサバイバルゲームに対する社会的排除は行われていた。サバイバルゲームは社会に浸透してゆく過程で安全性が問題視された。その結果、一般の土地でフィールドに使用できる場所が減少し、サバイバルゲーム専用フィールドが設置されてゆく。次第にサバイバルゲームは、専用フィールドで行うものになり、ここに空間的排除が行われたことが明らかになった。