

博士論文

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—
(The History of “Game Centers” in Japan
-How Amusement Facilities Took Root in Society-)

2020年9月

立命館大学大学院先端総合学術研究科
先端総合学術専攻一貫制博士課程

川崎 寧生

立命館大学審査博士論文

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—
(The History of “Game Centers” in Japan
-How Amusement Facilities Took Root in Society-)

2020年9月

September 2020

立命館大学大学院先端総合学術研究科
先端総合学術専攻一貫制博士課程

Doctoral Program in Core Ethics and Frontier Sciences
Graduate School of Core Ethics and Frontier Sciences
Ritsumeikan University

川崎 寧生

KAWASAKI Yasuo

研究指導教員：ロート・マーティン

Supervisor : Associate Professor ROTH Martin

博士論文要旨

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 —

立命館大学大学院先端総合学術研究科

先端総合学術専攻一貫制博士課程

カワサキ ヤスオ

川崎 寧生

本研究の目的は日本のゲームセンターが社会に根付いた要因と過程を明らかにすることである。本論ではゲームセンターが他国と異なり継続して社会に根付いた要因と、ゲームセンターの維持に必要な要素の一つである店舗とプレイヤー、ゲームの関係性に着目する。

序章と第1章では、ゲームセンターを対象とした先行研究とゲームセンター史を整理した。ここでは、先行研究で記述されたゲームセンター史は主に企業史やゲーム史を主軸にしていること、先行研究自体はビデオゲーム研究とプレイヤー文化研究に偏っている事、結果多様な店舗形態のあり方や、他国との差異に関する検討が不足している事を明らかにした。

上記を踏まえ第2章では、日本のゲームセンターと、日本と同様に大きくゲーム史に影響を与えた米国の Game Arcade 史を比較した。更に第3章ではこの比較から、日本のゲームセンターが社会に根付いた要因の一つと思われる、社会統制史を重点的に調査した。この章では、日本の賭博やその周囲に関する厳格な社会統制を回避すべく、ゲームセンターが遵法精神を維持した上で、多様な客層を保持するために店舗形態として全国へ広がった事が、ゲームセンターの社会的定着に寄与したことを明らかとした。

続いて、ここまでの分析から見えた多様な店舗形態の重要性を鑑み、各店舗形態の定着過程に着目した。本論では特に既存の店舗内に生まれた大人向け、子供向けのゲームコーナーの変遷を分析した。その結果、各店舗形態は様々な場所・客層に合わせたゲーム機を導入し、各々独自の運営手法やあり方を社会に根付かせたが、2000年代に入ると様々な要因によって衰退し、現在残る店舗形態に役割を移譲した事を明らかとした。

最終章ではゲームセンターで主に稼働した娯楽機器を、これまでの分析と、場所やプレイヤーとの関係性を主軸に分析した。最終的に、ゲームセンターは娯楽機器を主体として「多様な娯楽文化を気軽に万人に提示する場所」として日本社会に根付いた上で、この場所が提示したあり方は店舗の外にも広がり、日本娯楽文化の一翼を担う存在となった可能性を明らかにした。

以上により本論は、ゲームセンターが社会に根づいた要因と過程を明らかにすると同時に、世界的に同様の娯楽機器を設置している場所における、社会要因による様々な変容の過程という、新たな知見を提示した。同時に、消費・娯楽文化の議論にも新たな知見を提供したと考えられる。

Abstract of Doctoral Thesis

The History of “Game Centers” in Japan -How Amusement Facilities Took Root in Society-

Doctoral Program in Core Ethics and Frontier Sciences
Graduate School of Core Ethics and Frontier Sciences
Ritsumeikan University

カワサキ ヤスオ
KAWASAKI Yasuo

This study inquires into the process in which Japanese game arcades (game centers) have taken root in society, focusing on comparison with other countries and the relationship between the store, the player, and the game.

First, the history of game centers is described by previous research. Also, previous research of game centers is reviewed. In the research review, previous research focused primarily on corporate and industrial history, video game research, and game player culture.

In other words, previous research of game centers has paid inadequate attention to the consideration of various store forms and differences from other countries. Therefore, this work compares game centers and game arcades in the United States, and analyzes the social capital formation factors to maintain game centers as seen from the results of comparative analysis.

As a result, this work clarifies that the strict social control in Japan paradoxically gave game centers a spirit of compliance and a taste for everyone, and developed various store forms for customers nationwide, which led to the maintenance of game arcades.

Based on these results, this work examines the process of how game centers have taken root in society by analyzing the variety of store forms and the changes in the main operating arcade games. In this analysis, various store forms of game centers have declined, but the characteristics of the various store forms that have been cultivated by each type have spread both inside and outside the game center, and have completely taken root in Japanese society as entertainment culture.

Thus, this work clarifies the factors and processes by which game centers have taken root in society, and presents new findings on the process of various changes by social factors in places where similar entertainment culture are installed in society.

目次

序章.....	1
1. 本研究の目的.....	1
2. 研究背景.....	1
3. ゲームセンターを対象とした先行研究と文献資料の整理.....	4
3-1. 先行研究の整理①ゲームセンターを主な対象とした研究.....	5
3-2. 先行研究の整理②ゲームとゲームセンター史の記述—業界人やジャーナリストによる整理・分析—.....	10
3-3. 先行研究の整理③ゲームセンター史の記述—ビデオゲーム研究から見たゲームセンターへの言及—.....	12
4. 先行研究の成果と課題.....	14
4-1.先行研究の成果.....	14
4-2.先行研究の課題.....	15
5. 本論の問題意識と目的.....	17
6. 本論の研究手法と研究範囲.....	18
7. 本論の構成.....	18
第1章 これまで記述されてきた日本ゲームセンター史の整理—先行研究を中心に—	21
1. 本章の目的.....	21
2. ゲームセンター黎明期—1930年代～1960年代—.....	21
3. ゲームセンターの全国的な市場展開のはじまり—1970年代—.....	24
3-1. 1970年代の主要な出来事①メダルゲーム機と独立店舗の誕生.....	24
3-2. 1970年代の主要な出来事②ビデオゲーム機の誕生と『インベーダー』流行.....	25
4. 産業の急拡大による軋みと変容—1980年代—.....	28
5. ゲーム作品による店舗空間の変化—1990年代—.....	30
6. ゲームセンターの現状—2000年代～2019年現在—.....	31

7. 小括.....	33
第2章 日米ゲームセンター史の比較分析—場所・空間の定着過程に着目して—.....	35
1. 本章の目的.....	35
2. 日米ゲームセンター史比較の観点①—「ゲームセンターと Arcade の黎明期」—	37
2-1. 黎明期の状況 (1) —米国の Arcade について—.....	37
2-2. 黎明期の状況 (2) —日本のゲームセンターについて—.....	39
2-3. 黎明期の状況 (3) —日米の状況の比較分析—.....	41
3. 日米ゲームセンター史比較の観点②—「ゲームセンターへの規制と抵抗」— ...	42
3-1. ゲームセンターへの規制と抵抗 (1) —米国の Arcade の場合—.....	42
3-2. ゲームセンターへの規制と抵抗 (2) —日本のゲームセンターの場合—.....	44
3-3. ゲームセンターへの規制と抵抗 (3) —日米の比較—.....	46
4. 小括.....	47
第3章 日本ゲームセンター史が持つ特殊性の分析—社会統制史の観点を中心に—.	49
1. 本章の目的.....	49
2. 観点①—ゲームセンターと賭博機器の関わり—.....	49
2-1. 背景と問題設定.....	49
2-2. 近現代日本の賭博に対する社会統制の変遷—民営賭博の非合法化とその影響 —.....	50
3. 観点②—青少年保護を謳った娯楽への社会統制史—.....	52
3-1. 背景と問題設定.....	52
3-2. 日本の青少年保護に関する社会統制の変遷—近現代の不良少年予防を中心に —.....	55
4. 2つの観点からゲームセンターが受けた影響についての分析①ゲームセンターが 法的規制を受けるようになった要因.....	58
5. 2つの観点からゲームセンターが受けた影響についての分析②風営法適用関連の 国会答弁から見える日本のゲームセンターの特色.....	59

5-1. 国会答弁におけるゲームセンター規制の議論 (1) 法規制の対象.....	59
5-2. 国会答弁におけるゲームセンター規制の議論 (2) 青少年のアクセス時間規制.....	62
5-3. 国会答弁におけるゲームセンター規制の議論 (3) 例外措置を取られる店舗.....	64
6. 社会統制の議論からゲームセンター史が影響を受けた事象の分析.....	67
6-1. (1) 非合法となった民営賭博が与えた影響.....	67
6-2. (2) パチンコ規制の経緯による影響.....	68
6-3. (3) 子供向け・親子連れ向け娯楽産業と初期から関わっていた日本ゲームセンター産業とその影響.....	68
6-4. (4) 全国に展開した店舗形態とその影響.....	70
7. 小括.....	70
第4章 ゲームセンターにおける店舗形態の特徴—先行研究における議論の整理を中心に—	73
1. 本章の目的.....	73
2. 店舗形態の類型①併設型店舗—1931年～—.....	74
3. 店舗形態の類型②子供向けゲームコーナー—1960年代～2000年代—.....	75
4. 店舗形態の類型③独立店舗—1970年代初頭～—.....	76
5. 店舗形態の類型④大人向けゲームコーナー—1970年代後半～2000年代—.....	77
6. 各店舗形態における先行研究の成果と課題.....	78
第5章 ゲームセンターが社会に根付く過程のケーススタディ①大人向けゲームコーナー—都市型娯楽の新しい形としての「ゲーム機が導入された喫茶店」—	79
1. 本章の構成.....	79
1-1. 社会背景と先行研究.....	79
1-2. 目的と手法.....	81
2. 喫茶店へのゲーム機導入からテーブル型ゲーム機の流行収束までの急速な発展と不安の現れ—1977年夏～1979年夏—.....	82

3. 『インベーダー』流行終息後の状況とゲーム導入喫茶の方向性の転換—1980年代—	85
3-1. 流行終息による落ち込みと『ジャンピューター』流行—1980年～1981年—	85
3-2. 麻雀ゲームの定着と喫茶店の方向性確定—1983年～1989年—	86
3-3. 風営法の適用とゲームセンター全体の変化の始まり—1985年～1989年—	87
4. ゲームセンター全体の変化とゲーム導入喫茶の変容、自然消失—1990年代～2000年代以降—	88
4-1. ゲーム導入喫茶の変容と停滞—1990年代前半—	88
4-2. 統計資料からみえるゲーム導入喫茶の衰退—1990年代後半以降—	90
5. ゲーム導入喫茶の役割と衰退した理由—都市型娯楽の創出とその役割の移譲—	90
5-1. ゲーム導入喫茶が生み出した役割—ブルー・ホワイトカラー向けの健全な都市型娯楽—	90
5-2. ゲーム導入喫茶が変化し衰退した要因	93
6. 小括	96
第6章 ゲームセンターが社会に根付く過程のケーススタディ②子供向けゲームコーナー—駄菓子屋や玩具屋に広がったゲームプレイの形—	98
1. 本章の目的	98
2. 子供向けゲームコーナーの基本的特徴	100
2-1. 基本的特徴①—店舗と営業形態の特徴—	100
2-2. 基本的特徴②—主客層—	100
2-3. 基本的特徴③—設置機械—	101
3. 子供向けゲームコーナーの歴史的変遷からみる特徴分析—場所・ゲーム機・人の側面から—	101
3-1. 子供向けゲームコーナー概観—①店舗の盛衰—	101
3-2. 子供向けゲームコーナー概観—②設置ゲーム機の変遷—	104
(1) . ビデオゲーム機	104

(2) . ビデオゲーム以外の子供向けゲーム機.....	107
3-3. 子供向けゲームコーナー概観—③店舗経営者と業者・客のありよう—.....	108
4. 変遷の調査と分析から見える子供向けゲームコーナーの考察・衰退要因の分析	111
4-1. 子供向けゲームコーナーの要点.....	111
4-2. 子供向けゲームコーナーの衰退要因.....	113
5. 小括	114
第7章 娯楽施設としてのゲームセンターの変遷—店舗形態に影響を与えた要素を中心—.....	117
1. 本章の目的.....	117
2. 本章の調査対象—汎用型ゲーム機—.....	119
3. 本章の分析対象—ゲーム内容から見るプレイ目的—.....	119
4. 汎用型ゲーム機分析の要点①既存の娯楽を模倣、或いは参考にしたゲーム作品	121
4-1. 先行研究における扱いと実態の差異.....	121
4-2. 該当作品群が示す汎用型ゲーム機の異なる楽しみ方—気軽にかつ定期的に遊ぶ娯楽の構築—.....	123
4-3. 多様なゲームプレイ文化が生み出した「反テーマパーク的」なあり方.....	127
5. 汎用型ゲーム機分析の要点②汎用型ゲーム機全体の変容とゲームセンターへ与えた影響.....	128
5-1. 既存娯楽を模倣・参考にしたゲームから見る汎用型ゲーム機全体の変容..	128
5-2. 汎用型ゲーム機の衰退要因 (1) 中小ゲームメーカーの衰退と廃業.....	129
5-3. 汎用型ゲーム機の衰退要因 (2) 基板そのもの以外の導入コストの登場 ..	130
5-4. 汎用型ゲーム機の衰退要因 (3) 導入コスト増大による収益モデルの変化	131
5-5. 汎用型ゲーム機の衰退要因 (4) ゲーム外の付加価値を高める方向性による 影響.....	131
5-6. 汎用型ゲーム機衰退・縮小が店舗形態へ与えた影響.....	132

6. 汎用型ゲーム機分析の要点③ゲーム機の変容によるゲームプレイのあり方の変容	132
6-1. 汎用型ゲーム機を含めた独立店舗・併設型店舗への最適化の影響	133
6-2. 多様なゲームプレイ文化の外部への拡大	133
7. 現在のゲームセンターのあり方—過去から現在、未来へ—	136
7-1. (1) アーケードゲーム全体に残る多様なゲームプレイのあり方	136
7-2. (2) これまで続いてきた汎用型ゲームプレイ文化の継続	137
7-3. (3) 過去の汎用型ゲームによるゲームプレイの再発見・再生産	138
8. 総括	139
終章	141
1. 本論で明らかにしたこと	141
2. 本研究から見える今後の展望と課題	143
参考資料	
参考図版	146
参考文献	172

序章

1. 本研究の目的

本研究の目的は、日本のゲームセンターについて、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することである。本論では特に、ゲームセンターに存在している多様な店舗形態に着目して変遷を分析する。

2. 研究背景

日本には遊園地、カラオケ、麻雀屋、パチンコ屋、映画館、競馬場など、娯楽を提供することを目的とする施設が現在も多様に存在する。このような、いわゆる娯楽施設の中には数十年、長いものでは戦前から存在し、日本の歴史の中で大きく変化して社会に根付いていった場所も少なくはない。

例えばパチンコ屋は戦前に日本に現れ、戦後全国的な流行を経て国内に広がったものの、様々な理由によって法規制を含む社会統制を受けることとなった。しかし、その後の経営努力や自浄努力、そして「フィーバー機」などの新技術の導入により、パチンコ屋は法規制を未だ受けながらも、現在日本社会に根付く娯楽施設となっている¹。

他にも、ビリヤードとその関連施設は、戦前は賭博として扱われるなど様々な社会統制を被りながらも、業界側の努力や働きかけによって戦後法規制から外され、スポーツとして道を歩む形で社会に認められ、根づいた場所²である。また、遊園地のように、大型の娯楽機器を主体とした娯楽施設として近代日本に生まれて以降、戦中の混乱で大きな打撃を受けつつもそれを乗り越え、戦後以降娯楽施設として大きく拡大していくことが出来た場所もある³。

上記のように、日本国内の多くの娯楽施設は、日本国内に流入、あるいは誕生して以降、長い年月をかけて社会に根付くことを可能としていった。このような多様な娯楽施設の中に、「ゲームセンター」という存在がある（一般的なゲームセンターの外観や様子は図1・図2・図3を参照）。

ゲームセンターに類する娯楽施設には様々な名称や形が存在する。法的な定義についても存在しており、日本では「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」において第五号営業（過去では第八号営業）として定義されている。しかし、このような法的な定義については各国異なっている、或いは定義そのものがない国もある。

¹ パチンコ屋の歴史叙述については溝上憲文の『パチンコの歴史』（晩聲社、1999）などを参照。

² 日本のビリヤードの歴史については日本ビリヤード協会による「ビリヤードの歴史」（URL, <http://www.nba.or.jp/info/rekisi.html>, 最終確認日:2020/04/14）などを参照。

³ 日本における遊園地の歴史については中藤保則の『遊園地の文化史』（自由現代社、1984）などを参照。

他方、世界的にゲームセンターを含むこれらの施設は、Mark. J. P. Wolf が Game Arcade に対して定義した、「ビデオゲームやピンボールゲーム、他の機械式ゲーム機、そしてプライズゲームなどのような、硬貨投入型機械（コイン式マシン）を特色とした商業施設（commercial venues that feature coin-operated devices such as video games, pinball machines and other electromechanical games, and merchandiser and redemption games.）」⁴という意味に近い場所として、一般的に受け入れられている。ほとんどの先行研究でも、Wolf の定義に関係なく、当然のようにこの定義と同様の意味を持つ場所としてゲームセンターを定義し、研究対象としている。また Wolf の定義の場合、日本特有のメダルゲームなどは記載されていないが、「硬貨投入型機械」全般には含めることが可能である。そのため、本論では、Wolf の定義を中心にしてゲームセンターを考える。

日本のゲームセンターは、1931年の日本における屋上遊園地の誕生から見ても90年近く、現在の形に近いゲームコーナーが作られた1960年代から見ても60年近い歴史を持つ娯楽施設である。

ゲームセンターの大きな特色としては、ゲーム機の収益を中心として経営を行う、ゲームセンターとして独立した店舗のみならず、異業種の施設の軒先、店内など様々な場所にゲーム機を設置し、その一角を小型のゲームコーナーという店舗形態として経営する、というものがある。例えば屋上遊園地は百貨店の屋上に併設することで百貨店に赴く客層に対して独自の楽しみ方を提供している。他にも初期のゲームコーナーは映画館やボウリング場に併設してゲームコーナーを設置することで、該当の娯楽を楽しむ人々の待ち時間など、隙間を埋める形で娯楽を提供していった⁵が、これは現在も継続している。

過去には駄菓子屋や喫茶店、書店やレンタルビデオ店など、様々な場所にアーケードゲームは設置され、それぞれが店舗形態として成立する形でゲームコーナーを作り上げていた。現在はそもそもそういった場所は減ったものの、全国の家電量販店や様々な場所にアーケードゲーム機が新たに設置されている。

また、ゲームセンターはこれまでの歴史の中で、様々な硬貨投入型の娯楽機器であるアーケードゲームを店舗に導入していった。このアーケードゲームの中には、様々な形で社会に影響を与えているものもある。例えば1970年代末の『スペースインベーダー』（タイトー、1978、図4）を中心としたビデオゲーム流行は日本だけではなく世界的に日本のビデオゲームが影響を与えていくきっかけとなった。他にも『ストリートファイターII（ス

⁴ Wolf, Mark J. P., 2012, "Arcade", Wolf, Mark J. P. ed., *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming Vol01*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 34-37, p.34.

⁵ 中藤保則, 1997, 「我が国におけるアミューズメント産業の成立と発展 : 軒先商売からゲームセンターそして都市のなかの遊園地へ」『信州短期大学研究紀要』9 (1), 66-76, pp.68-69.

トII)』(カプコン, 1991, 図5)の流行をきっかけとしてゲームセンターから生まれた「対戦格闘ゲーム」は現在、「esports」と呼ばれる対戦ゲームを利用したスポーツの中で、主要ジャンルの一つとして扱われており、一定の市場規模と文化的・社会的影響力を持つ存在となっている。

ビデオゲーム以外でも、『プリント倶楽部』(アトラス, 1995)を代表とする「プリントシール機」は女性を中心に「写真を撮る」という行為に新たな側面を付け加え、現在のSNSにおける写真のデコレーション文化の端緒となっている⁶。他にもぬいぐるみなど景品を得ることが出来る「プライズゲーム」も、現在ではゲームセンターを代表するだけでなく、街中における娯楽文化として完全に定着している。このように、ゲームセンターは様々な形で社会に影響を受け、与えてきた。

他方で、現在のゲームセンターは様々な経緯を経た結果、店舗数の減少、市場規模の停滞など、一般的には停滞・衰退していると言われている。例えば法的に定義された店舗の統計を見ても、2018年で4193店舗が存在しているが、定義された翌年の1986年においては26573店舗と6倍に近い数が存在していた⁷。法的には許可が必要ない形でアーケードゲーム機が設置されている店舗もあるが、こちらも業界内の統計資料⁸でみると1998年以降一貫して減少し続けている。同様に統計資料を見ると2008年以降、市場規模も一貫して低下し続けている。2017年に底を打ったと言われるものの、今後のゲームセンター市場の動向は不透明なままである。

ビデオゲームについても、家庭用だけではなく携帯型、特にスマートフォンでゲームが出来るようになった現在、少なくともアーケードビデオゲームはあまり顧みられない存在となっている。他にも様々なアーケードゲームがあり、それぞれ人気はあるものの、『インベーダー』や『ストII』のように娯楽文化全体を大きく変えるような存在は現れていないといえる。

しかし現在の状況下でも、ゲームセンターの影が薄くなったとはいわずらい。例えば「ラウンドワン」のような全国展開しているボウリング場をベースとした複合施設や、ショッピングモールのように様々な人が集まる場所において、アーケードゲーム機が設置されたゲームコーナーは存在し続けている。また、ゲームコーナーのような既存の施設に併設されている店舗だけではなく、独立した店舗も数は減少しながらも残り、今も運営を継続していつている。数は少ないものの、現在でも、新たに開店する店舗もある程度は生まれている。

⁶ 加藤裕康, 2011, 『ゲームセンター文化論メディア社会のコミュニケーション』新泉社, pp.309-344.

⁷ 店舗数の統計については警察庁の『警察白書』における統計を参照した。

⁸ 業界内の統計資料については日本アミューズメント産業協会の『アミューズメント産業界の実態調査報告書』の統計を参照した。

また現在、ゲームセンターは海外の観光客も観光対象の一つとして扱われるぐらいには日本独自の娯楽施設として考えられている。ゲームセンターを題材とした漫画やアニメ、ドラマが存在したり、ドキュメンタリー番組で紹介されたりするなど、様々な形で日本特有の娯楽施設として扱われている。

以上、ゲームセンターと、ゲームセンターから発祥した娯楽機器は様々な形で日本の娯楽文化を変え、現在も日本社会に残り続けていった。これを踏まえると、ゲームセンターは現在日本社会に完全に根付いた存在となっているといえる。

3. ゲームセンターを対象とした先行研究と文献資料の整理

これまで述べたように、ゲームセンターに類する施設や同義的な場所は世界各国に存在している。そして、該当する場所では米国の Game Arcade におけるピンボールや、日本のゲームセンターにおけるメダルゲームなどの独自のアーケードゲーム機の流行や、個別の社会統制の問題など、各国独自の様々な事象が存在している。

また、ゲームセンターはビデオゲームやメダルゲームなど以外にも様々な娯楽機器が設置され、多様な人々が遊びに行く場所でもある。そのため、店内では様々な形で人々の相互作用が行われている。これらの要因が重なったためか、ゲームセンターを対象とした研究や、対象とはしていないがゲームセンターについて言及している研究がある程度存在している。

さらに、ゲームセンターや Game Arcade は、初期から現在に至る産業史や、ゲームセンターにおけるビデオゲームの攻略、そしてビデオゲームによる交流を中心としたプレイヤー文化など、様々な形でビデオゲーム産業やゲーム文化に影響を与えている。その結果、ゲーム企業に所属していた開発者や業界に関わるジャーナリスト、更には当時のゲームプレイヤーなど、様々な人物が多種多様な形で文献資料を残している。

上記を踏まえて、本論ではまずゲームセンター史に関わる先行研究や文献資料の変遷を整理し、先行研究のこれまでの成果と本研究の問題意識について考える。なお、学術的にゲームセンターや Game Arcade を対象とした研究は、恐らく米国においてはピンボールを中心にかなり早い段階から追うことが可能である⁹。しかし、日本のゲームセンターに関わる研究が現れはじめたのは1970年代、ビデオゲームがゲームセンターに導入され、流行してからになると思われる。そのため本研究では1970年代から現在までの日本のゲームセンターに関連する研究について整理、分析する。

⁹ Erkki Huhtamo, 2005, "Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming," in: Joost Raessens and Jeffrey Goldstein eds., *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 3-21. (太田純貴訳, 2015, 「愉快的スロット、困ったスロット——アーケードゲームの考古学」『メディア考古学』NTT出版, 107-146) では実際にピンボール以前の娯楽機器主体の娯楽施設と Game Arcade との歴史的な接続について考察しており、この中で多数の文献や研究を引用・参照している。

3-1. 先行研究の整理①ゲームセンターを主な対象とした研究

日本のゲームセンターについて初めて言及がなされた研究は、恐らくゲームセンターそのものを対象とした各分野からの研究・調査分析である。ゲームセンターは既に述べたように「日本国内初のビデオゲームが流行をなした場所」である。そのため、流行の全容について、そして流行の主体であった『スペースインベーダー』（タイトー、1978）やビデオゲームそのものに焦点をあてて、新聞雑誌や業界専門誌など、様々な媒体がこの流行について報じ、或いは学術的な分析を試みようとした。

例えば初期の『インベーダー』流行に際して調査分析がなされたものでは、守津早苗ら現代風俗研究会による調査分析報告¹⁰がある。この報告は、『インベーダー』流行について、流行の終息直後に調査を試みたものである。この報告ではまずビデオゲームの基本的な操作と特徴を、近似する娯楽であるパチンコやテレビ番組との比較によって説明している。その上で東京・吉祥寺と京都・河原町周辺の実態調査としてゲームセンターの分布図と内部の状況を調査し、最後にマスメディアの動向調査を行っている。この報告は最初期の調査分析でありながら、テレビ放送との差異として、テレビ画面を思い通りに動かせる相互作用の喜びという、ビデオゲームの重要な特徴として挙げられる、プレイヤーとゲームとの相互作用の側面を初期の段階で明らかにしている。また、分析に際して都市部と伝統ある地域との比較という形での当時のゲームセンターの実態調査資料も残している。

初期のゲームセンターについての言及では中沢新一による初期アーケードゲームの分析、考察¹¹があげられる。中沢はゲームセンターの設置ゲーム機、特にフリッパー機(ピンボール機)の『Shangri-La』(Williams, 1967)、ビデオゲームの『Pong』、『インベーダー』、『ゼビウス』(1983, ナムコ)の楽しみ方、表現の方法を議論の中心にしており、特にその操作性と物語性を重視して考察を進めている。この中で中沢は、特に『インベーダー』は初期の『Pong』やピンボールにはない新しい操作形態と神話的想像力を注入し、『Pong』からの換骨奪胎に成功した、と考察している。また『ゼビウス』については『インベーダー』における神話的想像力をより進化させた上で、さらなる新しい要素として、プレイヤー間によるバグや裏技の発見、ゲーム攻略などを通じた、既存の娯楽にはない新たなコミュニティ文化の発生について示唆している。

この他にも、Geoffrey R. Loftus と Elizabeth F. Loftus が 1983 年にビデオゲームに対する心理学的分析をまとめた本が邦訳されており¹²、その中には米国の Game Arcade の社会・心

¹⁰ 守津早苗・多田道太郎・田吹日出碩・奥野卓司・常見耕平・井上章一・川浦康至, 1997, 「資料報告 インベーダーの流行」『現代風俗'79』現代風俗研究会, 26-43.

¹¹ 中沢新一, 1988, 「ゲームフリークはバグと戯れる」『雪片曲線論』中央公論社, 174-197.

¹² Loftus, Geoffrey R. and Loftus, Elizabeth F., 1983, *MIND AT PLAY THE PSYCHOLOGY OF VIDEO GAMES*, New York: Basic Books Inc. (=西本武彦訳, 1985, 『ビデオゲームの心理学 子どもの才能を伸ばすその秘密』コンパニオン出版. 本論では主に邦訳版を参照した).

理学的分析を試みた章がある¹³。この章では Game Arcade を 1960 年代のファーストフード・ドライブインにつながる「十代の若者が寄り合う場所としての役割」¹⁴を持つ場所と定義し、集まる若者たちについて聞き取り調査や先行研究を用いて分析している。

以上のように、初期におけるゲームセンターや Game Arcade の研究は様々な形でなされており、現在のゲームセンター研究のきっかけとなる議論はこの段階で生まれていた。しかし、この時期の研究の多くは、ゲームセンター自体ではなく、ビデオゲームが与える人々への影響を対象とした分析が主体であった。このように研究対象が偏った要因は、Game Arcade やゲームセンターが世界的に着目されるきっかけになったのが、『Pong』や『Breakout』、そして「ブロック崩し」や『スペースインベーダー』などのビデオゲームの爆発的な流行であったからと考えられる。そのため、ビデオゲーム市場の主な舞台が『ファミコン』（任天堂、1983）の登場から家庭用に移り変わるにつれ、ゲームセンターを対象とした研究は減少した。

改めてゲームセンターに焦点がうつるようになるのは、2000 年代初頭からとなる。第 2 章で述べるが、2000 年代に入る直前には日本以外のゲームセンター産業はほぼ衰退、或いは別の形の施設へと変化していた¹⁵。その結果、特に欧米において、Game Arcade 文化を保全する活動や、該当施設空間の軌跡や社会的意義を俯瞰・整理する試みが行われ始めた¹⁶。同時に日本のゲームセンターについても、他国と異なり 1960 年代から 1970 年代の形式を維持したまま 2000 年代まで乗り切っていることや、他の場所・空間とは異なる特異な空間が生まれていることに対する調査分析が行われるようになる。

2000 年代に現れた日本のゲームセンターを対象とした研究の一つは、加藤裕康¹⁷や木島

¹³ Loftus 著・西本訳、1985、pp.107-144.

¹⁴ Loftus 著・西本訳、1985、p.111.

¹⁵ 2010 年代以降、米国では「Beercade」と呼ばれる、バーによる飲食と、1970 年代から 1980 年代のレトロゲームを中心とした懐古的な Game Arcade や、個人のコレクターによる収集物による Game Arcade 的な空間が実質 Arcade として新たな市場を開拓出来るぐらいには成長していく。また、中国、韓国などでは改めて日本のゲームセンターに影響を受ける形でゲームセンターが生まれ始めている。これらの新たな形のゲームセンター、Arcade の登場は今後の Game Arcade という文化の変遷を見る上では重要となると思われる。しかし、これらの場所は過去の Game Arcade の流れとは異なり、一度断絶した中から生まれたものであると思われるため、本論では議論の対象とはしなかった。

¹⁶ ビデオゲーム全般に関しては例えば立命館大学のゲームアーカイブスプロジェクトやドイツの Computer Spiele Museum など様々な形で存在している。アーケードゲームに限った場合、例えば米国では KLOV (Killer List of Video Game) のようなアーケードビデオゲームのカタログ化を目指した活動など、様々な活動が 1980 年代半ばから現在まで行われている。

¹⁷ 加藤、2011.

由晶¹⁸のような、ゲームセンター施設内のプレイヤーを中心としたコミュニケーション空間の研究である。加藤はサブカルチャーの概念と若者集団の研究を整理したうえで、今までのビデオゲームに対する研究について批評し、そこからゲームセンターにおける小集団のコミュニケーション研究がほとんど行われていないことを指摘する。その上で、特にゲームセンター内の「コミュニケーションノート (CN)」と呼ばれる、店舗側が用意した店員とプレイヤー、そしてプレイヤー同士の質問や交流を目的としたノートを主な対象として調査する。

この調査を踏まえ、加藤はコミュニケーション研究の観点から、ゲームセンターでゲームをプレイしている若者たちのコミュニケーション空間の形成について考察を行った。考察の中で加藤は、ゲームセンターは、様々な暗黙の了解によって生まれる焦点の定まらない相互作用が、多様なゲームプレイと CN によって促進、自浄化される、対面的・間接的コミュニケーションが相互に機能する空間として存在していると分析している。

また、加藤は CN がない場所を含め、「法律・条例、生活様式の変化に伴う店舗形態と立地条件、客層の変化、さらにはテクノロジーの進展など」¹⁹により、ゲームセンターのコミュニケーション文化が大きな影響を受けつつ、新しい文化を形成する可能性を示唆している。

加藤は他にも 2014 年から 2019 年にかけて、SNS を利用する高校生を主な対象とした、オンラインにおけるゲームセンターを中心としたコミュニティ²⁰や、実況イベントを行うゲームセンター内のコミュニティへの調査分析²¹、ゲームセンターの中心的な顧客層についてのフィールド調査分析²²も行っている。

加藤と同様に木島もゲームセンターのコミュニケーション空間について分析している。木島は対戦格闘ゲームプレイヤー全体の分析を試みた上で、東京都中野区にある「中野 TRF」のコミュニティを中心に、格闘ゲームを通じたコミュニケーション空間の特殊性に

¹⁸ 木島由晶, 2014, 「格闘ゲームのオタク・コミュニティ 彼らは何を「競って」いるのか」宮台真司監修、辻泉・岡部大介・伊藤瑞子編『オタク的想像力のリミット』筑摩書房, 405-441.

¹⁹ 加藤, 2011, p.266.

²⁰ 加藤裕康, 2017, 「第四章 ゲーム実況イベント-ゲームセンターにおける実況の成立を手がかりに-」(飯田豊・立石祥子編, 『現代メディア・イベント論 パブリック・ビューイングからゲーム実況まで』勁草書房, 109-151.

²¹ 加藤裕康, 2014, 「第八章 オンライン時代のゲームセンター」河島茂生編『デジタルの際』聖学院大学出版会, 267-305.

²² 加藤裕康, 2019, 「第3章 ゲームセンター考現学——ゲームセンターにおける高齢者増加の言説をめぐる」松井広志・井口貴紀・大石真澄・秦美香子編『多元化するゲーム文化と社会 ゲーム文化、そしてゲーム研究の現在形』ニューゲームズオーダー, 67-89.

について考察している。他には Jérémie Pelletier-Gagnon²³のように、店舗空間のゲーム外利用を含めたプレイヤーのコミュニケーション空間の利用方法に関する分析もおこなわれている。以上のような形で、日本のゲームセンター内のプレイヤーのコミュニケーションやコミュニティ、構成員の実態に関する研究は様々な形で進んでいる。

ゲームセンターに関する他の研究では、ゲームセンターは娯楽機器を中心とした精密機器を多数設置した多様な人々向けの娯楽施設であるためか、建築学の観点からゲームセンターの防災上の問題を調査したものも 1990 年代から現れている²⁴。

また Eric Eickhorst²⁵は、他国の観点から日本のゲームセンターが現在まで残り続けている要因について歴史学的に位置づけようと試みている。Eickhorst は江戸時代の娯楽文化まで遡り、2000 年代まで日本の機械娯楽文化史、そしてゲームセンター史を追った結果、日本の大人向けの娯楽文化の適応性の高さ、特にオタク文化を中心として、ゲームだけではなく漫画やアニメなどを包括した大衆娯楽のあり方が、ゲームセンターを生き残らせていると考察している。

上記のような日本におけるゲームセンター研究と平行して、衰亡していった米国の Game Arcade を歴史的に位置づけるための研究も行われている。例えば Erkki Huhtamo²⁶ は、19 世紀以前の見世物小屋まで歴史をさかのぼり、人間と機械の関係の接続という社会背景からビデオゲーム前史を見直し、その上でアーケードゲームとゲーム機に触れる顧客達の歴史的流れを追って検討している。これにより Huhtamo は、これまでの機械娯楽と比べてユニークかつ断絶されていると思われてきたデジタルゲームは、実際には 19 世紀以前から連続性があるものである、と Game Arcade やアーケードゲームを現在に繋がる娯楽文化史に位置づけることに成功している。

また Carly A. Kocurek²⁷は、米国のビデオゲーム文化が、元来は両方の性に訴求する文化であったものが、現在完全に男性を主導としたものになっていることについて、Game Arcade を主な対象としたゲーム文化の変遷から、変質した要因について分析している。Kocurek はあくまでジェンダー論の立場から米国のビデオゲーム文化の変遷をみているも

²³ Pelletier-Gagnon, Jérémie, 2019, "Players, Cabinets, and the Space In-Between : Case Studies of Non-Ludic Negotiation of Video Game Cabinet Spaces in Japanese Game Centers." *REPLAYING JAPAN* 1, 29–39.

²⁴ 中矢賢司・柏原士郎・吉村英祐・横田隆司・阪田弘一, 1994, 「ゲームセンターにおける群集の分布状況とその時間的変動について」『日本建築学会近畿支部研究報告集』34, 589-592.

²⁵ Eickhorst, Eric, 2006, *Game Centers: A Historical and Cultural Analysis of Japan Video Amusement Establishments*. University of Kansas. M.A. Thesis.

²⁶ Huhtamo, 2005=2015.

²⁷ Kocurek, Carly, A. 2015, *Coin-Operated Americans: Rebooting Boyhood At The Video Game Arcade*, Minnesota: University of Minnesota Press.

の、中心となる対象はアーケードゲーム、そして Game Arcade 文化である。Kocurek の分析は、米国の Arcade 文化の男性性や、ティーンエイジャーを中心としたあり方、更に米国における Game Arcade に対する社会統制の複雑さを明らかにしている点で重要である。

この他には、ゲームセンターに批判的な研究として、中村真²⁸のような、子どもたちが主にビデオゲームを利用する場所としてゲームセンターを対象にして調査分析を試みているものも一部存在する。このようなゲームへの批判的な研究や言説は加藤が詳細に整理・分析を試みている²⁹。加藤はビデオゲームへの批判的言説について、家庭用とアーケードゲームの2つのビデオゲームに対する言説に分けて整理している。このうちアーケードビデオゲームの場合は「非行」についての影響が論じられることが多く、家庭用ビデオゲームにおいて多く見られる「虚構の世界への退行」と異なった批判がなされていることを分析している³⁰。

以上のように、現在の日本のゲームセンターや Game Arcade に繋がる場所を対象とした研究は、『インベーダー』流行を契機として生まれたものの、実際には特に 2000 年代から 2010 年代以降を中心に進み始めてきた。これまでの代表的な研究をまとめると、Game Arcade については、19 世紀以前の欧米の娯楽機器・娯楽施設から社会的連続性を持ち、経済体制の変化を中心とした社会変動に影響を受けて、ゲームを遊ぶプレイヤー文化、そしてゲーム産業全体を変化させる存在となっていたことが明らかにされている。そしてゲームセンターについては、外に開かれた不特定多数のゲームに興味がある人々が集まる事により独自のコミュニティやコミュニケーションが行われる特殊な空間が形成されていることが明らかになっている。

他方で、日本のゲームセンターを対象とした研究に注目すると、ゲームセンターに赴く顧客であるプレイヤーや、プレイヤーが形成するコミュニケーション空間についての研究が主体である。その結果、ゲームセンターにおいて重要な要素である店舗そのものや、他の要素に関する研究は、加藤や木島の調査分析など一部を除きあまり進んでいない。上記のように研究に偏りがある理由の一つは、ゲームセンターという場所の特性を考える際、最もその場所に関わる人々はプレイヤーであり、結果その周囲のコミュニケーションやコミュニティが対象となりやすいからだと推測される。

²⁸ 中村真, 1994, 「ゲームセンターで遊ぶ少年の生活と意識に関する研究(1)-「テレビ」と「テレビゲーム」の影響を中心に」『日本性格心理学会大会発表論文集』3, 25.

²⁹ 加藤, 2011, pp.32-64.

³⁰ 加藤, 2011, p.42.

3-2. 先行研究の整理②ゲームとゲームセンター史の記述—業界人やジャーナリストによる整理・分析—

ゲームセンターを対象とした研究に次いで現れたのは、ゲームセンター産業に関わる業界人や、ジャーナリストによるゲームセンター史の整理・分析である。これは業界人や、産業に興味を持つジャーナリストによる調査、或いは彼ら業界人のへの聞き取り調査の蓄積を資料化した文献のことを指す。全体として、ゲーム産業全般の観点からゲームセンター史を見ることが多い傾向にあるため、ビデオゲーム史の観点から見られるものも多い。

ゲームセンター産業を含めたゲーム産業は、基本的にコンテンツが消費されていく事が常である関係上、過去を見るより現在の作品や作品の売上の方が重要であるため、産業の歴史に興味を持たないまま 1990 年代まで過ごしてきた。しかし、ゲームを消費するプレイヤーや、ゲーム産業の業界誌や専門雑誌などのメディアは、プレイヤーが享受している、或いは産業に関わっている人々が、ゲーム産業の変遷を振り返ることを、様々な理由から求めてきた。

例えば赤木真澄は歴史をまとめる理由について、ビデオゲームが未だ電子技術を使ったよくわからない一時的なものという認識から変わっていないために、業務用から家庭用へ、更に他の領域へとメーカーすら離れようとする傾向がある中で、「理解することが困難に見える業務用 TV ゲームを、あえて解明しようとする」³¹事によりビデオゲームという存在の理解を深める、という形で、ゲーム史を改めて整理することの重要性を提示している。

ともあれ 1990 年代以降、様々な形でゲームセンター史は記述されるようになった。主な種類としては、ゲームプレイヤー向けにゲームセンター史を整理した書籍³²と、セガ社員である鈴木久司³³やメダルゲームの創始者である真鍋勝紀³⁴、そしてタイトー³⁵のように自社の歴史を整理する試みがある。また、元『アミューズメント産業』の編集長であった中藤保則³⁶のように、自身の立場から娯楽機器を中心としたアミューズメント産業史、ひいてはゲームセンター史を整理して研究ノートとしてまとめているものもある。

中藤のように業界に関わっていたジャーナリストが整理した文献資料において、特に重要と言えるのが、赤木がゲームセンター業界雑誌『ゲームマシン』に関わっていた自身の

³¹ 赤木真澄, 2005, 『それは「ボン」からはじまった』アミューズメント通信社, p.10.

³² 新声社, 1991, 『月刊ゲーメスト増刊 ザ・ベストゲーム 史上最強のビデオゲーム本!!』, 新声社.

³³ 鈴木久司, 「ゲームセンターはハイテク・エンタテインメントを目指す」『日本機械学会誌』92(851), 1989, 943-946.

³⁴ 真鍋勝紀, 1998, 『これからますます四次元ゲーム産業が面白い』かんき出版.

³⁵ 株式会社タイトー社史編集委員会, 1993, 『遊びづくり四十年のあゆみ』タイトー.

³⁶ 中藤, 1997.

資料と経験、知識を整理して書籍にしたものである³⁷。赤木は特にゲームセンター産業全般の動きを明らかにするため、企業史と著作権関連の訴訟に関する歴史、そして風営法制定前後の歴史を重点的に、日本だけではなく欧米の歴史も網羅的に整理している。

国内だけではなく、欧米においてもジャーナリストや有志によって日本のゲームセンター史は記述されている。例えば Steven L. Kent³⁸はインタビュー調査や各種資料を用いてビデオゲーム史を整理しているが、その中で米国へのビデオゲーム史にも大きく影響を与えた1970年代の日本のゲームセンター史を一部整理している。Kentのように、ビデオゲーム史を整理する中でゲームセンター史も記述している文献は他にも様々に存在しているが、中でも Tristan Donovan³⁹は、あくまで米国のゲーム史が中心であった Kent の整理に対して、欧州諸国や日本のビデオゲーム史・ゲームセンター史も横断的に語る事により差別化を図っている。

このようなゲーム産業に関わる業界人やジャーナリストによるゲームセンター史の記述は、2000年代に入ると様々な理由により増えていった。特に欧米諸国と日本を中心に、2019年現在、出版社による個人の回顧録やゲーム開発経験についての聞き取り調査をまとめた書籍の刊行⁴⁰、インターネットサイトにおけるアーケードゲーム開発者やゲームセンター経営者に対するインタビュー記事⁴¹、更には個人制作での同人誌による刊行⁴²などがある。これらは一部信頼性などの点で利用が難しいものがあるが、概して開発者や専門家、業界関係者がそれぞれ当時の経験や知識を生かした上で整理した文献や史料が多く散見されている。そのため、ゲームセンター史について研究するための基本的な土台については少しずつ固まり始めているといえる。

ただし、これらの資料化を主な目的とした文献は、特に Huhtamo が成果と課題を指摘している。Huhtamo は、これらの文献は重要人物や重要作品の記載が主体であり、周辺事象

³⁷ 赤木, 2005.

³⁸ Kent, Steven L, 2001, *The Ultimate History of Video Games: The Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Roseville, CA: Prima Publishing.

³⁹ Donovan, Tristan, 2010, *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant Media Ltd.

⁴⁰ 例えば田尻智の『バックランドでつかまえて-テレビゲームの青春物語』(エンターブレイン, 2002)、嶋原盛之の『ゲーム職人 第一章』(マイクロマガジン社, 2007)、石井ぜんじの『ゲームセンタークロニクル』(スタンダード, 2017) などがあげられる。

⁴¹ 例えば『ゲーム文化保存研究所』(<https://igcc.jp/>, 最終確認日:2010/03/13) や『電ファミニコゲーマー』(<https://news.denfaminicogamer.jp/>, 最終確認日:2020/03/13) などが存在する。

⁴² 例えば同人サークルの AMP (アーケードゲーム愛好会) による『究極ビデオゲームリスト』シリーズなどが存在する。これは最初期から刊行当時までに至る日本のアーケードビデオゲームを網羅的に、開発途上で変更のあったタイトルまで含めカタログ化した同人誌である。この同人誌については赤木も高く評価しており、この同人誌を含めた日米の参考資料を用い、2006年には『アーケードTV ゲームリスト国内・海外編 (1971-2005)』(アミューズメント通信社, 2006) として整理しなおしている。

はあまり記述していない点や、ビデオゲーム「前史」に触れることがあってもそれは義務的で、過去や他の社会背景との繋がりを調査、分析するという方向ではないと指摘している。

その上で、Huhtamo はゲーム史を書いている人々の多くは「エレクトロニックゲームとともに育った最初の世代に属して」⁴³おり、デジタルゲームが原体験となっていること、そのため強烈な体験を受けたゲームの歴史をまとめたい、という意欲が先に来てしまっていると分析し、結果として取り扱うテーマに対して批判的、分析的な姿勢で望む姿勢が欠けていると評価している⁴⁴。

管見の限りでも、このケースの文献資料は事実の記載、或いは自身の記憶の回顧や記憶の保全を目的としたものが殆どであり、その上で研究に利用する際にも、ゲームや産業への賛意、或いは社会統制に対する敵意がすぎる点を中心に留意すべき事項がある⁴⁵。

3-3. 先行研究の整理③ゲームセンター史の記述—ビデオゲーム研究から見たゲームセンターへの言及—

ゲームセンター研究において、最後に現れたのはビデオゲーム研究から見たゲームセンターの功績や位置づけについての言及である。これらは、世界的なビデオゲーム史において大きく影響を与えた日本のゲームセンターや米国の Game Arcade の事象、そしてそれらの施設に設置されたアーケードゲーム機を分析している。

例えばビデオゲーム史初期において「国内で初めて商業的にビデオゲーム機が導入された場所」や、「国内で初めてビデオゲーム機が流行した場所」がゲームセンターや Game Arcade である。また国内外問わずビデオゲーム史において大きく影響を与えたゲーム機がゲームセンターで稼働している。そのため、ビデオゲーム史においても、ゲームセンター史は様々な形で調査分析されることになった。

まず、藤田直樹⁴⁶はゲームセンターの歴史を 1970 年代頃まで俯瞰した上で、初期のアー

⁴³ Huhtamo, 2005, p.4=2015, p.112.

⁴⁴ Huhtamo, 2005, pp.4-5=2015, pp.110-114.

⁴⁵ 例えば、日本のゲームセンターに対する社会統制については、文献資料や先行研究で取り扱われる場合、株式会社タイトー社史編集委員会（1993）などごく一部を除きゲームセンター産業を擁護する意見を中心的に記述している。また社会統制そのものについては、例えば当時の社会状況などからみた社会統制の是非に関する分析はあまりなく、単純にゲームセンター産業側から統制に対して否定的な意見が書かれることが殆どである。否定する内容も赤木（2005, pp.310-328）のように歴史的経過を書いた上でそのほぼ全てを公権力の手法に対して否定的に結論づけるケースや、石井（2018, pp.148-163）のように、周囲の社会状況を紹介しながらも、自身のゲームセンターにおける経験談を通じて否定的な意見を示唆するケースもある。

⁴⁶ 藤田直樹, 1999, 「ファミコン」登場前の日本ビデオゲーム産業 現代ビデオ・ゲーム産業の形成過程(2)『経済論叢』, 163, 京都大学経済学会, 59-76.

アーケードビデオゲーム作品のビデオゲーム史における技術的重要性について述べている。このような技術史の観点については欧米でも分析されている。Mark J. P. Wolf が編纂した書籍⁴⁷は米国のゲーム史を主体として包括的に分析しており、『パックマン』（ナムコ、1980）のような単体の作品、或いは「LD ゲーム」のようなジャンルと呼べるような一群などを中心に、ビデオゲーム史におけるアーケードゲームの意義について記述されている。

また、ゲーム文化の形成の側面でも初期のゲームセンター史は重要であるとされており、その結果様々な研究がある。例えば中沢新一の1983年の分析⁴⁸はゲーム研究史の最初期におけるビデオゲーム分析として重要視されているが、内容は主に初期ゲームセンター史におけるアーケードゲーム、及びプレイヤー文化の分析である。また、上村雅之・細井浩一・中村彰憲⁴⁹はあくまで『ファミコン』がもたらした社会・産業的影響について分析しているが、その前段階として『インベーダー』を中心とした初期アーケードゲーム機が日米のビデオゲーム文化形成において大きな影響を与えたことを示唆している。

他の例では、Todd Harper⁵⁰がビデオゲーム文化における「対戦格闘ゲーム」文化について分析、考察するなかで、ゲームセンターや Game Arcade が生み出したあり方も重要であるとして、一つの章を設けている。この中で Harper は、過去の Game Arcade、ゲームセンターで培った文化が、現在の「esports」の中にも変化しながら息づいていることを分析している⁵¹。

さらに、ビデオゲームを考える際に、ゲームセンター産業史もまた重要であるとして分析が進んでいる。この半世紀ほどで世界に跨る産業となったゲーム産業は、各国が独自の歴史の流れを持ち、それぞれが複雑な経緯をたどっている。それを整理し直すために、小山友介⁵²のように日本の産業を中心にまとめるケースや、Mark J. P. Wolf が編纂した『Video Games Around the World』⁵³のように、各国の産業史と現状を整理することで、全世界の産業史を大まかに把握する、という試みなどがある。これらの中でも、ゲームセンター史はやはり重要であり、例えば小山はアーケードゲームについては独自の章を設けて分析し、Wolf, ed. では日本や米国について整理する際にはゲームセンターの功績や現状について記述している。

⁴⁷ Wolf, Mark J. P., ed, 2007, *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.

⁴⁸ 中沢, 1988.

⁴⁹ 上村雅之・細井浩一・中村彰憲, 2013, 『ファミコンとその時代』NTT 出版.

⁵⁰ Harper, Todd, 2013, *The Culture of Digital Fighting Games: Performance and Practice*, London: Routledge.

⁵¹ Harper, 2013, pp.17-38.

⁵² 小山友介, 2016, 『日本デジタルゲーム産業史』人文書院.

⁵³ Wolf, Mark J. P., ed., 2015, *Video Games Around the World*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

この他の例では、さやわか は個別のゲームに着目し、芸術史に近い観点からゲームを見ているが、アーケードゲームに関してはセガの『ハングオン』（セガ、1985）のような体感ゲームと、対戦格闘ゲームを中心にしつつ、1980年代から1990年代のゲームセンター史を俯瞰している⁵⁴。他にも中川大地⁵⁵はビデオゲーム史を主に現代思想・社会思想史の観点から整理しており、その中においてアーケードゲームの主要な作品について初期から2000年代までを俯瞰し、それぞれの社会状況と重ねて分析している。一橋大学イノベーションセンターの『RESEARCH LIBRARY』におけるオーラルヒストリー形式の報告⁵⁶では、基本的にビデオゲーム企業の開発者に当時の開発・経営経験の記憶を語っており、その記録が行われている。この中で聞き取りに応じている開発者の多くは初期のアーケードゲーム開発者であり、アーケードゲーム産業史にも関わる報告が多い。

上記を例として、ビデオゲーム研究から見たゲームセンター分析は、アーケードゲーム機とその周辺事象の社会的な位置づけを含めた分析をしている点で有意義であり、実際にゲームセンターが与えた社会的、歴史的影響について成果が得られている。しかしあくまでビデオゲーム史やそれに通じた技術史、社会史にアーケードゲームを位置づけるための分析が主体であるため、ゲーム史の一部として俯瞰する形で位置づけられる事が多い。そのため、ゲームセンターそのものを対象とした研究は前述したように別の軸で行われている。

4. 先行研究の成果と課題

4-1. 先行研究の成果

以上がこれまでゲームセンターについて言及してきた主な研究となる。全体を通して整理すると、『インベーダー』流行を契機としてゲームセンターは学術的にも着目され始め、主に近縁の娯楽文化や、ゲームセンターに主に参加するとされた若者たちを対象に、少数の研究がなされてきた。しかし、あくまでゲームセンター内で流行したビデオゲームが研究の対象だったためか、家庭用ゲーム機産業が興隆し、大きな話題になると、研究の対象からゲームセンターは離れていった。

その後、一部歴史叙述を商業的に記述する動きはあったが、1990年代後半まではゲームセンターに関する学術的な蓄積や歴史に対する興味は少なかった。しかし、1990年代末が近くなると、ゲーム産業自体が世界的に重要な産業となった上で、米国の Game Arcade 産業が完全に衰退した。更に日本のゲームセンターも少なからず変容し始めた。その結果、

⁵⁴ さやわか、2012、『僕たちのゲーム史』星海社、pp.107-145.

⁵⁵ 中川大地、2016、『現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から』早川書房.

⁵⁶ 「RESEARCH LIBRARY」一橋大学イノベーションセンター (<http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/ja/pdfs/index?cid%5b%5d=6&lid%5b%5d=51&lid%5b%5d=52&q=%2318-&s=di&ppc=20>, 最終確認日:2020/03/13) の一連の報告を参照。

世界のゲームセンターについて、様々な形での研究・文化保全運動の機運が高まり始めた。また、ゲームセンター内では対戦格闘ゲームやCNなど、独自のコミュニケーションが行われている特殊な空間であることが着目されはじめ、これらを対象とした研究も始まりだした、というのが2019年現在のゲームセンター研究を取り巻く状況である。

以上を踏まえて研究の成果を見てみると、Game Arcadeについては歴史的位置づけも含めたGame Arcadeのおおよその全体像を、ゲームセンターについてはプレイヤー文化を主体としたゲームセンター内の空間やアーケードゲーム、特にビデオゲームについての研究が大きく進んでいるように考えられる。

4-2.先行研究の課題

しかし、先行研究にはいくつかの課題が残っている。まず、各研究の多くはビデオゲーム史を主軸にして考えているか、或いはビデオゲームとそれをプレイするプレイヤーを中心に整理、分析しているため、ゲームが設置され、プレイヤーが利用していた「店舗」についての記述や分析が不足している。また店舗空間に関する記述がされていても、石井や赤木のように完全にゲームセンターよりの記述となっているケースも少なくはない。

結果各店舗空間やそれに関わる社会状況との関連性について分析的検討を試みているのは加藤や中川など一部に留まっている。しかし、ゲームセンターはゲーム機を設置する「場所」がなければ成立しない娯楽施設である。これを踏まえると、全国様々な「場所」へのゲームセンターの店舗の拡大や、拡大した店舗と社会との関係は、ゲームセンター全体を考える際に重要な要素であると思われる。

次に、分析や記述が最も進んでいると思われるゲームセンターのアーケードビデオゲーム機については、主要作品の「ビデオゲーム」としての重要性の記述は進んでいるが、ゲームセンターに設置された娯楽機器としてのアーケードゲームの分析はあまりなされていない。この点は加藤が試みたコミュニケーション空間としてのゲームセンターの分析⁵⁷や、小山が補論としてまとめていたアーケードゲームのシステム論⁵⁸など、一部の研究や文献では行われている。しかし、加藤や小山のアーケードビデオゲームへの分析はあくまで対象となるプレイヤー文化やビデオゲーム史から考えたものである。また、先に述べたようにゲームセンターは「プレイヤー」と「ゲーム」だけではなく、店舗という「場所」の要素が重要となる。そのためアーケードゲームについては、この3要素の関係性を前提にしたゲームのあり方について、調査分析する必要があると思われる。

最後に問題になるのが、一部を除き多くの研究や歴史記述が自国、或いは他国のみの視

⁵⁷ 加藤, 2011.

⁵⁸ 小山 (2016, pp.206-211)。内容は七章にて詳述する。

点から見ていることである。吉田寛⁵⁹が指摘しているが、ゲーム史というものは各国の社会状況や企業史、更にはユーザーの傾向などによって大きく差異があり、その結果現在の歴史認識にも大きく差異が存在している。そして、ゲームという娯楽は自分の周囲にあるもの以外は触れる事が難しい。その結果、「同じ地域や時代を生きていたプレイヤーでも経験したゲームタイトルが全く異なり、別々のゲーム史観をもつ、ということが起こりうる。」⁶⁰。その結果、プレイヤーは「自身の経験の外」が見えにくくなる傾向が顕著にあり⁶¹、この点にゲーム研究では気をつけなければならないことを指摘している。

この点についてゲームセンター史をみると、日本のゲームセンターは自国の歴史だけを見れば停滞していると言える。しかし、日本以外の他国のゲームセンターを見ていくと、実際には停滞しているどころか、衰亡、或いは社会に根付かなかった国の方が多い。例えばビデオゲーム産業、そしてゲームセンターを牽引し、日本のゲームセンター産業にも影響を与えた米国の Game Arcade は、完全に衰退し、全く異なる娯楽施設へと変貌したと言われている（詳細は第二章参照）⁶²。ほかにも、例えば中国のゲームセンター⁶³のように一度流れが断絶したものの改めて別の形でゲームセンターの流れが復活しつつある国や、最終的に衰退した国、元から小さい規模でしか存在出来なかった国、ゲームセンター自体が過去に一度も存在しなかった国など、様々な形が存在している。

このように俯瞰すると、日本のゲームセンターは、半世紀以上産業や市場の流れを断絶させずに、千単位の店舗が社会に根付いた形で「生き残った」方である、とも言える。日本のゲームセンター史を社会的・歴史的に位置づける際には、この点についても考えなければならないと思われる。

⁵⁹ 吉田寛，2019，「コラム ゲーム研究をめぐる困難」松井広志・井口貴紀・大石真澄・秦美香子編『多元化するゲーム文化と社会』ニューゲームズオーダー，343-346。

⁶⁰ 吉田，2019，p.345。

⁶¹ 吉田，2019，p.346。

⁶² この点については現在、バーと過去のアーケードゲームを同時設置する飲食店である「Beercade」などのような懐古目的でアーケードゲームを設置する場所などが市場として成立している。しかし、少なくともこれは Game Arcade が衰亡した後に保全・懐古目的で生まれた存在である。またテーマパーク的な存在であり、同じ Game Arcade 企業が経営していることが多い Family Entertainment Center については多数の先行研究が Game Arcade とは別の存在であるとしているため除外した。

⁶³ 中国のゲームセンターについては本論では詳細に触れないが、中村彰憲が『中国ゲーム産業史』（KADOKAWA Game Linkage, 2018）において中国のゲームセンターについても調査している（中村彰憲，2018，pp.56-57）。中村によると1980年代末から1990年代にかけて、中国に日本の企業が協力する形でゲームセンター市場が形成され始めていた。しかし、2000年6月に国務院が発布した法的規制である「關於開展電子遊戲經營場所專項治理意見的通知」によって中国以外の国内外のゲーム機の輸出入が禁止され、結果ゲームセンター産業も打撃を受け停滞したと整理している。なお、現在中国のゲームセンター市場は改めて形成され直し始めている。しかし本論では研究対象である日本のゲームセンター史から大きく離れてしまうため、現在の中国の状況については取り扱わないことにする。

5. 本論の問題意識と目的

以上を踏まえて、本研究は日本のゲームセンターという場所を社会的・歴史的に位置づける際に、下記の二つの問いを立てる。

まず「なぜ日本のゲームセンターが他国と比べて継続して維持出来ているのか」という問いである。先述したように、日本と比べて他国のゲームセンターは、別の存在へと変貌するか、様々な法的規制によって打撃を受けるなど、基本的には衰退、停滞していることが多い。むしろ日本のように産業として継続していることは稀である。そのため本論では、まず日本のゲームセンターが現在も残る事が出来た要因について、他国と比較して考える必要がある。

二つ目に「日本のゲームセンター店舗は如何にして社会に根付いたのか」という問いである。日本のゲームセンターは他の娯楽施設と比べても、多様な属性の娯楽機器が消費され続けた場所である。そのため、消費されるゲーム機の傾向や、機器が設置される場所・空間の差異によって娯楽施設としての性質が変化する可能性が高い。そしてそれらの店舗は、その差異によって大まかな「店舗形態」に大別することが可能であると考えられる。ゲームセンターを社会的・歴史的に位置づけるためには、各店舗形態がそれぞれ社会に根付いた独自の過程を、「プレイヤー」と「ゲーム」、そして各店舗形態を構成する場所の関係性を前提にして考える必要がある。

上記のような、店舗空間を中心とした産業や産業が形成する文化についての研究は他の娯楽施設でも行われている。例えば戦前から現れ、今は消えつつあるジャズ喫茶⁶⁴や、戦後すぐに頭角を現し、現在は巨大産業に成長したパチンコ産業⁶⁵のように、衰退・成長に関わらず、娯楽文化が存在する「場所」が持つ歴史や、それらの文化が社会に根付いた過程と、衰退・成長要因について、フィールド調査や文献資料によって明らかにする研究が存在している。これらの研究は、該当施設が、他の娯楽施設とは異なる形で形成された過程や、日本社会や文化から受け、あるいはそれらに与えてきた影響について考察している。その結果、これらの研究は先行研究とは異なる形で、該当施設を歴史的、或いは社会的に位置付けることに成功している。これらと同様にゲームセンターもまた、日本に影響を明らかに与えている場所として、分析、考察する必要がある。

本論では以上の2つの問いを主軸とし、「日本のゲームセンターが他国と異なり現在につながる形で社会に根付いた要因と過程」を、「店舗のあり方」、そして「プレイヤー、ゲームと店舗の関係性」の要素に注視しながら明らかにする。これにより、先行研究で明らかにされているゲームセンターの歴史的・社会的な位置づけに、新たなあり方を提示することを目的とする。

⁶⁴ Molasky, Michael S, 2010, 『ジャズ喫茶論 戦後の日本文化を歩く』筑摩書房。

⁶⁵ 韓載香, 2018, 『パチンコ産業史 終焉経済から巨大市場へ』名古屋大学出版会。

6. 本論の研究手法と研究範囲

本論では以上を明らかにするため、インタビュー調査や参与観察を中心とした質的調査と、業界専門誌や先行研究を含めた文献資料を用いて実証する方法で分析を行う。

上記の手法を用いる理由は、ゲームセンターは現在も社会に根付いた娯楽施設であるため、多様な店舗形態の経営者やプレイヤー、業界関係者などの当事者が残り続けているからである。このため、ゲームセンターは現在も質的調査が可能であり、かつ過去の資料も様々な形で残っている。その結果、文献資料とフィールド調査の双方を活用すれば、ゲームセンターについて可能な限り取りこぼさずに調査・分析する事が可能である。

また本論の研究範囲については、多様な店舗形態が現れ始めた 1960 年代末から、多様な店舗形態が完全に衰退し、現在の形にゲームセンター産業が変容する 2000 年代までとする。この時期は日本社会にゲームセンターが根付く過程にほぼ該当するため、結果として本論の目的を明らかにするための研究範囲として重要な時期である。また、フィールド調査や文献資料を通じた分析が詳細に可能な時期であるということも、研究範囲をこの時期に設定した要因である。ただし、ゲームセンター史全体を概観する際には、一部上記の時期以前や以降の記述と整理をしている場合もある事は先に述べておく。

7. 本論の構成

本論は以下のように展開する。まず、第 1 章は先行研究で書かれてきたゲームセンター史を整理する。先行研究や様々な文献資料において、ゲームセンター史を概観する試みが幾つかなされてきたことは序章でも提示した。本章ではこれらの文献を前提としてゲームセンター史を整理することで、先行研究が明らかにしてきたゲームセンター像を提示する。これによって、本研究を考える際に重要な部分について改めて明らかにする。

第 2 章では先行研究の課題を踏まえて、日本のゲームセンターと他国のゲームセンターを比較することで、日本のゲームセンターが今も維持されている要因について分析する。本章では、日本のゲームセンターと同様に世界のゲームセンター産業を牽引したが、現在完全に衰退している **Game Arcade** を比較対象とする。ここでは 2 国のゲームセンターの場所・空間の形成に影響を与えていると思われる「産業が成立した過程」と「社会統制への抵抗の過程」について比較検討する。

これにより、ゲームセンターが社会に根付くためには、多様な客層向けの場所を作ることが可能な社会的・文化的土壌と、娯楽機器そのものを社会的に許容出来る場所・空間が生まれる状況が必要であることを明らかにする。そのうえで、これらの要素が生まれる条件に、ゲームセンターに対する「賭博」と「青少年保護」の 2 つの社会統制とゲームセンターの関わりが重要であることを明らかにする。

第 3 章では、第 2 章を踏まえ、日本のゲームセンター産業が社会に根付くための土壌が形成された要因を明らかにする。本章では第 2 章で明らかになった重要な点である「日本

のゲームセンターにおける賭博との関係の薄さ」と「青少年保護とゲームセンターの関係性」の2種の観点について分析を行う。ここでは明治以降から始まった2種の社会統制の変遷を整理した上でゲームセンター史と重ね合わせて分析する。これにより、日本のゲームセンターがこの2種の社会統制を切り抜けた4つの要因を明らかにする。そして、ゲームセンターが日本の社会に根付く際に、全国に展開した多様な「店舗形態」の存在が、特に重要であったことを明らかにする。

第4章では、第3章で重要性が明らかになった、ゲームセンターの店舗形態について、先行研究を参照し、4つに分類して整理する。その結果として、先行研究では店舗形態に対する研究に偏りがあること、その多様性を考えるためには、研究が進んでいない場所についての調査分析がさらに必要であることを明らかにする。

第5章では店舗形態のケーススタディとして「ゲーム機が導入された喫茶店」を中心とする大人向けゲームコーナーの変遷を分析する。先行研究において、この店舗形態はあくまで『インベーダー』を中心とした初期のビデオゲーム流行に寄与したという部分だけが語られ、その場所自体がどのように変遷したのか、実態が明らかにされたことはなかった。本章では文献資料と、インタビューを中心としたフィールド調査による補足を通じて1980年代以降のこの店舗形態の設置ゲーム機や客層、プレイのあり方の変遷を見直す。これにより、バブル期における都市型娯楽の一つとして「ゲーム機が導入された喫茶店」が提示した新しい娯楽のあり方について明らかにする。

第6章では第5章と同じく店舗形態のケーススタディとして「子供向けゲームコーナー」の変遷について分析する。この場所は駄菓子屋や玩具屋を中心とした、主に子供向け店舗の軒先や店内に存在していたが、現在は衰退しつつあるゲームコーナーである。この店舗形態については、存在自体は明らかにされながらも、実態については管見の限り研究されてこなかった。この章でも、第5章と同様に、文献資料の分析とインタビューを中心としたフィールド調査による補足を通じて、この店舗形態特有のゲーム機の運用・経営手法を明らかにする。そのうえで、「子供向けゲームコーナー」は社会に根付く過程で独自の役割、機能を生み出したこと、最終的に衰退したものの、この場所が保持していた役割は、他の店舗形態へと移譲する形で社会に根付いていることを明らかにする。

最終章となる第7章では、これまでの議論を踏まえた上で、ゲームセンターの多様な店舗形態が「アーケードゲーム機」を主軸とした娯楽施設として社会に根付いてきた過程を明らかにする。本章では特に、先行研究でも主に指摘されてきた「汎用型ゲーム機」のゲームプレイ文化に着目し、該当作品のゲームシステムやプレイのあり方について分析する。これにより、アーケードゲーム機は家の外における気軽で多様な娯楽の楽しみ方を作り上げたことを明らかにする。さらに、この多様性と気軽さによって、ゲームセンターは全国に広がったことと、現在もゲームセンターという形を維持出来たことを明らかにする。

最終的に本論では、ゲームセンターが店舗形態や様々なゲーム作品、そしてそれに関わるプレイヤーや店舗経営者がおりなす多様性と気軽さによって、「老若男女を問わず人をいつでも楽しませる、全国の様々な場所にある娯楽施設」として日本社会に根付いたことを明らかにする。その上で、2000年代以降、ゲームセンターは様々な社会的・経済的要因によって多様な店舗形態を維持することが難しくなり、結果として多様性の一部を失わせたこと、これによりゲームセンターは、プレイ文化自体は大きく変化していないものの、「普段あまり行くことがない特殊な娯楽施設」へと社会におけるあり方を変容させたことを明らかにする。

この上で、変容したあともゲームセンターは娯楽施設のあり方自体は維持していること、ゲームセンターが作り上げた、家の外や人前における「多様で気軽な娯楽機器の楽しみ方」は、ゲームセンターだけではなく日本の社会全体に広がり、特有の娯楽文化として確立したことを明らかにしたい。

第1章 これまで記述されてきた日本ゲームセンター史の整理—先行研究を中心に—

1. 本章の目的

本章ではゲームセンターを対象とした研究をするにあたって、ゲームセンターに関連する先行研究によってまとめられてきたゲームセンター史を整理し、その上でゲームセンターが変遷する中で書かれてきた研究の流れを俯瞰する。以上によって、本論のゲームセンター史に関する議論の前提部分を明らかにすることを目的とする。

序章で整理したように、先行研究では、主にビデオゲーム史の観点からみたもの、そして業界の関係者が記述したものを中心に日本のゲームセンター史を俯瞰、整理した文献や資料が存在する。これらの文献や先行研究は、ゲーム産業史やゲームセンター企業史、ビデオゲーム史など、様々な観点からゲームセンター史を俯瞰している。

本章では上記のような先行研究を中心にしつつ、個人の記録を含めた他の文献資料を補足として用いてゲームセンター史の変遷を整理する。特に本章では、本論の主な研究対象である、店舗や市場の広がりを中心としたゲームセンターの変遷を概観していく。その上で、ゲームセンター史において重要な出来事であるにも関わらず、先行研究があまり触れていない事象についても課題として整理する。

本章では、上記の整理と分析により、先行研究がゲームセンター史について主に調査し、記述してきた成果と課題を明らかにする。これにより、本論のゲームセンター史において重点的に捉える必要がある事象について考える。なお、本章では先行研究がこれまでゲームセンター史として記述してきた部分を整理する。そのため、多くの研究が記述している1930年代から現在までを主な対象範囲とする。

2. ゲームセンター黎明期—1930年代～1960年代—

ゲームセンターの誕生時期については、娯楽機器の誕生時期、或いはそれらを設置するゲーム場が生まれた時期など、設定対象によってある程度変動する。だが、主な先行研究では1931年に遠藤嘉一が開設した屋上遊園地である、浅草松屋の「スポーツランド」(図6)が日本のゲーム場の先駆けと言われている。本論ではこの1931年を誕生時期と考え、遠藤の足跡について、ゲームセンター史に明確に関わる部分を整理する⁶⁶。

遠藤は定置式の自動木馬や自動販売機など、アミューズメント以外の用途を含めた硬貨投入型機器を多数発明、開発していた。その流れから、開店予定の浅草松屋側から依頼を

⁶⁶ 遠藤の足跡については中藤保則(1984, pp.175-204)を参照した。ほかにも赤木(2005, pp.33-34)、小山(2016, pp.53-54)、中川(2016, pp.106-108)などで軽く触れられているため、本論ではこれらも参照している。

受け、多様な娯楽機器を設置運営する屋上遊園地を開設した。この「スポーツランド」自体は中藤保則が「遠藤氏個人にとっても、日本のレジャー、アミューズメント産業にとっても、エポックメイキングなものとなった」⁶⁷と語るように、産業全体の先駆けとして大きな影響を与えている。更に遠藤率いる日本娯楽機製作所は伊勢丹や阪神急行電鉄宝塚新温泉を含む多数の百貨店、ホテルに娯楽機器を納入しゲーム場を広げた⁶⁸。

しかし、上記の流れは第二次世界大戦により一端途絶えることとなる。1940年7月に「奢侈品等製造販売制限規則」⁶⁹が施行され、鉄製品の娯楽機器の設置運営が禁止されたことや、戦火が広がり人手不足が重なったことにより、娯楽施設自体の運営が難しくなった。

この状況は戦後になると改めて変化する。まず屋上遊園地産業が復興していき、続いて欧米から輸入されてきた Game Arcade 的なゲームセンター産業の流れが生まれた。このような Game Arcade 的なゲームセンター産業は、米国の駐留軍の PX (Post Exchange) と呼ばれる、米軍の進駐軍が接収した売店から始まったとされる⁷⁰。この中で、セガの前身であるサービスゲームズやローゼンエンタープライズ (2社は1965年に合併) がそれぞれ1952年、1954年に、そしてタイトーの前身である太東貿易が1953年に生まれるなど、初期のアーケードメーカーはこの時期に生まれ始めた。

初期のゲーム企業は、米軍によって払い下げられたジュークボックスやゲーム機などの機械を販売、或いは他の喫茶店やバーなどの「シングルロケーション (シングルロケ)」に少数の機器を貸し出して売上の一部をマージンとして回収する「フロントマネー」形式を利用して販路を広げた⁷¹。最初はバーから、デパートの屋上、映画館、遊園地など、後には1950年代後半に起きた温泉観光ブームをきっかけに全国の旅館や観光ホテル、ヘルスセンターやドライブイン、更に1960年代に流行し始めたボウリング場など、様々な場

⁶⁷ 中藤, 1984, p.185.

⁶⁸ 本論では記述を省略したが、中藤が「遠藤氏の歩みは、アミューズメント産業の誕生から発展に至る歴史そのものでありまさに歴史の証人に他ならない」(中藤, 1984, p.177) というように、遠藤は戦前から戦後における様々なアミューズメント産業における功績をなしている。特に、戦後以降の娯楽機器の物品税の撤廃への働きかけや、初期の遊園地産業業界団体の設立へ関わったこと、最終的にゲームセンター業界と統合した業界団体である全日本遊園協会の初代会長に選任されたことなど、現在に関わる、日本アミューズメント産業草創期の発展に大きく寄与したことが明らかになっている。

⁶⁹ 「奢侈品等製造販売制限規則」の詳細については松田喜蔵の『奢侈品等製造販売制限規則詳解』(奈良県物価統制協力会議, 1940)を参考にした。

⁷⁰ この時期の記述については赤木 (2005, pp.33-56) や小山 (2016, pp.54-55)、中藤 (1997, pp.66-69) などを参照。

⁷¹ 赤木は「シングルロケ」について「ロケーションは設置場所。シングルロケは一三台など少数台数の設置先」(赤木, 2005, p.36)として、「フロントマネー」形式と同時に説明している。ただし、現在のゲームセンター業界では「シングルロケ」自体が「フロントマネー」を含む形式を指す言葉として語られる事も多い。

所にゲームコーナーは広がっていった。

また、各企業はゲームコーナーだけではなく直営店の開設も試みていた。セガが1960年6月に東京で「日比谷ガンコーナー」と「江東楽天地ゲーム場」を、太東貿易が1960年7月に大阪・上六に開設したのを皮切りに、全国各地に直営のゲーム場が開設された⁷²。

他にも、屋上遊園地の流れからは後のナムコ（現バンダイナムコ）の前身である中村製作所が1955年に生まれている。同じく関西精機製作所（1958～1994）も同様に屋上遊園地向けのゲーム機開発を始め、あくまでゲーム機開発を主体に経営を行い、1970年代までアーケードの主要メーカーとして高い名声を持っていた。

上記のように、硬貨投入型娯楽機器を利用した産業は、屋上遊園地を運営する企業と、様々なゲームコーナーを運営する企業という、2つの流れが主軸となっていた。各企業は小型の娯楽機器を制作しつつ、ゲーム場運営企業として発達していった。その結果、2つの流れに関わる企業が連合して形成した業界団体も、中村製作所が遊園地産業とゲームセンター産業双方に関わっていたことによって、少しずつ歩み寄っていった⁷³。

最終的にこれらの団体は、1973年7月に、全国規模のアミューズメント産業としての業界団体として、全日本遊園協会（JAA）という形で連合した。その後も業界団体は幾度か発展解消するが、2019年現在は日本アミューズメント産業協会（JAIA）として、改めて遊園地産業、ゲーム企業、各店舗オペレーターの連合団体として成立している。

以上のように先行研究ではゲームセンター産業の成立が書かれてきた。ただし、先行研究ではあまり記述されない流れとして、駄菓子屋など子供向け店舗への展開を起点とする企業が存在することが明らかになっている⁷⁴（子供向け店舗については第2章・第6章で詳述・分析）。

ともあれ、以上の流れから初期のゲームセンター産業は成長、拡大した。また、シングルロケという形式や、併設型の店舗など、現在のゲームセンターの基本的な店舗の形もこ

⁷² 各社の設立過程は赤木（2005, p.40, p.46）、中藤（1997, p.68）を参照。

⁷³ 各産業の業界団体の設立過程は中藤（1984, pp.200-204）、赤木（2005, pp.52-54）を参照。

⁷⁴ 例えば相田洋と大塚敦が辻本憲三にインタビューした際、辻本は自身のゲームセンター産業に関わるルーツが駄菓子屋におけるゲーム機の貸し出し、販売にあることを語っている（相田洋・大塚敦, 1997, 『NHK スペシャル「新・電子立国」第4巻ービデオゲーム巨富の攻防』日本放送出版協会, pp.146-148）。

また初期からゲームセンター業界に関わり、現在は主に基板・筐体のリース業を営んでいる高井商会の創業者である高井一美も、駄菓子屋における子供向けパチンコ機の取り扱いがルーツの一つであることを、嶋原盛之らの聞き取り調査で語っている（嶋原盛之・生稲史彦・福田一史・清水洋, 2019, 「高井一美インタビュー：アーケードゲームのオペレーション、およびレンタル業務などについての証言」一橋大学イノベーション研究センター, <http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/admin/ja/pdfs/show/2369>, pp.10-11, 最終確認日:2020/03/12.)。

の頃から形成され始めた。

3. ゲームセンターの全国的な市場展開のはじまり—1970年代—

前節のようにゲームセンター産業は誕生し、拡大したが、60年代までのアーケードゲームはあくまで既存の各施設に併設して運営する形を維持していた。そのため、中藤がいう「軒先を借りた商売」⁷⁵の域は超えておらず、既存の施設に市場が大きく影響される存在であった。またゲーム機も主に「エレメカ (Electromechanical Machine)」と呼ばれる機械式のゲーム機が主体であり、エレメカは機械としての信用性が低く、すぐ壊れてしまい修理を必要とするものが多かった⁷⁶。この状況下において、エレメカの弱点をなくし、その上でゲームセンター史を大きく変え、全国展開のきっかけとなったゲーム機が二種類現れることになる。

3-1. 1970年代の主要な出来事①メダルゲーム機と独立店舗の誕生

一つはメダルゲームである。このゲーム機は「メダルをゲーム機に投入してゲームを行い、ある条件が整えばメダルを得られる」⁷⁷形式のゲーム機であり、貨幣に兌換不可能なメダルを用いるゲーム機として制作された。メダルゲームは1969年に試験的に設置したところ人気となり、最終的に1971年、日本初の完全な独立店舗として開設したゲームセンターといわれる、新宿の「ゲームファンタジア ミラノ」(図7)も成功を収めた。その結果、全国にメダルゲームが流入していくことになった。『朝日新聞』でも1974年11月16日に流行の様子を伝えており⁷⁸、1974年時点において、ゲームセンター産業で大きな存在となりつつあった事が伺える。

元々メダルゲームは「大人の社交場」を作り上げる事を目指して制作されたのだが、1976年にレジャック (現コナミ) が子供向け機種として『ピカデリーサーカス』を制作し、これが子供向けゲームコーナーで流行した (子供向けメダルゲームの詳細については第6章で詳述)。結果として、メダルゲームは大人向け、子供向けの双方で全国に広がる事となり、現在もアーケードゲームにおける主要ジャンルの一つとなっている⁷⁹。

1970年代以降から現在に至るまで主要なアーケードゲーム機であるメダルゲームだが、

⁷⁵ 中藤, 1997, p.69.

⁷⁶ Wolf, ed. (2012, p.28) や赤木 (2005, p.56) などを参照。

⁷⁷ 真鍋, 1998, p.56.

⁷⁸ 「不況下、なぜか人気 メダルゲーム__趣味・娯楽」『朝日新聞』東京版, 1974.11.16 朝刊, 21.

⁷⁹ 2018年度の『アミューズメント産業界の実態調査報告書』(JAIA) を見る限り、メダルゲームの売上は落ち込んでいるもののそれでもプライズゲーム (2539億円)、ネットワークゲーム (1199億円) と並び売上では3位の機種 (863億円) を維持している。現在でも主要アーケードゲーム機の一つとして維持していることがうかがえる。

先行研究ではあまり語られていない⁸⁰。これはアーケードゲームの研究が現在ビデオゲーム主体であることが主な理由であるが、赤木真澄⁸¹のように、賭博機器を改造した娯楽機器に対する批判的視線を理由に含む記述をしているものもある（賭博機器を利用した犯罪とゲームセンターの関係、メダルゲームについては第2章と第3章で記述）。

3-2. 1970年代の主要な出来事②ビデオゲーム機の誕生と『インベーダー』流行

もう一つのゲーム機はビデオゲームである。日本へビデオゲームが初めて導入され始めたのは、アメリカで1972年に稼働し始めた『Pong』（ATARI, 1972, 図8）を各ゲーム機開発企業が独自に輸入してからとなる。『Pong』はいわゆる卓球に近いルールを持つ「パドルとボール」タイプのゲームの元祖であり、また世界的にも商業的に初めて流行したアーケードビデオゲームとされる。このような、初期アーケードビデオゲームの技術面や、日本のゲーム企業史・産業史への影響については先行研究⁸²だけでなく、他にも雑誌記事や個人の回顧録など、様々な形式の言及が存在している。

先行研究の蓄積を参照して店舗や市場の広がりを主体に初期アーケードビデオゲーム史簡潔にまとめると、日本のアーケードビデオゲーム開発史は、先述の『Pong』の模倣品、例えばタイトーの『エレポン』（タイトー, 1973）やセガの『ポントロン』（セガ, 1973）などから始まったとされる。しかし登場直後のビデオゲームはある程度人気はあったものの大反響ということはなく、あくまで他のアーケードゲーム機と同様の機器の一つと扱われていた。

その後、各社もビデオゲーム機を様々に開発するようになるが、いずれも店舗の趨勢には大きな影響は出なかった。そのさなか、日本のゲームセンター史において初めて大きく店舗にも影響が出たビデオゲーム作品はAtariの『Breakout』（Atari, 1976）とその模倣品群である「ブロック崩し」ゲーム（図9）である。

『Breakout』は『Pong』の進化系ともいえるゲームであり、画面上部にある何重・何十枚もの壁に対してボールを打ち付けて壁を破壊し、返ってくるボールを自機である板の「パドル」を操作して跳ね返し、その繰り返りで壁を全て破壊するというゲームである。このゲームは日本では最初Atariと日本における代理店契約を済ませていた中村製作所が『Breakout』の輸入を行い、発売後すぐに入荷はしていたが、最初のころはあまり遊ばれ

⁸⁰ 記述としてあげられるものでは、中藤（1997, pp.69-70）や、メダルゲームを考案した真鍋（1998）自身が整理している。また、メダルゲームを契機とした独立型のゲームセンター誕生については加藤も整理している（加藤, 2014, pp.269-270）。

⁸¹ 赤木（2005, pp.55-56）は記述の限りではメダルゲームを元ゲーミング（ギャンブル）機と考え、純粋なアミューズメント機と異なるものと想定している。

⁸² この点については、主要な日本語文献だけでも赤木（2005, pp.88-100, pp.107-114 など）と中藤（1997, p.72）や小山（2016, pp.55-59）、そして藤田直樹（1999）など多数の文献が記述している。

ていなかった。しかししばらくすると『Breakout』は人気を集め始めた。

その中で、ユニバーサルの『スクラッチ』（ユニバーサル、1977）やタイトーの『TTブロック』（タイトー、1977）のような、『Breakout』を模倣する作品が開発され、こちらも人気を博し始めた。特にタイトーは1977年夏頃に、テーブル型のビデオゲーム筐体（図10）を開発し、新たな市場展開の形として、喫茶店にゲーム機を導入し始めており、この筐体に「ブロック崩し」を導入することで人気を博すこととなった。そしてテーブルタイプの「ブロック崩し」が大きな利益を生み出すことが周知された結果、最終的に多数のメーカーがテーブル型の「ブロック崩し」を開発、製造し、設置運営していくことになる（喫茶店へのゲーム機導入については第5章で詳述）。

「ブロック崩し」ゲームによって徐々にテーブル型を中心としたビデオゲーム筐体は広がっていったが、「ブロック崩し」のみでは流行が終わった時、或いはプレイヤーが飽きた際に対応出来ないことを店舗側は不安に感じていた。結果として各社は「ブロック崩し」の派生を中心とした新作を様々に開発し、上記の不安に対応しようとした。

この「ブロック崩し」の派生作品の中で特に人気となり、日本のゲームセンターにおいて初めて全国的な流行となったのが『スペースインベーダー（以下インベーダーと表記）』（タイトー、1978、図4）である。

『インベーダー』については先述のブロック崩し以上に様々な先行研究が存在しており、ビデオゲーム史やゲームセンター産業史への様々な影響⁸³、開発者や関係者へのインタビュー調査⁸⁴、渦中にあった業界人たちの回想⁸⁵など、様々な形で分析・記述されている。本章ではこの流行の時系列と、店舗や産業の広がりを与えた影響のみまとめる。

『インベーダー』は開発段階では営業側から良い評価を受けていなかったが、稼働した1978年8月直後から人気が出始め、9月には生産が間に合わないほどの注文を受けるようになった⁸⁶。10月から11月に入ると、『インベーダー』を含めたテーブル型ビデオゲーム筐体みのゲームセンターも現れ始めた⁸⁷。1979年に入ると『インベーダー』はマスメディアにも報道されるようになり、爆発的に全国に人気広がっていった。

この日本初の全国的なビデオゲーム流行に対して、元々ゲームセンターに赴いていた層

⁸³ この点については中藤（1997）や赤木（2005）、中川（2016）、小山（2016）、そして上村ら（2013）など多数のビデオゲームに関する先行研究で分析されている。

⁸⁴ 相田・大塚（1997）、Florent Gorges の『スペースインベーダーを創った男 西角友宏に聞く』（徳間書店、2018）他多数の記述が存在。

⁸⁵ 田尻（2002）や石井（2017）ほか多数の記述が存在する。

⁸⁶ 赤木、2005、pp.149-150.

⁸⁷ 「テーブル機オンリーのゲームコーナー 大阪北区天神橋4丁目ビデオ・イン・オリンピック」『月刊コインジャーナル』1977年12月号、40.

と同様に、子供たちもまた大きく反応した⁸⁸。その結果、学校の教育者やPTAは、この時期に問題となりはじめていた不良の問題⁸⁹とこの流行を重ねることで、ゲームセンターに不良達が入り浸り、子供がその影響を受けると考えた（青少年関連の問題については第2章や第3章にて詳述）。

そのため教育者や保護者たちはゲームセンターを激しく批難し、4月頃になると各種新聞でも批判の記事が掲載されはじめた。5月頃には、ゲームセンター禁止令、インベーダー禁止令が学校側から出されるなど、排撃運動は加速した。最終的に1979年6月2日にJAAが警察庁の要請によって「インベーダータイプ・ゲームマシン運営自粛宣言」が出され、警察庁側も6月8日に「インベーダーゲーム機ブームに対する業界の自主規制と警察措置について」という通達を各県の警察に伝達し、ブームを抑える方向に動いた。この通達や規制がマスメディアに報道されることとなり、1979年7月にはブームが強制的に鎮静化、冬頃には完全にブームが終息したとされている。

この流行で重要な点は、「ビデオゲームやゲームセンターが社会的に認知されたこと」、「テーブル型筐体で稼働する汎用型ビデオゲーム機（以下汎用型ゲーム機と呼称）⁹⁰が流行したこと」、「流行終了後も、ビデオゲーム機がゲームセンターにおける主要な娯楽機器

⁸⁸ 例えば「予想を上回る小・中生“侵略”ぶり 一回一万五千円の例も__インベーダー」（『朝日新聞』1979.6.26朝刊、20）では、中野区の教師達が運営している「生活指導連絡協議会」が作成した『インベーダー白書』を引用して子供たちの『インベーダー』に対する反応をまとめている。

この白書について中野区教育委員会に確認をとったところ、中野区立教育センターの教科書・教育資料室に『インベーダー白書』という形ではなく「家庭における児童の指導について」（中野区立中野昭和小学校、1979年06月15日）、「インベーダーゲームに関する児童・生徒の実態」（中野区小・中学校、1979年06月15日）、「生活指導 No.14」（中野昭和小、1979年6月20日）という形で所蔵されていた。資料を確認した結果「インベーダーゲームに関する児童・生徒の実態」と総人数、経験者などを含め記事に書いているものと数字が同一であったため、この資料を利用したと考えられる。

⁸⁹ この点については澤登俊雄が『少年法入門 第6版』（有斐閣、2015）において不良少年を含む青少年保護の観点、特に少年法の観点から詳細に整理している。澤登によると、『インベーダー』流行があった1978年から1979年の間に、1980年代中盤をピークとする不良の第三の流行が起き始めていたとされる（澤登、2015、pp.16-18）。

⁹⁰ 「汎用型ゲーム機」という用語自体はゲームセンター業界用語である。鳴原盛之の「アーケードゲーム業界の歴史と現況」（デジタルゲームの教科書制作委員会、『デジタルゲームの教科書』ソフトバンククリエイティブ、2010、267-288）によると「業界規定に基づいて製造された汎用型の筐体を使用して、メーカーや発売時期に関係なく、任意の基板を接続して稼働させることができるもの」（鳴原、2010、p.268）が汎用型ゲーム機と呼ばれている。

この業界規定は『インベーダー』流行時点では存在せず、1986年に日本アミューズメント産業協会（JAMMA）が規定している。しかしそれ以前も基板のみの販売・筐体内の基板交換は早い段階から行われており、業界専門誌である『ゲームマシン』の新作ゲーム紹介記事（「話題のマシン」『ゲームマシン』1982年2月15日号、20-21、p.20）ではオルカの『リバーパトロール』の基板単体が4万5000円で販売されている事が確認出来る。

として開発、運営されたこと」、「PTA を中心に、ゲームセンター、特に独立店舗が子どもを不良へと導くと全国的に不安視されたこと」であろう。結果、『インベーダー』の流行によってビデオゲームが「ゲームセンター側の産業的基盤が整備されたきっかけ」⁹¹となり、実質的に「電子機械（エレメカ）から電子機械（コンピュータ）への移行」⁹²がおこなわれ、同時期に生まれたメダルゲーム機と共にゲームセンター産業は成長していく。しかし、ゲームセンター産業が急激に拡大した結果、産業の内外から様々な問題もあらわれはじめた。

4. 産業の急拡大による軋みと変容—1980年代—

『インベーダー』流行によって、先述した通り全国の様々な場所にビデオゲームが設置されていった。特に、小型で重量も軽く、軒先に設置することも可能な汎用型ゲーム機は、独立したゲームセンターだけではなく、多様な場所に設置運営されるようになった。例えば警察庁は『インベーダー』流行直後にゲームセンターの店舗統計調査を行っているが、全 69875 店舗の内、専業で独立したゲームセンターはわずか 8260 店舗となっている。他方でゲーム機が導入された喫茶店は 46356 店舗と全体の 6 割を占めており、『インベーダー』、ひいてはビデオゲームが専業だけではない形で大量に全国的に導入されたことが垣間見える⁹³。

他方で、賭博犯罪とゲームセンターの混同や、不良問題の激化により、ゲームセンターを法的規制しようとする流れが生まれ始めた。法的規制に関する詳細は第 3 章で触れるため簡潔にまとめるが、最終的に 1985 年に法的規制は通ることとなった。ゲームセンターは「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（以下風営法と呼称）」の第八号営業として適用され、様々な規制を受けることとなった。

法的規制を受けて以降、1981 年に日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）や日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）、全日本遊園施設協会（JAPEA）へと発展解消していた業界団体は更に変化し、最終的に JAMMA と全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）、日本 SC 遊園協会（NSA）の 3 つへと発展解消していった。そして、業界団体やタイトー、セガなど主要企業が主導となり、業界の自浄努力として様々な方策をとりおこなうようになった（規制や自浄努力の詳細は第 2 章で詳述）。

このように、場所自体の問題視から規制、そして規制を受けたが故の大きな業界の変化と、1980 年代におけるゲームセンター産業の動きは激しかった。同時に、1980 年代には現在もゲームセンターに影響を与える様々なゲーム機が開発された。この内詳細な作品群

⁹¹ 小山, 2016, p.59.

⁹² 小山, 2016, p.67.

⁹³ 中藤 (1997, p.72) を参照。その後の推移は 1983 年度の『警察白書』も参照。

は先行研究でも様々な作品が提示されているが⁹⁴、本論の第7章でも一部は触れるため、本章では作品自体には触れず、大まかな流れだけ提示する。

大きく重要な存在としては、L字型の汎用型筐体である（図11、図12）⁹⁵。この筐体は『インベーダー』以降、テーブル型筐体で稼働可能なゲーム機である「汎用型ゲーム機」を稼働させる筐体の一つとして開発されたもので、テーブル型筐体に照明が映り込みゲームプレイしづらくなる問題を解決するため、モニタを床面に対して斜めに設置することで対処した筐体である。この筐体により、ゲームセンターは照明の問題に対応しやすくなっただけでなく、設置面積の問題でテーブル型筐体よりも数多く設置しやすい状況を生み出し、現在のように派生型の筐体や、この筐体に対応する汎用型ゲーム機が多数設置されるようになった。

また汎用型ゲーム機以外にも重要な作品も幾らか存在している。第2章でも記述するため本章では割愛するが、セガの「体感型ゲーム」のように風営法の規制から逃れる試みや、『UFO キャッチャー』（セガ、1985）のように客層自体を拡大しようとする試みは、様々な形で行われていた。他にも先行研究ではあまり指摘されないが、子供向けメダルゲームもこの時期様々なものが生まれている（子供向けゲーム機については第六章で詳述）。

以上のように、自浄努力や新規ゲーム機開発により、風営法適用後一時期売上が落ちていたゲームセンター産業は持ち直し、1990年代以降の発展に繋がった。ただし、風営法によって様々な形で規制が設けられた結果、収益目的で新たにゲームセンターを開店する人々は大幅に減少した⁹⁶。また、1985年の法的規制と同時期に家庭用ゲーム機、特に『ファミコン』の流行が訪れたことにより、ゲーム開発企業は家庭用ゲーム機では再現出来ない技術や外観を持ったゲーム機の開発を主体に行うようになる。このような大型筐体に合わせた形での店舗の拡大が、1990年代以降は特に加速していくことになる。

⁹⁴ 赤木（2005）、中川（2016）、小山（2016）、石井（2017）などを参照。

⁹⁵ L字型筐体という呼称や機能については、加藤裕康の「ゲームセンターにおけるコミュニケーション空間の生成」（『マス・コミュニケーション研究』67(0)、日本マス・コミュニケーション学会、2005、106-122）を主に参照した（加藤、2005、p.110-111）。なお、この筐体にはL字型筐体という名前以外にも「ミディタイプ筐体（小山、2016、p.119）」や「汎用型筐体（嶋原、2010、p.269）」のような業界用語、また商品名である「アストロシティ（セガ）」など様々な呼称がある。本論では以上を踏まえ、加藤の定義であり、名称の混同もない「L字型筐体」、そして業界用語として主に用いられやすい名称である「汎用型筐体（汎用型ゲーム機）」を主な名前として用いている。

⁹⁶ 嶋原、2007、pp.144-145.

5. ゲーム作品による店舗空間の変化—1990年代—

前節のように様々な変化が起きた1980年代から1990年代に至る流れでは、ゲームセンター産業や、そもそものゲームセンターのあり方自体がさらに変化していく事が先行研究でも書かれている。

例えばタイトーやセガなどの大手企業は、独立店舗において大型筐体や特殊な筐体を中心とした、老若男女を問わない様々な向けの娯楽施設を目指した。その中で様々なゲーム機を遊んでもらうため、そして多様な客層を呼び込むために、店舗自体が大型化した。大型化した店舗では、階層ごとに分けて多様な客層向けのゲーム機を設置するようになったため店舗内の設置ゲーム機数も増大した⁹⁷。また、大手企業は同時にゲームセンターのテーマパーク化をも目指すようになった。例えばセガの「ジョイポリス」やナムコの「ナンジャタウン」のように、遊園地のようなアトラクションを含めた店舗設計を一部の独立店舗で取りはじめた⁹⁸。

ゲームセンター企業が様々な形で変化していく中で、それとは別にアーケードビデオゲームにも大きな変革が現れることになる。一つは『ストリートファイターII（以下「ストII」と表記）』（カプコン，1991，図5）を中心とする「対戦型格闘ゲーム（対戦格闘ゲーム）」と呼ばれるジャンルを中心とした「対人戦」の流れ、もう一つはCGなどを利用した3D技術の投入と技術革新である。

「対人戦」という要素が与えた影響については多数の先行研究⁹⁹で扱われている。先行研究の分析¹⁰⁰をおおよそまとめると、特にコミュニケーション空間において、ゲームセンターにおいて見知らぬ「人 vs 人」という図式が作り出すようになった新たなコミュニティやコミュニケーション空間がゲームセンターに大きく影響を与えた事や、「対人戦」というプレイスタイルがもたらした収益性の向上が重要な点としてあげられる（「対戦」要素がゲームセンターに与えた影響については第7章でも詳述）。

また、3D技術の投入は1990年代にようやく安定した形での導入が可能となったといえるものである¹⁰¹。このような最新技術は主に大手企業を中心として新作ゲーム機に投入していき、結果プレイヤーを楽しませた。

更に、大型筐体にも大きな変化があらわれた。特に「音楽ゲーム」の登場と「プリント

⁹⁷ この点については『警察白書』の統計における「ゲーム機を100台以上設置する店舗」の増大や、株式会社タイトー社史編集委員会（1993）における、風営法以降の経営戦略の転換に関する章においての記述から傾向が明らかになっている。

⁹⁸ 中藤，1997，pp.74-76.

⁹⁹ 対戦ゲームにおける「対戦」という要素がプレイヤーに与えた影響については、加藤（2011）、さやわか（2012）、木島（2013）、Harper(2013)、中川（2016）などが分析している。

¹⁰⁰ 加藤（2011）、木島（2014）など参照。

¹⁰¹ 3D技術のアーケードゲームへの投入については小山（2016，pp.120-121）や赤木（2005，pp.476-491）、Wolf, ed.（2007，pp.138-140）などを参照。

シール機」の誕生、そして「プライズゲーム」流行の継続と主産業への変化である。これらのゲーム機群によって、女性も独立店舗に入店しやすくなり、ゲームセンターはより多様な客層向けの娯楽施設として打ち出せるようになっていった。音楽ゲームに関しては、「対戦」ゲームと同様に、『Dance Dance Revolution』（コナミ，1998）シリーズのようなパフォーマンスが可能なゲームが導入されたことで、コミュニケーション空間に「魅せ」の要素が加わるなど、新たなゲームセンターの空間のあり方も作り上げていた¹⁰²。このような大きな変化によって、1990年代中頃のゲームセンターは最盛期といえる時期となった¹⁰³。

6. ゲームセンターの現状—2000年代～2019年現在—

しかし2000年代に入ると、対戦格闘ゲーム流行の終息とともに、汎用型ビデオゲームの人気は失速した。この時期以降、現在までアーケードゲームは、専用の大型な筐体を利用したビデオゲームと、メダルゲーム、プライズゲームが主体となっていく。

先行研究は汎用型ゲーム機が失速した要因として、家庭用ゲームを含めたビデオゲーム全体の技術革新に対して中小メーカーがついていけなかった点を主にあげている。これはGame Arcadeやゲームセンター自体の失速の原因としてもあげられている。ほかの汎用型ゲーム自体の問題としては、対戦格闘ゲームの先鋭化やニッチ化¹⁰⁴などのような特定ジャンルの問題が語られる事が主体である。（汎用型ゲーム機の衰退については第7章で詳述）。

上記のように汎用型ゲーム機が衰退した中で、大きくゲームセンターを変化させたのは、『WORLD CLUB Champion Football』（セガ，2002）、『甲虫王者ムシキング』（セガ，2003）のようなアーケードトレーディングカードゲーム（アーケードTCG）である。アーケードTCGはゲーム内情報を組み込んだカードを用いて、インターネット対戦を含めたゲームプレイを行うものであり、その仕様上家庭用ゲームではプレイ不可能なことや、物理カード収集を中心としたコレクション要素でのコアプレイヤーの増加などを見込めたため、家庭用との差異を図るゲーム企業によって多様なゲームが開発された¹⁰⁵。

他にもアーケードゲーム全体に影響を与えたものとして、磁気カードやICカードによ

¹⁰² 音楽ゲームを中心としたコミュニケーション、コミュニティについては、加藤がパフォーマンス性を重視した空間（加藤，2011，pp.86-89）、及び高校生を主体としたコミュニティについて（加藤，2014，pp.295-303）分析している。

¹⁰³ 小山，2016，p.126.

¹⁰⁴ 中川，2016，p.276.

¹⁰⁵ この点については中川（2016，pp.370-374）が、大人向けタイトルと児童向けタイトル両方の側面から、『WCCF』や『ムシキング』のようなヒット作品が出たことについて、都市部と郊外の二極化に適応した形でのゲームセンターのあり方を示唆している。

るプレイ記録の保存という要素¹⁰⁶がある。これは、基本的に1プレイ毎に状況がリセットされ、継続性を持つものはほぼプレイヤー経験のみであったアーケードゲームにおいて、家庭用ゲームと同様にゲームのプレイ状況の継続性を与えた。この二つの要素を組み込んだゲームが2000年代から2019年現在におけるゲームセンターでの主要なアーケードビデオゲーム作品となっている。

また、汎用型ゲーム機は完全になくなったわけではなく、インターネットを介してゲーム作品を店舗内の基板にダウンロードすることで、無料、或いは基板を購入するより安くゲーム作品が利用出来るサービスが稼働している。ほかにも『機動戦士ガンダム』シリーズなどのようにアニメ、他機種のゲーム作品とのメディアミックスなども積極的に行われている。これらのゲームは主に各メディア作品の特徴に合わせ、各作品のファン層に、ゲームセンターでしか利用出来ない娯楽を提供する方向の作品として開発されている¹⁰⁷（これらのアーケードゲーム機全体の流れについては第7章で詳述する）。

こうしたゲームが様々に稼働し人気を博しているものの、現実には風営法の適用以降、一貫してゲームセンターの店舗数自体は減少している。更に2008年以降はゲームセンター市場の売上も伸び悩んでいく。2017年には売上高自体は低下が止まり、2019年現在においては上昇し始めているように見えるものの、店舗総数の減少は止まっていない。序章でも記述したように、現在のゲームセンターは衰退、或いは停滞の段階に入っていると思われる。

ゲームセンター全体が失速し始めた要因については、加藤や小山が分析している。加藤は店舗数の減少について、『アミューズメント産業界の実態調査』¹⁰⁸における、形態毎の店舗数統計の推移を調査した上で、新雅史¹⁰⁹による商店街の衰退論も踏まえて分析している¹¹⁰。加藤は商店街のようなゲームセンターが寄って立つ市街地自体の弱体化が影響を与えているとしており、1990年代末には大型店舗に追いやられる形で中小店舗が、そして2000年代後半には2006年に改正された「まちづくり三法」による大規模集客施設やショッピングセンターへの規制強化が、そのまま店舗数減少に関わっていると分析している。

小山は店舗数の減少自体への分析は80年代後半における風営法の影響のみを提示している。しかしアーケードゲーム全体の失速については、ゲームそのものが客単価の高いマ

¹⁰⁶ 小山, 2016, p.209.

¹⁰⁷ キャラクタービジネスとアーケードゲームの結びつきについては、『艦これアーケード』（セガインタラクティブ, 2016）、『機動戦士ガンダム戦場の絆』（バンダイナムコゲームス, 2006）が主な事例として考えられる。

¹⁰⁸ 日本アミューズメントマシン協会, 『アミューズメント産業界の実態調査』日本アミューズメントマシン協会（現日本アミューズメント産業協会）。

¹⁰⁹ 新雅史, 2012, 『商店街はなぜ減びるのか 社会・政治・経済史から探る再生の道』光文社。

¹¹⁰ 加藤, 2014, pp.278-283.

ニア層に向けた進化を遂げたため、純粋に多くの人に遊んでもらう方向から同じ人に何回も同じ場所に通ってもらうスタイルに変化したことが大きいことを提示している¹¹¹（ゲーム機の問題については第7章で詳述）。

停滞の流れにある中、特に厳しい状況下にある中小の独立店舗の中には、過去の汎用型ゲーム、特に対戦格闘ゲームを利用し、新作だけに頼らない形で転換を図る店舗も現れるようになった。本論では第7章で一部を分析する予定であるが、いずれも中小の個人店舗として生き残るために、過去のゲームの再利用や最新機種を導入、店舗内コミュニティの積極的な形成、更にはゲームセンター店舗の「観光地化」を目処に入れた施設運営など、様々な手法で集客や収益の維持を図っている¹¹²。

こうした努力を行っている店舗は全国各地に点在しており、同じ独立店舗でも全く異なる形で試行錯誤している。そのためこれまでのゲームセンター史の流れとは違う、様々なあり方が店舗ごとに成立していると思われる。1990年代のゲームセンターの形ともまた違う形を提示しているため、実態については質的な調査を中心とした調査分析が今後必要であると思われる。

7. 小括

以上、本章ではこれまでまとめられてきたゲームセンター史について記述してきた。簡潔にまとめると、ゲームセンターは誕生して以降、まずメダルゲーム機によって拡大を始め、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。その後風営法の適用、「対戦」ゲームや音楽ゲームの流行など紆余曲折を経て、現在店舗数は減少、停滞しながらも生き残りの道を模索している状態である。

この歴史の流れの中で、本章において重要となる点は、独立した施設という形だけがゲームセンターというわけではなく、全国の様々な場所にゲームセンターとしてのあり方を持つ店舗形態が展開し、一部の場所は『インベーダー』流行など、ゲームセンター史全体にも影響を与えたことだろう。これは他の娯楽施設ではなしえない、ゲームセンター特有の事象であると思われる。このような多様な店舗形態については、これからの章、特に第4章から第6章において詳しく分析していく予定である。

また、序章でも指摘したように、日本以外の他国のゲームセンターは基本的に初期の形を維持出来ずに1990年代末には衰退・変容している。それを考えると、1990年代に最盛期を迎えたこと、2010年代以降停滞していると言われながらも、2019年現在まで過去の形が残り、生き残りの道を模索し続けている日本のゲームセンターは特異といえる。

次章では以上を踏まえ、日本におけるゲームセンターの特性を明らかにすべく、まずは

¹¹¹ 小山, 2016, p.206.

¹¹² 該当店舗については加藤 (2017, pp.125-132) や木島 (2014)、Pelletier-Gagnon (2019) を参照。

他国との比較について考えていく。

第2章 日米ゲームセンター史の比較分析—場所・空間の定着過程に着目して—

1. 本章の目的

本章では、第1章で整理した先行研究の課題を踏まえた上で、日米のゲームセンターの比較を通じて日本のゲームセンターの特性について考察することを目的とする。

第1章でもまとめたように、日本のゲームセンターは2019年現在、停滞傾向にありながらも、ゲームセンターにこれまでであった空間や産業は変化しつつ維持されている。現在は衰退していると分析している先行研究でも、ゲームセンターのあり方は1970年代から継続していることは前提にして記述している。

しかし、このような先行研究の目線を含めて日本以外の国のゲームセンター史を俯瞰してみると、大きく差異が見えてくる。本論では、最も文献資料による歴史叙述や研究が進んでおり、日本を含む世界のゲームセンター産業やビデオゲーム産業に大きく影響を与えた存在である、米国の **Game Arcade** を主な対象として考えたい¹¹³。

Game Arcade は、日本のゲームセンターと同様の場所とされる娯楽施設である。この場所は、デジタルゲーム産業を中心とした関連の文化に影響を受け与えつつ、様々なアーケードゲームを稼働させながら米国に根付いていった。この中で **Game Arcade** は、『Pong』や『Breakout』のように、世界各国に影響をゲーム機が歴史上初めて家の外で商業的に稼働し、流行させていった。また、第1章で述べたように、**Game Arcade** は戦後日本におけるゲームセンター形成の流れに影響を与えており、他の欧州諸国にも、ゲームセンターに類する娯楽施設の導入という形で、多大な影響を与えている。このように、**Game Arcade** は日本のゲームセンターと同様に、或いはそれ以上に世界各国のゲームセンター史やビデオゲーム史に影響を与えた存在であった。

しかし現在、**Game Arcade**（以下 **Arcade** とも呼称）は日本と異なり全体として衰退したと言われている。米国で元来 **Arcade** を運営していた企業は現在「**Family Entertainment Center (FEC)**」という、親子連れ向けのテーマパーク型施設を主に経営している。**Arcade**

¹¹³ **Game Arcade** 以外にも、世界各国には様々な形でゲームセンターに類する施設が存在することは序章でも提示した通りである。しかし、日本のゲームセンターと比較する際、例えばアジア圏のゲームセンターは多くが日本のゲームセンター産業や企業の影響を受けて生まれていること、欧州諸国のゲームセンター、さらに言えば日本のゲームセンターも米国の **Game Arcade** に影響を受けたことが、**Donovan(2010)**などを含むゲームセンター史の先行研究から明らかとなっている。以上の要因によって、本論では日本のゲームセンターの比較対象として **Game Arcade** を選定した。なお、米国の **Game Arcade** 以外の一部の国のゲームセンターの動向については、主に社会統制の影響を中心に、第3章にて記述している。

は懐古や文化保存を主な目的とする場所¹¹⁴が細々と経営されるのみとなっているとされる。

Arcade の衰退と変容については、主にビデオゲーム史、ゲーム文化の変化が主体となる、4つの要因が指摘されている¹¹⁵。第一に家庭用ゲーム機の技術進歩によるアーケードゲームの技術的新規性・優位性の減退、第二に続編や類似作品の多数登場によるプレイ自体の飽き、第三に日本では「アタリショック」と呼ばれ、米国では「video game crash of 1983」と呼ばれる米国のゲーム市場の崩壊を招いた事象が Arcade にも影響を与えたこと、第四に社会的な悪印象をもたれていた Arcade のクリーン化政策が推進された結果、Arcade 全体が変化し既存プレイヤーが離れたことである。

だが、上記の Arcade の衰退・変容の要因となるものは日本でも存在している。ビデオゲームの技術面は共通の問題であり、クリーン化政策も 1980 年代から 1990 年代にかけて実施された。他にも様々に同じ制約が課されたが、ゲームセンター史において特に重要な二国は、ゲームセンターという場所の社会への定着について明確な違いが存在している。Eric Eickhorst はこの二国の差異について、顧客であるプレイヤー達が所属し関わっている、各国のオタク文化的コンテンツの社会的な寛容さの違いによるゲームセンターの受け入れ方が主な要因であると考察した¹¹⁶。

Eickhorst はプレイヤーの観点から差異の要因を分析したが、ゲームセンターはプレイヤーだけでなく、ゲーム機と、ゲーム機を設置する場所がなければ成立しない施設である。また日本の各所にゲーム機が設置され生まれた多様な店舗形態の存在について Eickhorst はあまり考慮していないが、この存在もまたゲームセンターにおいて重要である可能性があることは加藤裕康も指摘している¹¹⁷。上記のようなゲームセンターの場所・空間に焦点を当てた比較分析は管見の限りみられない。結果ゲームセンター史を共通した歴史に位置づける際に、不明瞭な点が残ることとなっている。

上記を踏まえ本章は、「日米の比較」、特にゲームセンターのような場所・空間が、国内の様々な場所に展開し、現在のような娯楽施設、娯楽空間として人々に認知されるようになった過程に関わる観点から、ゲームセンターの位置づけにおける新たな視点を寄与することを目的とする。特に本論は、日米を比較したうえで、日本のゲームセンターが現在まで残り続けている要因を考察する。

本章では、日米ゲームセンター史や先行研究の記述において、主にゲームセンターの場所・空間の形成に影響を与えていると推測される、「黎明期の状況」と「業界への規制と

¹¹⁴ 個人で Arcade の保存を目的に経営する施設やバー等。Kocurek (2015, pp.152-160) 参照。

¹¹⁵ 本論では Wolf, ed. (2007, pp.139-142)、Donovan (2010, pp.281-287)、Kocurek (2015, pp.153-154) を参照して要因を整理した。

¹¹⁶ Eickhorst, 2006, p.81.

¹¹⁷ 加藤 (2011) や本論の第 5 章と第 6 章を参照。

業界側の抵抗」の二つに光を当て、日米のゲームセンター史と、それに関わる社会的背景やあり方を比較する。日米のゲームセンター史については第一章でも整理した通り、既にまとまったかたちの記述が存在するため、本論ではそれらの文献資料を使いながら両者の比較を行う。また、日本のゲームセンター史については第1章で記述した部分も多いため、比較に際して重要な部分を中心にまとめる。

2. 日米ゲームセンター史比較の観点①—「ゲームセンターと Arcade の黎明期」—

まず日米ゲームセンターの黎明期を概観する。Arcade とゲームセンターは黎明期と言える時期に時間差がある。しかし先行研究をみていくと、日米共に、それまで緩やかに変化していた市場が、ビデオゲームの登場と流行によって大きく変化し、日米共にほぼ同じビデオゲーム作品による流行の流れに飲まれていくように見える¹¹⁸。

そのため本論では、黎明期を以下のように定義する。まず日本については、1930年代初めから、『インベーダー』などのテーブル型ビデオゲーム筐体で稼働したアーケードビデオゲームの流行が始まり、全国的にゲームセンターが普及していく直前の時期である、1970年代中盤までと定義する。そして米国は、19世紀末から、『Pong』や『Breakout』などによるアーケードビデオゲーム機流行が始まる1970年代初頭までの時期として定義する。なお日米双方において、黎明期の店舗数や客層の変遷、そして企業の動向などをデータで示す統計資料は存在しない。以上を踏まえ、黎明期は基本的に歴史叙述的な文献資料や先行研究から黎明期の変遷を探ることが主たる研究方法となっている¹¹⁹。

2-1. 黎明期の状況 (1) —米国の Arcade について—

Arcade は、19世紀後半にあらわれた、アーケードゲームの元となる労働と生産を目的としない機械が、19世紀末に「Penny Arcade」として商店街にコーナーとして設置されたことが始まりとされている。特に1880年代以降には、一般的なアーケードゲームを含む様々な娯楽機器が開発され、Arcade としての体が整っていったとされる¹²⁰。

Arcade は商店街に期間限定営業のコーナーとして生まれ、後に恒常的に運営するようになった。主な客層は男性の若者層だが、子供や女性も利用した形跡があり、様々な客層

¹¹⁸ 本章では第1章で参照した先行研究を主に参考している。日米ゲームセンター史を同時に俯瞰して記述している文献については Donovan (2010) や赤木 (2005) があげられる。

¹¹⁹ 統計資料があらわれ始めたのは日本 (『警察白書』、『レジャー白書』、『アミューズメント産業資料の実態調査』など)、米国 (「State of the Industry Report」『Play Meter Magazine』, New Orleans: Skybird Publishing, 1976-) とともに1970年代以降となる。

¹²⁰ Huhtamo, 2005, p.6, p.12=2015, p.119, pp.154-155.

向けの経営を試みていた¹²¹。

しかし「ペニー・アーケードはしばしば道徳的に問題ありとされ、不品行さらには感染症の土壌である」¹²²と、世間の評判はよくなかった。Erkki Huhtamo は、Penny Arcade への批判的な風潮は初期の映画館と共通するものがあり、映画館は 1910 年代には公共の印象を取り繕うことが出来たが、Penny Arcade の評判は悪いままであったと記述している。

この Penny Arcade が現在の Arcade と呼べる存在である Game Arcade へと変わっていったのは、ピンボール機¹²³の流行からである。赤木真澄¹²⁴や Steven L. Kent¹²⁵によれば、ピンボール機は Gottlieb 社が 1931 年に『バッフルボール』から展開を始め、当初から人気を博し、コインランドリーやバーなどにも併設して設置されていった。

初期のピンボールは弾を打ち出した段階で球を操作できなくなるため、運の要素が強いゲームであった。この点と、Bally 社の『Rocket』(1933) など、「Pay Out」方式と呼ばれる少額の硬貨が戻る可能性がある形式のピンボールが多数製作されたことにより、ピンボール機を賭博機器であるかのように捉える風潮が生まれた。上記の悪印象に加え、マフィアによるマネーロンダリングに Arcade が利用されたこと¹²⁶によってピンボールと Arcade は様々な都市で規制を受けた。しかし 1947 年に Gottlieb 社が開発した「フリッパー¹²⁷」

(図 13) により、ピンボールは盤上で球を動かせるようになり、技術介入性が格段に向上した。結果、「運試しのゲーム (game of chance)」から「腕試しのゲーム (game of skill)」とピンボールは変化し、賭博機器であるという風潮は払拭された。そして「フリッパー」機を中心に人気は更に広がったことを契機として、Game Arcade は全国的に広がっていった¹²⁸。

Game Arcade での設置ゲーム機は、ピンボール機、ドライブゲーム、射撃ゲームなど多岐にわたる¹²⁹。基本的にこのスタイルはビデオゲーム時代にも維持された。この時期の主

¹²¹ Huhtamo (2005, pp.12-13=2015, pp.135-138) と赤木 (2005, pp.12-15) を参照した。

¹²² Huhtamo, 2005, p.13=2015, p.138.

¹²³ ピンボール機は、斜めに傾いている、内部に様々な仕掛けを施したフィールド盤にピンボール球を玉突き棒で打ち上げ、降りてくる球の行き先などでスコアを競うゲームである。赤木 (2005, pp.14-15) と Kent (2001, pp.1-5) を参照。

¹²⁴ 赤木, 2005, pp.14-26.

¹²⁵ Kent, 2001, pp.1-4.

¹²⁶ 例えばシカゴシンジケートであるアル・カポネ (Al Capone) は、1946 年時点のシカゴ都市部における硬貨投入型音楽ビジネス (ジュークボックス) の 75% を占め、更に 5000 台のピンボールをシンジケートの手で非合法に稼働していた (Lombardo Robert M, 2012, *Organized Crime in Chicago: Beyond the Mafia*, Illinois: University of Illinois Press, p.95)。

¹²⁷ ピンボール盤上の球を下から上へと跳ね上げる板を外部の操作デバイスを用いて操作するもの (赤木, 2005, pp.21-22)。

¹²⁸ フリッパーによるピンボールの変化と業界の発展については赤木 (2005, pp.21-29)、Kent (2001, pp.6-8) などを参照。

¹²⁹ Game Arcade の設置ゲーム機については赤木 (2005, pp.12-32) や Huhtamo (2005, pp.6-12=2015, pp.118-136)、Wolf ed. (2007, pp.35-44) を参照した。

客層は、Carly A. Kocurek や Huhtamo の記述をみるに、男性の若者、特に非行者 (delinquent) と考えられる¹³⁰。彼らの記述には、1960年代から1970年代において、ピンボール機や Arcade が題材となるメディア作品の主人公が社会的に問題のある若者たちだったことが描かれている。後述する業界への規制要因に若者の非行化や浪費、ひいては娯楽施設への不安があったことから、上記の客層は窺える。そうした若者たちは、独自に Arcade 内でコミュニティやコミュニケーション空間を形成していた。

このように、産業社会における商店街の隙間産業としてゲームコーナー経営を主体とする小さなものから、そこに現れたピンボール機をきっかけに、徐々に大きな娯楽施設を全国的に経営する産業へと拡大・変化したのが Game Arcade である。その Arcade には様々な年齢、性別の客層が訪れていたが、基本的には男性の若者が遊びに行く場所であり、早くから印象の悪い場所として認識されていた。

2-2. 黎明期の状況 (2) —日本のゲームセンターについて—

他方、ビデオゲームが登場する以前の日本のゲームセンターは、第1章でも述べたように、戦前からあった屋上遊園地、1960年代頃にあらわれた既存施設に併設した店舗 (併設型店舗) とそこから派生して生まれた独立して経営する店舗 (独立店舗)、そして駄菓子屋や玩具屋などのゲームコーナーという、同時並行的な3つの流れによって形作られていた。本節では本章における議論のため、第1章で述べたものを含めて簡潔に整理する。

はじめに現れたのは「スポーツランド」(図6)のような屋上遊園地である。戦中に一旦休業を余儀なくされたニチゴなど屋上遊園地の運営企業は、戦後に改めて屋上遊園地を営し始め、その中で中村製作所 (現バンダイナムコ) のような新たな企業も生まれていった。その後企業はゲームセンター向けのゲーム開発や、ゲームコーナーの運営も、屋上遊園地の経営と並行して行いはじめた。1974年には、熊本の太洋デパート火災を契機に消防法が改正され屋上に大型遊具を設置しづらくなったことや、同時期に制定された大規模小売店舗立地法への対策も影響し、屋上遊園地は百貨店内のゲームコーナーへと移行していった¹³¹。

屋上遊園地については、中藤保則¹³²が戦前期の機種や様子を記述している。また、『月刊コインジャーナル (以下コインジャーナルと表記)』の店舗紹介記事から、百貨店内コ

¹³⁰ Kocurek (2015, pp.96-98), Huhtamo (2005, p.14=2015, pp.141-142).

¹³¹ 上記の流れは赤木 (2005, pp.33-34, pp.48-54)、小山 (2016, pp.53-55) を、大規模小売店舗立地法関連は「ゲームセンター盛況 なぜかヤングをとらえる “仕事離れ” を楽しむ」(『朝日新聞』1977.7.7 付朝刊, 15) を参照。

¹³² 中藤, 1984, pp.186-195.

コーナーの設置機種を見る事ができ、設置された娯楽機器から想定される客層が窺える¹³³。例として1977年4月時点のジャスコ横手店でカトウ製作所が経営していた「夢のファミリータウン」¹³⁴の設置機器（図14）を見ると、バッテリーカーなど子供向けの遊具コーナーがある一方で、メダルゲームとしてスロットタイプの『オリンピア』（タイトー、1964）をメダル機に改造したものや、競馬を再現した『EVR レース』（任天堂、1975）など、大人も楽しめるゲーム機も設置されている。親子連れだけでなく様々な客層が遊べる場所になっていることが窺える。

二つ目は、百貨店以外の併設型店舗の流れである。これは第1章で述べた中におけるセガやタイトーなどが関わったもので、米国で確立していたArcadeの手法が1960年代初頭に日本に持ち込まれた。第1章でも述べた通り、1960年代のアーケード産業は独立してゲームセンターを運営する力がなく、結果的に映画館やボウリング場、旅館への併設という、隙間産業的な手法が主体であった¹³⁵。しかし、メダルゲーム機の誕生と流行をきっかけにして、既存企業も独立店舗を展開していった。この独立店舗誕生の流れは日本のゲームセンターの状況を変え、ビデオゲーム流行以降への布石となった。

上記のようなゲーム機の運営を主な業務とする店舗は、主に男性の若者層を主要客層としていた。またゲーム機は、例えば赤木真澄が1960年代から1970年代におけるメダルゲーム以外の機器としてドライブ機、射撃ゲーム、エアホッケーなど、同時期の米国と近いゲーム機を紹介しているように、Arcadeと同様のものが設置されていた¹³⁶。Arcadeにはメダルゲーム機が存在しない点など、異なる部分も多いが、この場所は黎明期において、比較的Arcadeに近い流れを経たと考えられる。

第三に、駄菓子屋や子供向け店舗への娯楽機器の導入がある。これは個人に近い中小の経営者、或いはゲーム機のリース業者による動きである。業者たちはゲーム機を駄菓子屋に購入させる、或いは無料で貸し出しして売り上げの6割から7割をマージンとして手に入れる方式で収益を得ていた。

子供のみを対象としたと言えるこれらの店舗形態については第6章で詳細に触れるためここでは簡潔に経緯と性質をまとめる。誕生は1960年代半ばから末頃であり、1970年代初頭には小型のパチンコ機が導入された¹³⁷。1976年には『ピカデリーサーカス』（レジャ

¹³³ 『コインジャーナル』では、「アミューズメント東西南北」（1977-1980）、「OPEN NEWS」（1985-2001）などの記事において、屋上遊園地だけでなく、様々なゲームセンターのレイアウトが紹介されている。

¹³⁴ 「アミューズメント東西南北-夢のファミリータウン（株）カトウ製作所経営 秋田県横手市」『月刊コインジャーナル』1977年4月号、18-21。

¹³⁵ 中藤、1997、pp.68-71。

¹³⁶ 赤木、2005、pp.33-56。

¹³⁷ 恐らく10円パチンコ機のようなものと思われる。10円パチンコ機については岸昭仁の『日本懐かし10円ゲーム大全』（辰巳出版、2015）、当時の状況は「シングル業界の現状

ック=現コナミ, 1976, 図 15) を契機として子供向けメダル機と呼ばれるジャンルもあらわれ、更に直後の『インベーダー』流行を契機に、ビデオゲーム機も順次設置されるようになった。

子供向けの店舗では店舗経営者とゲーム機設置業者が基本的に異なるため、二者間の連携が重要だった。更に主客層が子供であるため、安心して遊ばせられる店舗、という信頼を得る為の地域連携が必須だった。特に上記店舗は住宅地域にあることが多い。店舗周辺で問題が起きれば即売上に悪影響が出る点や、子供特有のゲーム機の雑な扱い方がある点に対し、店舗・業者共に注意して運営していた。

設置ゲーム機も客層に合わせ、ルールが分かりやすいものが主体である。料金設定も、100円が基本の他の場所と異なり1プレイ10円から50円程度と低価格であった。また軒先や個人店舗内である関係上設置スペースが狭く、小型の筐体が主であり、多くの点で他の2つの流れとは明確に違う経緯を辿っていた。

2-3. 黎明期の状況 (3) 一日米の状況の比較分析―

以上のように日米の黎明期には数多くの違いが存在するが、特に重要な相違点は、Arcade はゲームセンターと比べて一貫して評判が悪く、ティーンエイジャー以外の客層をうまく取り入れられていないと考えられる点にある。もちろん、Huhtamo や Kocurek が言うように、子供や女性も Penny Arcade や Game Arcade のゲーム機を利用し、人気ではあった。だが、Arcade は時代が進む中でも一貫して子供たちが Arcade に遊びに行くことについての批判や排撃運動が現れ、最終的に後述する規制に至っている。また Arcade がほぼティーンエイジャー向けの場所・空間としてのみ機能していたとする Wolf ed. の記述¹³⁸を見る限り、この状況は後述する産業の方針転換の経緯に、大きく影響を与えたと思われる。

他方、日本のアーケードゲームは様々な客層向け施設へと展開し、経営者は各客層に合わせて管理・運営していた。第5章及び第6章でも触れるが、各店舗形態では Arcade とは異なり、多様な客層に向けた様々な機能が働いていた。特に子供向けのゲームコーナーは、元となる店舗はゲームセンター以前から存在している点からも重要である。例えば加藤理は、19世紀末に都市部を中心に、子どもたちに小遣いを与える状況が現れたこと、この中で、荒物屋などに子供向けの玩具やお菓子を置いた結果、子どもたちがよく来るようになり、兼業の駄菓子屋へと変容した姿を記述している¹³⁹。

このように、子どもたちだけで安全にお金を使いながら遊べ、更に親がそれを問題視せず、地域内での連携と緩やかな管理が行われていた場所が娯楽施設やコミュニケーション

と展望 急伸なお膨張し続けるシングル業界」(『コインジャーナル』1977年5月号, 16-20) 参照。

¹³⁸ Wolf, ed., 2007, p.140.

¹³⁹ 加藤理, 『駄菓子屋・読み物と子どもの近代』青弓社, 2000, pp.117-118, pp.145-160.

空間として以前から存在した事は日本の大きな特徴である。この点と、該当店舗へゲーム機がすんなり入っていった事は、ゲームセンターやアーケードゲームを取り巻く場所・空間を考えるうえでも重要である。

3. 日米ゲームセンター史比較の観点②—「ゲームセンターへの規制と抵抗」

ゲームセンターと Arcade は共に、娯楽施設として全国的に認知され、市場が広がっていく一方で、社会的な評判が悪くなり、結果的に法的規制を中心に様々な規制を受けた場所でもある。それに対して、基本的には日米の業界は抵抗し、安全に楽しめる娯楽施設として認知される努力を続けていた。本章では二つ目の観点として、業界への規制の背景と目的、手法と、抵抗の在り方を整理し比較する。

3-1. ゲームセンターへの規制と抵抗 (1) —米国の Arcade の場合—

Arcade が規制された理由は、賭博関係、マフィアとの繋がり、青少年保護や非行者対処の三つが主な要因である。Kent や Kocurek によると、Arcade が社会統制の影響を明確に受けるようになったのは 1930 年代からとなる。

最初に問題となったのは、本章の第 2-1 節で述べたピンボール機の賭博機器のイメージ付与とマフィアによるマネーロンダリングであり、年齢制限による入場規制や完全な追放令などで規制された。特に有名なものはニューヨークのフィオレロ・ラガーディア市長による追放令である。特にラガーディアはピンボールが未成年の男の子のお金を娯楽機器によりだまし取っているという、青少年保護に関わる主張もしていた¹⁴⁰。この規制については第 2-1 節で述べた通り、Arcade 産業側がピンボール機を「腕試しのゲーム機」にする方策で対処し、結果的に 1970 年代には規制が緩和されていった。

ピンボール機に対する賭博機の疑いはなくなっていった一方、青少年保護の問題は残り続けた。Donovan は、1970 年代以降、ビデオゲームが流行し始めると、改めて国内全体に Game Arcade における非行（主に犯罪や薬物中毒）の懸念と、長時間のゲームプレイによる心身の影響への懸念が現れ、結果様々な州、市において新たに規制が設けられていったと記述している¹⁴¹。

Kocurek は、上記の流れで起きた Arcade への規制の手法を提示している。米国の規制における一つの特徴として、規制の有無のレベルにまで、州や市によって規制手法や導入期間の大きな差異が存在している。例えば規制を設けなかったアイオワ州オタムワ市の例や、ウィスコンシン州のマーシュフィールド市のように 1983 年から 31 年間、アーケード

¹⁴⁰ Kocurek, 2015, p.97.

¹⁴¹ Donovan, 2014, p.98.

ゲーム機を完全に追放した例がある。他にも賭博機器の規制条例でゲーム機の設置規制を試みた市や、年齢制の入場規制を敷いた上で組織犯罪との繋がりを警察がチェックした市もある¹⁴²。

上記のような規制に対して Arcade 産業も手をこまねくだけではなく、様々な対策を講じていた。Kocurek や Wolf ed. で提示された事例を見ると、以下にまとめた 4 つの事例が主な対策としてみることができる。

一つ目は業界専門誌の発刊である。米国では『Play Meter Magazine』（1974-2020 現在）と『RePlay Magazine』（1975-2020 現在）の二誌が刊行された。二誌は業界内モラル向上のためのマニュアル作成や社会的地位を向上させるための行動指針を掲載すると同時に、業界の最新情報の共有を行った¹⁴³。特に米国は国土が広いと、情報の共有において重要な存在となったと思われる。

第二に店舗、Arcade 企業の健全化アピールである。先述の業界誌による店内モラル向上の啓蒙や、大手企業を主体とする FEC 拡大によるイメージの転換、ゲーム大会の際の慈善団体によるアピール、FBI との協力でビデオゲームのデモに「Winners Don't Use Drugs」という麻薬撲滅のロゴ（図 16）を提示するなどである¹⁴⁴。結果的に、Arcade を安全、かつ家族で気軽に遊びに行ける施設にするという、第 2-1 節で述べたようなティーンエイジャー向け娯楽施設になっていた Arcade の大きな方針転換を行った。

第三にビデオゲームの大会、スポーツ化である。競技化を促進する組織としてはアイオワ州オタムワ市の「Twin Galaxies」（1981-2019 現在）が有名だが、早くから Arcade 産業はビデオゲームを、技術が必要なスポーツであると主張し、大会の開催や広報活動をするると同時に、ゲーム機はスポーツ同様健全なもの、というアピールにつなげていた。

第四に嘆願、裁判による規制への抵抗であり、各州、各都市で産業は規制抵抗の裁判を続けた。例えばテキサス州メスキート市では、ビデオゲームに言論の自由を認める判決文も引き出している。ただし、Kocurek は同じ裁判所で争った事例でも勝敗が異なる事例を紹介し、場所や状況によって結果が変わることも記述していた¹⁴⁵。

このように、Arcade 産業は排撃運動に対し、誰でも安全に遊べる施設へと転換していくことで、社会的印象の健全化を試みた。しかし Wolf は、1990 年代末には Game Arcade は一部の青少年層しか遊ばない場所になっていたこと、それに対抗する為に、親子連れ向けの、景品が手に入れられるゲーム¹⁴⁶を主体にした FEC への完全な転換が行われたことを

¹⁴² Kocurek, 2015, pp.91-114.

¹⁴³ Kocurek, 2015, pp.97-98, pp.104-105.

¹⁴⁴ Kocurek (2015, pp.104-106) を参照。このロゴは 1989 年から 2000 年まで米国版のアーケードゲームにおいて掲載され続けた。

¹⁴⁵ Kocurek, 2015, pp.109-114.

¹⁴⁶ Wolf ed. (2007, p.139) は「Redemption Game」と記述している。

記述している¹⁴⁷。最終的に FEC への転換のさなかで Arcade は 2000 年頃には一旦ほぼ消失¹⁴⁸、Kocurek がいうように既存のプレイヤーも離れていったと考えられる¹⁴⁹。

しかし、2010 年には日本からラウンドワンが進出し始め、店内では日本で青少年向けに設置されたアーケードゲーム機も稼働している。これは現在青年層が遊ぶようなゲームも設置できる環境になった可能性を示唆出来る点ではある。一方で今でも公共の場所内での Video Game Arcade の開設が市民投票で拒まれる地域も存在していることもまた留意する必要がある¹⁵⁰。

3-2. ゲームセンターへの規制と抵抗 (2) —日本のゲームセンターの場合—

前節で確認したように Arcade は、経営方針転換をしてそれまでの客層を切り捨てることまでしないと、過去の印象を拭い去ることが出来なかった。では、日本のゲームセンターはどのような流れで業界への規制と抵抗の変遷をたどっていったのか。

日本のゲームセンターが社会統制の影響を受け始めたのはメダルゲーム流行からとなる。メダルゲームは賭博機器の賭博性をなくし、ゲームとしての面白さを主体として売り出した結果成功した機種である。しかし、1970 年代中旬になると、やくざなどを含めた違法業者が、欧米からスロットマシンを密輸する、或いは換金不能なメダルで遊ぶという作りのメダルゲーム機を再改造して賭博が出来るようにした上で、民営賭博という形で違法営業を行っており、社会問題化していた。その結果、通常のメダルゲーム場と違法業者の区別がつきづらい、ということもあり、警察側、そしてゲームセンター産業側も対処に苦慮していた¹⁵¹。

この問題に対しゲームセンター産業内では、全日本遊園協会が「メダルゲーム場の運営基準」(図 18)を打ち出すなどの努力もしていた。しかし 1980 年代初頭には「(賭博)ゲーム喫茶」と呼ばれる、喫茶店のテーブル型筐体を改造して賭博に使う店舗が大量発生し、更に問題視されることになる。上記の犯罪に対し、産業側は違法業者と通常の経営者は別物であるとし、線引きを警察側に求めた。だが当時ゲームセンターは許可なく開業でき、また通常機種と違法改造機の外観は然程変化がないため、警察側も線引きが難しかった。

¹⁴⁷ Wolf ed., 2007, pp.139-142.

¹⁴⁸ 産業の市場動向、変容については小山 (2016, pp.50-51) を参照。

¹⁴⁹ Kocurek, 2015, pp.153-154.

¹⁵⁰ Walker, Ian, 2017, 「Super Arcade:あるアーケードの苦難と再生」, レッドブル, <https://www.redbull.com/jp-ja/super-arcade-a-tale-of-struggle-and-rebirth-2017-15-04>, 2017.03.17, 最終確認日:2017/08/02.

¹⁵¹ 「スロットマシンで 2000 万円 ゲームセンターの 2 人逮捕」(『読売新聞』1976.1.31 朝刊, 18), 「メダルゲームの規制 風俗営業法改正を検討 トルコぶろ立ち入り」(『朝日新聞』, 1975.1.7 朝刊, 6, 図 17) など、当時関連する新聞記事が多数存在している。

また、独立店舗を中心に中高生の非行行為の問題もあった。1978年には駅前ビル地下に開設予定の店舗が、PTAに反対を受け計画を撤回した例もある。この例では、PTAの構成メンバーたちはゲームセンターを、子供たちが集まりやすく、場所によっては監視が届かず、悪の温床となりやすい場所として反対していた¹⁵²。1984年の『警察白書』でもゲームセンターを子供たちの「たまり場¹⁵³」として問題視していることが窺える。上記の非行問題は産業、店舗側も個別に対処していたが、限界があった。

警察側は、この状況をまとめて解決すべく、1985年にゲームセンターを風営法の第八号営業として適用した。その結果、一部の店舗¹⁵⁴を除いた全国のゲームセンターに開業、運営の許可申請を必要とさせた。また青少年の入場自体は許されたが入場時間に年齢制限の規制を設けた。更にこれまでゲームセンターが可能であった24時間営業を取りやめさせ、24時から日の出の時間までは営業が不可能とするなど、様々な規制を設けることで状況の是正を求めた¹⁵⁵。このように店舗の区別をつけた上で様々な規制を行った結果、ゲームセンターは賭博犯罪との関わりを明確にできたと考えられる。他方で、ゲームセンターは規制の緩和やイメージ改善のための方策を考える必要性が生まれた。ゲームセンターがおこなった方策は、様々な先行研究や文献資料によると、主に三つが存在している。

一つ目に業界内の自浄努力である。ゲームセンター業界は、風営法適用後にこれまでであった業界団体を再編成した。この中で、店舗経営者の団体については、独立店舗のオペレーターが主体の全日本アミューズメント施設業者協会連合会（AOU）と、百貨店内コーナーや屋上遊園地の経営者が主体の日本SC遊園協会（NSA）に分裂した。その上でAOUは、独立店舗を中心とした印象改善のため活動していった。例えば青少年指導員育成講座の開催・継続による非行活動の減少努力、地域社会への慈善活動、各地方での懇談会による住民の意見吸収と反映などの地域の理解を求める行動である¹⁵⁶。

¹⁵² 「ゲームセンター作らないで “非行の温床”とPTA 東横線学芸大駅」（『読売新聞』1978.6.22付朝刊、20）など参照。

¹⁵³ 1984年度『警察白書』（<https://www.npa.go.jp/hakusyo/s59/s590300.html>、最終確認日:2017/08/11）では、たまり場を「少年がたむろし、喫煙、飲酒、不純異性交遊等の不良行為を繰り返し行っている場所」として定義している。

¹⁵⁴ コーナーの三方にしきいを設けない店舗や、店舗面積の5%内で形成されたコーナーは風営法の適用外であった。上記の例外措置が取られた経緯は第3章にて詳細を記述している。

¹⁵⁵ 永井良和の『定本 風俗営業取締り：風営法と性・ダンス・カジノを規制するこの国のありかた』（河出書房、2015）によると、1950年代以降、風俗営業の規制は娯楽施設を利用しはじめた女性と青少年の保護と、非行行為から子供たちを遠ざける方針を一貫して続けてきた。これも規制の適用理由に影響があると思われる（永井、2015、pp.112-120, pp.162-165）。

¹⁵⁶ AOUの活動は公式サイト（<http://www.aou.or.jp/>、最終確認日:2018/05/10）において事業活動が掲示されていたが、現在はJAIAの施設営業事業部に活動を移行し、そちらで情報が掲示されている（<https://jaia.jp/>、最終確認日:2020/04/05）。

二つ目に店舗内の自浄努力である。セガやタイトー、ナムコ等大手企業は、店舗内を明るく、透明性のある環境へと変え、店員の接客マナー向上に努力するなど、様々な客層向けの店作りを始めた¹⁵⁷。子供向けのコーナーや屋上遊園地は地域社会との連携、子供だけで安心して遊べる店作りを以前から継続していたため、これは主に独立店舗での努力になる。

三つ目は、『UFO キャッチャー』（セガ、1985、図 19）のようなプライズゲーム機や、『ハンゴオン』（セガ、1985、図 20）などの大型の新規ゲーム機開発の加速である。これは 1985 年頃同時に起きた家庭用ゲーム機の流行に対抗する側面もあるが、女性や男女のカップルなど新しい客層を取り込むゲーム機や、風営法で規制対象外になるようなゲーム機の開発、運用という側面も存在していた¹⁵⁸。

結果的に現在、上記の努力の結果、ゲームセンターは Arcade と異なり、規制を受けつつも、ある程度これまでの形を維持しながら様々な客層が利用できる場所に変化したと考えられる¹⁵⁹。これが改善かは不明であるが、米国のように衰退せず、異なる道を歩めたことは明確に重要であると思われる。

3-3. ゲームセンターへの規制と抵抗 (3) —日米の比較—

このように日米の業界への規制と抵抗を俯瞰すると、規制の理由についてはほぼ同じ観点であるが、規制の手法は日米で大きく異なる。日本では違法でなければ特定の時間まで誰でも入れる施設となるような規制を受けている一方、米国では規制を受ける場合、根本的に対象客層を大きく限定させる、或いは場所自体を消し去る類の規制となっていた。また、Arcade は既存の客層を切り捨てる形で FEC へと変化したことが示唆されているのに対し、日本では方針転換した店舗でも、以前からのプレイヤーはそのままゲームセンターを利用し、該当客層向けの作品も開発されている。

受けた規制と、その規制への対応については、同じゲームセンターという括りで様々な対象向けの店舗形態を構築し、店舗客層・地域に合わせた管理をした日本¹⁶⁰と、地域によってはそれすら許されなかった米国で大きく差異が生まれていると思われる。特に米国の FEC については、産業が Game Arcade を捨てて新たな展開へ至った点が重要である。これ

¹⁵⁷ 例として株式会社タイトー社史編集委員会（1993、pp.118-119）を参照。

¹⁵⁸ 小山（2016、p.121）、赤木（2005、p.325）。

¹⁵⁹ 加藤（2011、p.312）の女性参加者増加の記述や、『アミューズメント産業界の実態調査』のゲームセンター利用者へのアンケートにおいて、「一人で行く」、「友達と行く」、「家族で行く」層等が、20%から 40%の比率を 2000 年代から現在まで維持している事は、既存のプレイヤーを離さずに客層を拡大出来ていることをある程度示していると思われる。

¹⁶⁰ この点については本論第 5 章と第 6 章でも分析している。この他株式会社タイトー社史編集委員会（1993）でも問題のある客の対処や、健全な状況を求める記述があり、少なくとも経営者側には死活問題だったことが窺える。

は経済的な状況も当然あった¹⁶¹。だがそれ以上に、日本とは異なり、**Game Arcade** と呼ばれる施設や、設置ゲーム機に対する悪印象を中心とした認識が各地域で違い、上記を踏まえて州や市の土地毎に規制が敷かれていく状況に、**Arcade** 産業が対応しきれなかったのではないかと考えられる。

4. 小括

本章では、日米ゲームセンター史について、日米の先行研究を主に用いて分析した。特に、ゲームセンターが国内の様々な場所に展開し、紆余曲折を経て現在のような娯楽施設、空間として人々に認知されるようになった過程において、重要となる観点を中心に比較を試みた。結果、日本では、様々な形でゲーム機が導入され、多様な客層向けの場所が生まれていく土壌と、そうした場所を店舗形態という、同じゲームセンターとして認識できる土壌を持っていた。しかし、米国ではそうした土壌がなく、また新たに作り上げることができなかったことを明らかにした。それが日本での各店舗や客層向けのゲーム開発や、経営手法の開発、地域との連携を生み出し、結果としてゲームセンターという場所を、ゲームセンターのままで社会的に維持出来る状況が日本では残り続けた、と考えられる。

更に上記の定着過程での「新興の娯楽機器への対応」や「一度固まった対象の認識の相違」もゲームセンター史を考える上で重要である。本論で明らかにした事を見ると、Eickhorst¹⁶²がいうオタク文化コンテンツが生まれる以前から、日本では娯楽機器を社会的に許容できる場所・空間が生まれる流れが形成されてきたと考えられる。この点から、パチンコや賭博遊戯、他の娯楽など関連する研究の視点からゲームセンター史を見直すこともゲームセンター研究において重要となる。

次章では、このような社会的土壌がなぜ、どのように形成されたのかについて、本章で明らかになったことや、重要であると思われる点、特にいずれの観点においても重要となった「賭博機器との関係」や「青少年保護との関わり」について分析、考察していく。

なお、本章の課題として、**Arcade** やゲームセンターの先行研究のみでは把握できる事象に限界があることが明らかになった。例えば本章では日本のゲームセンター史について、産業の内外で起きた出来事に関わり合いが現状に大きく影響を与えたことも先行研究から明らかにした。しかし **Arcade** の先行研究はそれを追い切れていない。例えば土地ごとに異なる **Arcade** への規制の影響や、それを踏まえた地域ごとの **Arcade** の変容など、より詳細な調査が **Arcade** 研究でも必要であると思われる。

他の課題として、**Arcade** の代替として現れた場所や、衰退した日本の店舗形態に関する

¹⁶¹ 例として Wolf, ed. (2007, pp.139-142) 参照。

¹⁶² Eickhorst, 2006, p.81.

更なる調査研究も必要である。例えば、日米ともに家庭用ゲームがプレイ可能なラウンジ・カフェ等は生まれた。しかし、米国ではこの場所は **Arcade** の代替となったが、日本では **Arcade** と住み分けしているという、扱いの違いが生まれている。この点や、衰退した日本の店舗形態が持っていた機能もたらした影響についての調査研究は、各国のデジタルゲーム文化の変遷を見るうえでも重要であると思われる。

第3章 日本ゲームセンター史が持つ特殊性の分析—社会統制史の観点を中心に—

1. 本章の目的

本章は、前章で分析・考察した日本のゲームセンターが社会に根付くための要因について、該当要因を生み出した土壌が形成された過程と、ゲームセンター史に実際に関わった事象や経緯を明らかにすることを目的とする。

前章で米国の Arcade と比較分析した際、日本のゲームセンターが社会に根付いた背景には、黎明期や社会統制の抵抗のいずれの観点でも、「ゲームセンターと賭博機器の関わり」と、「青少年保護の観点」における各国社会における挙動の差異が大きく影響を与えていることが明らかになった。

この二つは、各国の社会がゲームセンターを「社会統制の対象」として一度は見ていることが共通点と言えるが、2つの観点の実態や変遷、ゲームセンターとの関係性はそれぞれ異なる。そのため本章では、二つの観点を分けて分析する。本章ではまず各観点の社会統制が日本で議論されるようになってから現在に至るまでの変遷を整理する。その上で調査分析対象であるゲームセンターが社会統制を受けた流れを整理し、整理した二つの観点の流れとゲームセンター史を重ね合わせて分析する。以上によって、ゲームセンターが社会に根付いた過程とその過程に関わった要素について考察する。

2. 観点①—ゲームセンターと賭博機器の関わり—

2-1. 背景と問題設定

まずゲームセンターと賭博機器との関わりについて、先行研究を踏まえた背景と、本章での調査対象について整理する。既に吉田寛¹⁶³が分析しているように、ゲームと賭博（ギャンブル）は定義が曖昧な存在である。吉田は既存のゲームと賭博の境目になる様々な議論を分析し、問題点を指摘する中で、根本的にゲームと賭博の差異はあまりなく、いずれも何か無形のものを賭けていることを考察していた。このゲームと賭博の曖昧さに関する議論はゲームそのものだけではなく、周辺のゲームと賭博に関わる産業においても同じことが言える。例えば日本におけるゲーム企業によるパチンコ機の製作や販売、米国における William 社を例としたアーケードゲーム企業の賭博機器製造企業への転向¹⁶⁴やビデオゲーム的な賭博機器の存在¹⁶⁵など、様々な形でゲーム産業と賭博は産業内で関わりあってきた

¹⁶³ 吉田寛，2018，「ギャンブルに賭けられるものは何か—ゲーム研究からの考察」日本記号学会編『賭博の記号論—賭ける・読む・考える』新曜社，79-96.

¹⁶⁴ 米アーケードゲーム企業の賭博機器企業転向については赤木（2005，pp.492-502）を参照。

¹⁶⁵ 例えば GameCo Inc.社が「Video Game Gambling Machine (VGM)」を2016年にラスベガスで稼働させている（「海外カジノにてビデオゲーム型のギャンブルマシンが今秋登場！」

た。

また、賭博とゲームの曖昧さは、企業や産業だけでなく、各国のゲームセンターやゲーム文化も様々な影響を受け、与えている。これは様々な国のゲームセンターに起きた、賭博に対する社会統制に巻き込まれた事象だけではない。日本におけるメダルゲーム機のような、賭博機器の賭博性をなくした利用、欧米の esports におけるマネーマッチの存在と認知¹⁶⁶など、賭博とゲーム機の関係が結果的に周辺の社会にも影響を与えているケースは数多い。

第2章で述べたように、アメリカでは、賭博とアーケードゲームの関係が初期の段階から問題視され、ゲームセンターの社会的な定着において障害になっていた。他方で、日本のゲームセンターに対する社会統制においては、風営法適用段階で賭博との断絶がほぼなされており、青少年を含めた様々な顧客が入場できる娯楽施設の形を維持することを可能としている。上記の、日本のゲームセンターと賭博の関係性の薄さや、その結果起きた社会統制のゆるさは、単に産業による自浄努力の結果だけではなく、周辺の社会、歴史背景も大きく影響を及ぼしていると思われる。

以上を踏まえ本節では、賭博が全国的に社会統制を受けるようになった明治前後以降の日本の賭博の社会統制史を、先行研究を用いて整理する。これによって、日本のゲームセンターと賭博の関係性に関する前提部分を明らかにする。

2-2. 近現代日本の賭博に対する社会統制の変遷—民営賭博の非合法化とその影響—

本節では近現代の賭博の社会統制の流れについて、先行研究を用いて整理する。日本の賭博史は増川宏一¹⁶⁷が精緻に調査、分析しており、日本における主な賭博と、賭博に対する社会統制の変遷がまとめられている。本節では紀田順一郎¹⁶⁸や永井良和¹⁶⁹など、他の関連する研究を補足として組み込んで整理する。

増川¹⁷⁰によると、日本において賭博は貴賤を問わず、古代から様々な場所でおこなわれ

—第1弾はスキルベースのFPSに」Game Spark, 2016.09.29, <https://www.gamespark.jp/article/2016/09/29/68958.html>, 最終確認日:2020/03/14)。

¹⁶⁶ マネーマッチとは、対戦格闘ゲームにおいて、お互いが賭け金を用意した上で対戦を行い、勝者がある賭け金を得るというスポーツ賭博の一種である。欧米では一般的に存在し認知されており、『スーパーストリートファイターIV』（カプコン, 2010）のように他メーカーと協力して、賭博が合法的に認められている国ではゲーム内でマネーマッチが可能になるような取り組みも存在している（「海外カプコン、『スパIV: AE 2012』で個人同士の賭け試合ができる協賛企業の新サービスを海外向けに発表」Game Spark, 2014.02.20, <https://www.gamespark.jp/article/2014/02/20/46497.html>, 最終確認日:2020/04/09)。

¹⁶⁷ 増川宏一, 1983, 『賭博III』法政大学出版局. 増川宏一, 1989, 『賭博の日本史』平凡社. 増川宏一, 2012, 『日本遊戯史』, 平凡社.

¹⁶⁸ 紀田順一郎, 1986, 『日本のギャンブル』中央公論社.

¹⁶⁹ 永井, 2015.

¹⁷⁰ 増川, 1983.

ていた。そして、賭博によって財産を失った博奕打ちや、中世以降の博奕打ちを生業とする「博徒」達の登場によって社会情勢が不安定となることを恐れた公権力側は、たびたび規制や処罰を用いて賭博の蔓延を止めようとしていた。しかし、日本では近代にいたるまで全国的な法制を行っておらず、各藩、各国による自治が行われていた¹⁷¹。そのため他国に逃げられると犯罪者を追いかけるのは難しく、土地を持たない博徒は気軽に逃亡が可能であったことから、賭博を厳しく規制することは困難であった。

この状況は明治時代に入ると大きく変化した。まず明治政府は江戸幕府と異なり、日本全国において同じ法制度を敷くようになる。その上で賭博について、政府は当初フランス法に準じて、現行犯以外は逮捕しない、などの緩い法制で臨んでいた。しかし、各地でもともと問題となっていた博徒の問題が緩い法制によって更に悪化し、各県の警察から政府にこの問題が陳情書として届けられるようになった。

更に、増川¹⁷²や猪野健治¹⁷³によると、当時の博徒の構成員の多くは自由民権運動にも関わっていた。秩父事件、群馬事件のような民権運動の過激化事件には、旧士族や農民だけではなく、博徒も共同で事件を起こしていた例も多かった。そのため実態はどうあれ、上記の民権運動が暴力を含めた反社会運動として発展することを政府は危惧した。

そのため明治政府は賭博犯罪、つまりは博徒に関わる賭場の開帳や賭博運営に対して、1884年に「賭博犯処分規則」という4条の規則を布告し、これを踏まえた「賭博処分手続き」を以て取り締まった。この規則によって警察側は、自身の判断で賭博犯かもしれない人物を逮捕可能、弁護人がなくても処分可能、自首しても罪が軽減されない、未遂でも逮捕可能、賭博をしていなくても賭場に集まっているだけで重罰に処される等、非常に厳しい罰則をもって賭博犯罪を取り締まった¹⁷⁴。この規則は大日本帝国憲法発足前には取り下げられたが、1908年の刑法改正の際、賭博罪としておおよその内容が受け継がれた。

その後は戦後から現在に至るまで、賭博は政府が管理する公営ギャンブルを除き基本的に犯罪として取り締まってきた。ただし、増川¹⁷⁵は上記のような手法や規制をもってしても賭博自体は収まらず、先述したように国家が競馬や競輪、宝くじなどを公営ギャンブルとして合法に運営し始めさえしたことを記述している。また、博徒による非合法的な賭博も、戦前においては権力と癒着する形で存続したとまとめている。

しかし、増川¹⁷⁶は同時に、全国的に行われた賭博と博徒への厳しい処置は、賭博に対する忌避感を一般民衆に与えていくきっかけとして十分な効果があったとも分析している。

¹⁷¹ 当時の日本の法制については神保文夫・植田信廣・伊藤孝夫・浅古弘編、『日本法制史』（青林書院，2010）を参照した。近世における法制度については pp.175-182 を参照。

¹⁷² 増川，1983，pp.307-309.

¹⁷³ 猪野健治，1999，『やくざと日本人』筑摩書房，pp.125-127.

¹⁷⁴ 「賭博犯処分規則」についての調査分析については増川（1983，pp.297-306）を参照。

¹⁷⁵ 増川，1989，pp.234-250.

¹⁷⁶ 増川，2012，pp.241-245.

少なくとも「賭博犯処分規則」を契機に国が認めない賭博が全国的に厳罰化したこと、その状況ですら博徒がやくざや暴力団となった上で、現在に至るまで非合法で賭博を運営し続けたことは、一般の国民が国営以外の賭博に対してよくない印象を与えていった一因となったと思われる。例えばそれは、公営ギャンブルに対する国民調査（1978年実施¹⁷⁷）や犯罪と処罰に対する国民調査（1970年実施¹⁷⁸）の結果からも窺える¹⁷⁹。

また民営の賭博が非合法になった中で、パチンコやビリヤード、麻雀屋のような、法的には曖昧な状態で賭博に近い娯楽や娯楽機器を運営する施設もあらわれた。そして、これらの施設は、「賭博行為が行われるかもしれない」という理由で、法的な管理が必要な娯楽施設という、特殊な存在として規制の管理下に入った。この事象は、日本のゲームセンター史において重要なものであるが、この点はゲームセンター史と重ねた分析において、その影響も含め本章で後に述べる。

本節をまとめると以下になる。まず、日本での賭博は政府が国営以外の賭博を厳罰化し取り締まることになった。その結果、基本的には博徒を中心とした反社会勢力が主軸として民営の賭博を取り扱うようになった。これにより、国内における国営以外の賭博に対する印象は悪化していったと考えられる。同時に、パチンコなど賭博か否かが曖昧な娯楽機器も含め、賭博機器が稼働しづらくなった結果、賭博機器の合法的な流入も少なくなったと推測される¹⁸⁰。

3. 観点②—青少年保護を謳った娯楽への社会統制史—

3-1. 背景と問題設定

次に、青少年保護の観点についての背景と調査対象について整理する。ゲームセンターへの青少年¹⁸¹の参入が世界的に問題視されていることは、永井良和や赤木真澄¹⁸²、Carly,

¹⁷⁷ 内閣府政府広報室、「公営競技に関する世論調査」、1978 (<https://survey.gov-online.go.jp/s53/S53-04-53-03.html>, 最終確認日:2019/01/21)。

¹⁷⁸ 内閣府政府広報室、「犯罪と処罰等に関する世論調査」、1975 (<https://survey.gov-online.go.jp/s50/S50-05-50-03.html>, 最終確認日:2019/01/21)。

¹⁷⁹ この2つの国民調査では賭博に対する質問が幾つか存在しているが、いずれも賭博そのものについては肯定と否定が半分程度である。しかし、そもそも賭博自体をしたことがない層がいずれの調査でも全体の5割以上を占めており、更に公営以外の賭博について否定的にみている層が前掲注178の調査でも6割近くを占めていた。

¹⁸⁰ 日本電動式遊技機工業協同組合によると、日本においてスロットマシンが合法的に導入されたのは、1965年にタイトーとセガが共同して立ち上げた「オリンピア」社が製造した「オリンピアマシン」であるといわれる（参照：日本電動式遊技機工業共同組合、「日電協の歩み」, <http://www.nichidenkyo.or.jp/history/>, 最終確認日:2020/03/14）。米国のように、それ以前からスロットマシンが合法的に存在する事例は管見の限り見られなかった。

¹⁸¹ 「青少年」という言葉には多様な意味が含まれるが、本論では青少年の定義を、青少年保護育成条例における定義、その他青少年保護関連の事象や実際のゲームセンターが受けた社会統制などから、18歳未満、即ち高校生以前の未成年の男女を主な対象とする。

¹⁸² 赤木, 2005。

A, Kocurek¹⁸³、Tristan Donovan¹⁸⁴、Erkki Huhtamo¹⁸⁵など、ゲームセンター史の記述だけではなく、社会統制史に関する記述からも明らかになっている。

例えばアメリカでは、前章でも述べたニューヨークにおけるピンボール追放令がなされた規制において、ニューヨーク市長の Fiorello La Guardia は「the machines were fleecing schoolchildren of lunch money (機械が学校の子供たちの昼飯代をだまし取っている)」¹⁸⁶と主張し、ティーンエイジャーが娯楽施設に入り浸っていることを追放令の根拠としている。他にもピンボール場やその後の Game Arcade において、子供が入り浸ることはやはり問題視され、規制し続けている¹⁸⁷。

Donovan によると他国でも同様に若者への危惧からゲームセンターを規制する試みが行われている。例えば英国では適用自体は失敗したが、全国におけるゲームセンター追放令を提案した議員がおり、その中で遊ばれているビデオゲームを「“blood money” from “the weakness of thousands of children”. (幾千もの子供たちの弱さから得た「流血の金」)」を得るもの、としていた¹⁸⁸。またインドネシアやフィリピンでは実際にビデオゲームが 1981 年に一度非合法となっている。特にフィリピンでは「“devilish contraptions” (悪魔的な仕掛け)」¹⁸⁹とし、若者のモラルを保護するために、破ったものに最大 12 年の懲役をかける追放令を作成していた。

また、ドイツにおいても青少年保護法によって、ゲームセンター (Spielhallen¹⁹⁰) やそれに類する施設への 18 歳未満のアクセスは現在でも規制されている。更にドイツの規制では場所や空間だけではなく、ゲーム機そのものが規制されており、1985 年の段階では「人間や動物に対して暴力的或いは性的な行為が含まれるゲーム、そして戦争を称揚したり、人を傷つけたりするようなゲーム機は、子供や青少年がアクセス出来る場所に設置してはならない。(原文訳)」¹⁹¹というように、ほぼ全てのアーケードゲームが規制されるよ

¹⁸³ Kocurek, 2015.

¹⁸⁴ Donovan, 2010.

¹⁸⁵ Huhtamo, 2005=2015.

¹⁸⁶ Kocurek, 2015, p.97.

¹⁸⁷ Kocurek (2015, pp.96-98) や Donovan (2010, p.96) 参照。

¹⁸⁸ Donovan, 2010, p.96.

¹⁸⁹ Donovan, 2010, p.96.

¹⁹⁰ Spielhallen はよく日本では「ゲームセンター」と翻訳されるが、実態は日本のゲームセンターとは異なり、娯楽機器や賭博機器などを含めた硬貨投入型機器を導入した複合型娯楽施設である。現在の Spielhallen はアーケードゲームが完全に衰退し、ほぼ賭博機器を主体とした賭博施設へと変化している。

¹⁹¹ 原文についてはシュレースヴィヒ＝ホルシュタイン州の学校法を保全しているサイト (Schulrecht für Schleswig-Holstein) における「Jugendschutzgesetz」(参照 URL : https://schulrecht-sh.de/archiv/texte/j/jugendschutzgesetz_1985.htm, 最終確認日:2019/06/05) を参照。なお、現在もアーケードゲームやビデオゲームについては厳しい規制がなされており、これについては現行法がドイツの連邦司法消費者保護省 (Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz) のサイト (「Jugendschutzgesetz (JuSchG)」, 参照 URL :

うになっている。

様々な国で青少年のゲームセンター参入が問題視される要因は、主にゲームセンターが様々な客層に向けた娯楽施設であるために、不良少年のような社会が問題視する人々も集まることが可能であること、そしてビデオゲームという新たな娯楽を遊ぶ青少年への不安感が大きい。更に、青少年保護の観点の前提において、パターンリズム的に「子供たちを悪しきものから保護する必要がある」という視点があることから、様々な要因で着目される場所であるからと考えられる¹⁹²。

事実、ゲームセンターやビデオゲーム機への青少年のアクセスを防ぐ目的をもった社会統制は、各国ともに手法や結果に大きく違いがあるものの、経緯や目的に関しては以下の2つの目的でおおよそ共通している。その目的とは、日本でいう不良の「たまり場」¹⁹³になることを防ぐ、という思考や、若者のお金の浪費を防ぐ、というものである。

結果、先述したように、各国では青少年がゲームセンターやアーケードゲームにアクセスすることを禁止する規制が行われることが多々見られる。更に、これらの規制がゲームセンターの衰退を招いた事例も確認出来る。これらの事象は各国のゲームセンター運営にとって衰退の直接的な原因となる打撃を与えたと考えられる。

他方、日本における青少年保護に関する規制は、一時期「インバーダー禁止令」のような、ゲームセンターへの出入りを禁止するルールが、学校の校則レベルで現れている¹⁹⁴。しかし、風営法や各都道府県の青少年条例による規制では、最も早くても18時、遅くても22時以降の青少年のゲームセンターへのアクセスを規制するという、入場時間規制のみが行われている。また、子供向けゲームコーナーのように、風営法の範囲に入らない例外措置を取られた店舗形態も存在している。現状を見ればわかるように、上記のように他国と比較して規制が緩やかであったからこそ、多様な客層向けの娯楽施設という形を維持できたと言って良いだろう¹⁹⁵。

上記を踏まえると、ゲームセンターにおける青少年保護の観点との関係性における重要な問題は、法規制が緩いもので収まった要因と過程だと思われる。この点を考える為に

<http://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html>, 最終確認日:2020/03/14) で確認出来る。

¹⁹² 青少年保護におけるパターンリズムの発露については澤登俊雄 (2015, pp.22-29) などを参照。

¹⁹³ たまり場の詳細については前掲注 153 (本論 p.45) を参照。

¹⁹⁴ 「インバーダー禁止令」については「中高生に“インバーダー禁令”札幌__教育」(『朝日新聞』1979.5.23 付朝刊, 22) などの当時の記事を参照。

¹⁹⁵ 場所に対する規制以外では、ビデオゲーム作品そのものに対する規制が緩かったこともあげられる。例えば日本のゲームセンターでは、ビデオゲーム作品に対する規制の議論はJAMMAが1991年に制定し現在も存在している「健全化を阻害する機械基準」(参照 URL: http://jamma.or.jp/reference/data/machine_standard_h141024.pdf, 最終確認日:2019/06/09) などの自主規制だけではほぼ済んでいる。

は、そもそも青少年保護、そしてゲームセンターやそれに類する施設に対する法規制の変遷について確認する必要があるだろう。そのため本節では、ゲームセンターへの社会統制に関連する青少年保護関連の規制や排撃運動の変遷を整理し、ゲームセンターと関わるようになった要因を分析する。これにより、本章の目的であるゲームセンターが社会に根付いた要因の一端の前提部分を明らかにする。

3-2. 日本の青少年保護に関する社会統制の変遷—近現代の不良少年予防を中心に—

はじめに、青少年保護に関する全国的な社会統制の誕生時期について記述する。日本の青少年保護については多種多様な先行研究が存在し、全てを把握することは難しい。そのため、本論では青少年保護に関する社会統制について大まかにまとめられているいくつかの先行研究を用いて整理をおこなう。

本論では特に、日本近代の不良少年観が日本社会に根付き、大正期から戦前期に至るにつれて変容していく経緯について、様々な先行研究や史料を整理し分析した作田誠一郎¹⁹⁶、そして戦前から戦後、そして現在までの日本の風俗営業や風営法を中心とした社会統制史を調査分析した永井の研究¹⁹⁷を中心に扱い、他の青少年保護に関連する研究や資料を補足として用い整理をおこなう。なお、本論の調査範囲については、日本において全国的に法整備がなされ、青少年保護を含めた社会的な管理が行われるようになったと思われる近代以降から、ゲームセンター登場前後までとする。

日本において、青少年保護に関する研究や言及、活動が見られるようになったのは明治の後半に入ってからのこととなる。作田は、明治日本の急激な近代化による都市部への人口流入を契機とした格差拡大が貧困層を生むこととなり、貧困層が住む街が全体として治安が悪化し、結果として不良少年を生むこととなり、明治30年代以降問題となっていくと記述している¹⁹⁸。

作田によると、不良少年への対処については戦後GHQの手が入ったことで大きく変容している。また戦前においても明治から昭和期、そして戦中に至るまで二転三転しており、手法も様々である。ただし、いずれにせよ昭和期から戦中期のように余裕のない時代以外では、不良少年は現代と同様矯正や保護の対象として見られることも多く、また健全な少年が不良となることも心配されていた¹⁹⁹。

上記の中で、不良行為防止のための、娯楽施設に対するアクセス規制もごく一時期であるが行われている。1911年末、フランスの怪盗小説『ジゴマ』の活動写真が浅草で上映さ

¹⁹⁶ 作田誠一郎，2018，『近代日本の不良少年観 「不良少年」観に関する歴史社会学的研究』学文社。

¹⁹⁷ 永井，2015。

¹⁹⁸ 作田，2018，pp.35-38。

¹⁹⁹ 作田（2018）全般を参照。

れたところ大人気となり、青少年にも非常な人気を博することとなった²⁰⁰。しかし、『ジゴマ』に影響された結果、ジゴマごっこをする子供たちや、『ジゴマ』を真似て脅迫行為を働く不良少年などが現れ流行化しているとし、『東京朝日新聞』などを中心に『ジゴマ』への批判が高まった。

結果として警察は『ジゴマ』自体への規制だけでなく、1917年には「活動写真興行取締規則」によって、映画を甲乙種に分類し、そのうち甲種は15歳未満を入場不可能にする措置を取ることとなった。甲種の映画は青少年が当時楽しんでいた映画の殆どが含まれており、実質映画館へのアクセス規制とも言えるものとなった。これが恐らく日本で初の、青少年の不良少年化予防のための、娯楽施設へのアクセス規制と考えられる。ただし、甲乙種の規制については映画界の尽力により2年後の1919年には解除されることとなったため、極短いものである。

上記以外の青少年保護に関する法的規制の対象は、永井が記述するような「くろうとの男性」が楽しむ「飲む、打つ、買う」と一般的に言われた、夜の大人の遊びの範疇に入るものがある。上記産業に対して、明治政府は近世と一貫して「悪所」として扱い、あくまでくろうとの男性のみが楽しむ場所として、一般の女性や青少年が触れないように隔離し囲い込む、という形の規制が戦後まで行われ続けた²⁰¹。この方向性の規制は、性風俗と比べれば健全だが男子と女子が体を触れる可能性があるダンスホールやカフェーのようなケース、或いは国営賭博である競馬場の馬券購入にも当てはめられた。これらのケースに対しては、最終的に、青少年の入場規制や、或いは外から店の中が見えるよう透明性に配慮する店作りにするなど、様々な規制が設けられていった²⁰²。

上記のような夜の大人の遊びに対する青少年のアクセス規制は、戦後は風営法にまとめられることになった。しかし、戦後になると社会的な余裕が生まれたこともあり、女性や青少年が夜の遊びの世界に参入し、不良少年問題が戦前とは別の形で生まれることになる。

パチンコもこの、青少年における夜の遊び参入の問題が重なってあらわれている。当時の警察庁の資料²⁰³でも、青少年がパチンコ屋に入り浸っていることを問題視している。この資料の中では表紙「悪への第一歩」の項目に「家出人」や「しるこや」と共にパチンコ

²⁰⁰ 『ジゴマ』の社会統制は永嶺重敏、『怪盗ジゴマと活動写真の時代』（新潮社、2006）も参照（永嶺、2006、pp.127-169）。

²⁰¹ 「悪所」や本文中に記載した娯楽の規制については永井（2015、pp.47-51）参照。

²⁰² 「カフェー」や「ダンスホール」の規制については永井（2015）や同じく永井良和の『社交ダンスと日本人』（晶文社、1991）を、近代の競馬場の歴史については萩野寛雄、「日本型収益事業」の形成過程：日本競馬事業史を通じて」（早稲田大学、2004、博士論文）を参照。

²⁰³ 警視庁防犯部少年課、1950、『愛のみちびき－親のなやみ、子のうったえ－』東京防犯協会連合会、東京母の会連合会。

屋が提示されているほか、事例としてパチンコで夜遅く帰る高校生に悩む親に対して「パチンコがいかにからくりの多い馬鹿らしいものであるかをよく教えて、一日も早くパチンコの魔力から自然に開放される」²⁰⁴ことを指導するように示唆するなど、不良化の前段階にあり、行かせないようにすべきものと批判的に捉えている。

永井は、このような青少年の夜の娯楽への参入について以下のように分析している。まず、これらの事象によって加速度的に不良少年の問題は戦前とは異なる形で増えていくこととなった。そして、不良少年の対処について、親たちは自身たちで管理をするのではなく、警察や法規制のような公権力によって予防してもらおう、という方向性を提示することになったと分析している²⁰⁵。

娯楽施設に対する青少年保護関連の規制についてもこの戦後の一連の流れの中で、風営法と各県の条例によって行われるようになる。主に風営法で大まかな法規制を行い、各都道府県の青少年保護育成条例を中心とした条例によって細かく事例を規定、或いは風営法より厳しい形で規制するようになっていった。

娯楽施設に対する規制は先述の通り青少年の不良少年化予防のためである。そのため、パチンコ屋だけではなく、1960年代にはボウリング場も同様に、不良少年がたむろすると問題視している。同様にゲームセンターも、戦後少年非行の第三の流行期にあった1983年²⁰⁶において、不良のたまり場になっていることを問題視され、規制の議論が起きたといえる。

他方で、法規制を受けた対象を見ていくと、青少年の施設へのアクセス規制について主に2つの一貫性がみえる。

第一に、パチンコや麻雀屋のような、賭博やそれに類する娯楽を提供する施設である。これらの施設は、競馬などの国営賭博と同様に「射幸心を煽る」という目的で風営法の時点で青少年が施設内に入場することを禁じられている²⁰⁷。また同様の事例として永井が記

²⁰⁴ 警視庁防犯部少年課，1950，p.28.

²⁰⁵ 永井（2015，pp.112-124）。不良少年の増大については澤登（2015）も整理している。前掲注 89（本論 p.27）でも触れた澤登（2015，pp.12-18）がまとめた少年犯罪統計の分析を見ると、補導され、虞犯する不良少年犯罪の流行には1951年をピークとする第1波、1964年をピークとする第2波、1983年をピークとする第3波と、3回大きな波が現れていると分析している。少年犯罪に対する対策の移り変わりは、ゲームセンターや他の娯楽施設への社会統制を含め、この波が大きく影響を与えていることが推測される。

²⁰⁶ 前掲注 206 を参照。

²⁰⁷ 「射幸心」という言葉の持つ意味や、射幸心が青少年に及ぼす影響については多種多様な形で議論がなされており、娯楽機器においても本章で述べるように様々な形で影響を与えている。しかし本論では、本筋から離れる事を理由として、「射幸心」そのものについての議論には敢えて触れないこととする。射幸心の言葉の定義に関しては、国会の答弁書などで日本政府が主に定義している「偶然に財産的利益を得ようとする欲心」（衆議院，2016，「答弁本文情報」，

述しているが、深夜喫茶に関しても性風俗に行き着くことを理由に排撃運動から規制がかかっている²⁰⁸。上記の事例は、いわゆる「くろうと」の娯楽に青少年が行き着く可能性を禁じるものとなっており、従来の風営法の規制と同様のケースである。

第二に、賭博や性風俗などには明らかに関わらないタイプの娯楽施設である。例えばボウリング場については、ボウリングが流行していった際に中学生や高校生の集団がたむろし、不良行為を働くとして問題になった際に、ボウリング場に対し青少年の入場規制をすかどうかが問題となった。しかしボウリングはあくまでスポーツであり、その行為自体は問題にならない、として各県の条例や産業の自主規制で対応していくようになった²⁰⁹。1986年に生まれ全国的に広がり、すぐにその密閉性や不透明性から問題となったカラオケボックスも、事情は様々に異なるが対応自体はほぼボウリングと同様条例と自主規制で対応するようになっている。

以上のように、直にくろうとの遊びに繋がると思われたものは風営法によって法規制を受けた。そして、くろうとの遊びとは関係ないが、青少年の不良化に関わりかねないケースは青少年保護育成条例を中心とした各県の法令や自主規制によって規制を行われた。2019年現在に至るまで、娯楽施設に対する社会統制は主に上記の形で行われている。こうしてみると、ゲームセンターは風営法で規制を受けた上で青少年保護育成条例でも更に規制を受けているという、特殊なケースであると思われる。

4. 2つの観点からゲームセンターが受けた影響についての分析①ゲームセンターが法的規制を受けるようになった要因

本章ではこれまで、2つの観点について、ゲームセンター史に関わる事象の変遷を整理した。続いて、ゲームセンター史において前節でまとめた内容によって受けた影響と、2つの観点との関係性について、先行研究や文献資料をもとに分析する。

日本のゲームセンター産業への社会統制については、赤木真澄が産業側の視点で、永井良和は社会統制側の視点からこの事象を整理、分析している。これらと前章や前節で調査・分析した業界への社会統制の流れを総合すると、以下の2つの要因が、ゲームセンターが法的規制を受ける主要な要因であると思われる。

第一に、1970年台末から1980年台中盤にかけて不良少年流行の波が起きており、ゲームセンターが実態はどうあれ不良の「たまり場」と言われるようになって問題視されたことである。そして第二の点は、同時期にメダルゲーム機やTVスロットゲーム機を違法改造した機器、或いは諸国から密輸した賭博機器を用いて民営賭博を営む違法業者が存在し

http://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_shitsumon.nsf/html/shitsumon/b192123.htm, 最終確認日:2020/04/15) として話を進める。

²⁰⁸ 永井, 2015, pp.113-115.

²⁰⁹ 永井, 2015, pp.126-127.

問題化したことについて、類似する機器を利用していたがために、警察側が違法業者と健全なゲームセンター関連業者の区別をつけることが難しかった点である。

この中で、ゲームセンターを法律の管理下に置いたほうが良いのでは、という議論が高まり、国会内では風営法制定についての議論が行われた。この議論は、わが国のゲームセンターに対する公権力側の見解が提示されており、また日本のゲームセンターが受ける社会統制の特徴が見える資料である。これは日本におけるゲームセンターが社会に根付いた要因を見る上でも重要なため、次に節を設けて分析を試みる。

5. 2つの観点からゲームセンターが受けた影響についての分析②風営法適用関連の国会答弁から見える日本のゲームセンターの特色

昭和59年(1984)国会内の衆・参議院における地方行政委員会では、翌1985年に施行された改正風営法の議論がなされている。この議論の中では、議員側の疑問提示や批判に対して、当時の警察庁刑事局保安部長である鈴木良一を中心に、公権力側が答弁するという形で主に議論がおこなわれた。答弁中では永井²¹⁰が分析しているように、不良少年と性風俗の問題についての議論が最も多いが、ゲームセンターについての批判や意見も数多く行われている。行われた議論の内訳をまとめると、「法規制を行う対象の定義」、「青少年のアクセス時間規制」、「例外措置を取られる店舗」の三つの事項があがる。

このうち「法規制を行う対象の定義」の議論については赤木が整理・分析している²¹¹。ただし、赤木の分析や考察はあくまで独立店舗を中心としたゲームセンター側に寄った意見であり、この風営法適用の議論をかなり批判的に捉えている。そのため本章では、国会答弁における3つの議論を、赤木の意見も踏まえつつ、当時の社会状況を照らし合わせて包括的に分析する。

5-1. 国会答弁におけるゲームセンター規制の議論(1) 法規制の対象

まず、「法規制を行う対象の定義」の議論である。これは風営法によってゲームセンターという「場所」を規制しようとしている公権力側に対して、賭博機器とそうでない健全なゲーム機があることが既に把握出来ているのであれば、ゲーム機と賭博機器の定義を固めた上で賭博機器を規制すればよい、というものである。

この議論については様々な議員が質疑に参加しているが、議員側は与野党・衆参問わず一貫して法規制を行う対象の定義に関して疑問を提示している。例えば日本社会党の小川

²¹⁰ 永井, 2015, pp.165-168.

²¹¹ 赤木, 2005, pp.310-328.

省吾²¹²が、ゲーム機の定義のブレを踏まえつつ、「花札やさいころ、トランプ等の賭博機器」に類するゲーム機を設置しているゲームセンターに青少年が入場出来る点を問題視している。これを踏まえて小川は、該当施設の入場禁止の措置を意見すると共に、健全なゲーム機とそうでないゲーム機の定義を行い、健全なゲーム機を設置している場所を風営法案から除外して考えるべき、と提案している。

これら議員側の意見に対する警察側の返答は、当時の警察庁刑事局保安部長である鈴木良一の、1984年6月21日の衆議院地方行政委員会17号における、以下の答弁にほぼ集約されている。

「この遊技機を健全なものと不健全なものに分けるといことがなかなか難しいということでございまして、いろいろなゲーム機がありますし、いろいろな名称で用いられておる。そのゲームの内容等でこれを分類するといことがなかなかできないわけございまして、これを認めますと、やはりそれを悪用して転用される危険性というものが大変高くなるわけございまして、現にいろいろなテレビゲーム機で、なるほど技術性も高いしそれなりに効果があるといことは私どもも認めておりますけれども、そういう機械が、例えばその結果が定量的にあらわれていくあるいは勝敗が決せられるというようなもので、それを利用して賭博が行われているという例もかなりあるわけございまして。

そういうこともございまして、それからもう一つは、現在何せ技術の時代でございまして、ソフトウェアを簡単に取りかえることができるといことございまして、そういうことで、ゲーム内容等でこれを健全と非健全に分けて特定していくといことは、逆に、脱法行為なりそういうふうな賭博類似のことを抑えようとい法の本来の目的を逸脱することになるのではなからうかと考えております。」²¹³

以上のように、鈴木を含む警察側は、ゲーム機に賭博機器とそれ以外のものがあるのは理解しているものの、上記の機器は外見から分かりづらいものであり、健全なゲーム機（メダルゲーム機を含む）と、賭博機器を含む不健全な機器との区別が付きづらいと一貫して答弁している。また、この中で言われているゲーム内部のソフトウェア（基板）や筐体の改造についてはこの後にも議論が続いている。赤木はこの点について詳細に整理・分析しているため、それも参照しながら整理する。

鈴木²¹²の答弁でもあるように、警察機関はゲーム基板を入れ替える事で簡単に健全なものと不健全なものを入れ替える事が出来る、と最初の頃は考えていたようである。しかし、

²¹² 「第101回国会衆議院地方行政委員会回議事録」17号。以降、本文における国会での発言は全て「国会会議録検索システム」(<https://kokkai.ndl.go.jp/#/>、最終確認日:2019/06/15)にて確認した。

²¹³ 「第101回国会衆議院地方行政委員会議事録」17号。

実際には賭博が可能な状態にするには高額紙幣を投入出来るようにする、返金が可能にする、などハードウェア、つまりは筐体側の改造が必須である。議員側からも、7月3日の衆議院地方行政委員会において、公明党の宮崎角治は実機の基板や部品を持ってきて賭博機器とそうでない機器の違いがわかりやすいことと、双方への改造は非常に時間がかかる作業であることを提示して警察側の答弁を批判している。

しかし、上記の批判に対しても鈴木は一貫して主張を変えず、ゲームの中で「実際に点数なりあるいは勝敗がつく」²¹⁴内容のものは賭博に利用可能であり、それらの基板は入れ替えることが容易である、という議論で通している。また、そうした賭博になるかもしれないというものは「営業者の姿勢によって決まるもの」であり、「一見健全と思われるスポーツ等を題材といたしましたゲーム機」であっても、それをもとに営業者が賭博に使う例もありうることを、そのため健全かどうか定義することはあまり意味がないことを提示している²¹⁵。

無論このような論理展開は状況によっては鈴木が発言した通り全てのゲームが含まれることになる。そのためこの答弁に対して、他のスポーツ、例えばゴルフなども賭博として定義されるのではないかと、という批判も民社党の岡田正勝²¹⁶や日本社会党の佐藤三吾²¹⁷から出ているが、これらに対して鈴木はこう答弁している。

「先生お話しのように、いろいろな形でもって賭博になるということはあることだと思います。もちろん、先ほどのように、ゴルフで手を握ったならばすぐ賭博になるかということになりますと、それはいろいろ問題はあると思いますけれども、いずれにいたしましてもいろんな形でかけごとが行われるということはあることだと思いますけれども、私どもがやはり問題にいたしますのは、それが営業として行われる、しかもそういうものの蓋然性が高いというところにやはり着目をしなければならぬと思うのでございます。したがって、たまたまいろいろな形でもって賭博が行われるという問題と、こういうふうに店を構えてそれを営業としてやる、そこに賭博が行われるという問題とはやはり質が違ふと考えるべきではないかと、かように考えております。」²¹⁸

上記のように、ゴルフ他の場所とゲームセンターが異なることとして、該当する場所で営業として賭博が行われる蓋然性が高い、としたからである。言い換えれば、賭博を運営するような施設の中にゲーム機が入っている事が多い、ということの問題視しているとい

²¹⁴ 「第101回国会衆議院地方行政委員会議事録」21号。

²¹⁵ 「第101回国会衆議院地方行政委員会議事録」18号。

²¹⁶ 「第101回国会衆議院地方行政委員会議事録」19号。

²¹⁷ 「第101回国会参議院地方行政委員会議事録」19号。

²¹⁸ 「第101回国会参議院地方行政委員会議事録」19号。

える。

更に赤木²¹⁹によると、公権力側はこのような答弁に加え、ゲーム機の改造については、7月の国会外において、参議院議員会館で改造の実演を行い、健全なゲームとそうでないゲームの改造が容易であると説明したと記述している。赤木はこの事実に対し、実演で使用した筐体は違法改造が容易に出来るように改造した「特殊な機械」であることが実演の様子から明らかであること、上記のような改造の事実を掴んだ段階で摘発すればいい話であることをあげる。そのうえで、協力した日本アミューズメントオペレーター協会

(NAO)が、後述する風営法の例外措置の店舗に関わるオペレーターが役員の多数を占めているため、規制が円滑に進むように協力したのではないかと赤木は一連の記述の中で批判している。

赤木の指摘の通り、警察側は強硬に、かつ多少の矛盾や無理を無視してでも規制をしたいと考えていたこと²²⁰は間違いないことであり、結果改正風営法施行に際し、下位法令制定の監視を目的とした小委員会が設置され、審議内容から法案に問題がある、と結論づけられている。

以上の「法規制を行う対象の定義」に関する議論を見ると、公権力側の強硬さのみならず、以下の思惑も少なからず見えてくる。それは「ゲーム機そのものを規制するのではなく、該当する場所・空間で、違法業者が健全非健全問わずゲーム機を使って賭博をしているという「可能性」を潰したい」という思惑である。

この思惑については、これまで公権力側が一貫して賭博に対する社会統制の中で維持してきた方策に近いと、公権力側が提示することに違和感はない。しかしゲームセンターが、基本的には健全な娯楽施設であると既に社会的に認知されていた結果、この議論につながったと考えられる。

5-2. 国会答弁におけるゲームセンター規制の議論 (2) 青少年のアクセス時間規制

次に整理する「青少年のアクセス時間規制」は、改正風営法案では青少年がゲームセンターに立ち入り可能なのは22時までと言う提案がなされていたのに対し、その制限は緩すぎるためもっと厳しくする必要がある、と議員側が疑問を提示したものである。

疑問自体は、「22時では遅すぎ、20時にはもう夜中であるため、18時まで規制する必要があるのでは」というものである。この点については主に衆議院の地方行政委員会第17

²¹⁹ 本段落は赤木(2005, pp.319-321)の記述を参照、要約した。

²²⁰ この強硬さは、「第101回国会参議院地方行政委員会議事録」19号における答弁で佐藤三吾も指摘していた、1982年に大阪府警が大きく関わり、警察官側に自殺者まで出したゲーム機賭博に関する汚職事件も大きく関わっていると推測される。この事件については赤木(2005, p.314)も軽く触れているが、詳細は「担当署員が自殺「私は潔白」と遺書残し」(『朝日新聞』, 1982.11.3朝刊, 23)などの当時の新聞記事を参照。

号から第 21 号において、自由民主党の松田九郎²²¹や公明党の草野威²²²や岡本富夫²²³、民社党の岡田正勝²²⁴など、与野党問わず提示している。疑問を提示する動機についても、社会的な常識や道徳的な理由など様々であり、例えば自由民主党の松田九郎は、「子供は昔から、「夕焼け 小焼けで 日が暮れて 山のお寺の 鐘が鳴る」、そして早く寝なければいかぬということに決まっておる。」²²⁵と、童謡を引用する形でも疑問を提示している。

他にも日本共産党の経塚幸夫は、福岡県のゲームセンター業界団体による自主規制の事例をあげた上で、法規制ではなく、業界や教育機関、警察の合同で自主規制案を議論し、それで青少年のアクセス時間などをより厳しく取り締まるべき、という意見を提示している。

これらの意見に対して鈴木良一は、前節と同様に公権力側の代表である政府委員として返答を返している。様々な議員に対してほぼ同様に「従来ゲームセンターにつきましては何の規制もない」ことをあげ、「罰則の関係もあることでございますので、必要最小限のものを規定した」上で、風営法に関わる事になる「ほかの飲食店等との関係も」考慮した結果²²⁶、同時に規制が緩和されることになったダンス教習所と同じく午後十時に制限したこと²²⁷を提示している。

また経塚の言う業界による自主規制については「ゲーム関係の業者は現在の段階では非常にばらばらでございまして、現実には自主規制の実効が上がっていない」ことや、「加入率が大変低うございまして、アウトサイダーが非常に多い」こと、また「アウトサイダーの人たちがそういう自主規制には従わないという形でもって動いておる」ことをあげ、更にそういう人々が減り、業界団体への加入率が上がったとしても、「自主規制だけに期待をして持っていくことが現状では不可能な状況にある」として法律による規制をする必要があると締めている²²⁸。

結果的にこの青少年のアクセス時間規制については、風営法では 20 歳以下の青少年は 22 時まで入場可能である規制を維持することとなったが、青少年保護育成条例によってそれ以前の時間も各県の状況に応じて規制が可能である形に落ち着いた。結果として現在、大半の都道府県において 20 時に 18 歳未満、18 時に 16 歳未満が入場規制を受けることとなっている。

上記のように、公権力側は規制を与える側のゲームセンター、ゲームコーナーに対して

221 「第 101 回国会衆議院地方行政委員会回議事録」17 号及び 20 号。

222 「第 101 回国会衆議院地方行政委員会回議事録」18 号。

223 「第 101 回国会衆議院地方行政委員会回議事録」19 号。

224 「第 101 回国会衆議院地方行政委員会回議事録」18 号。

225 「第 101 回国会衆議院地方行政委員会回議事録」20 号。

226 「第 101 回国会衆議院地方行政委員会回議事録」20 号。

227 「第 101 回国会衆議院地方行政委員会回議事録」18 号。

228 「第 101 回国会衆議院地方行政委員会回議事録」18 号。

一定の配慮が必要であると考えていた。そのため、完全な入場禁止措置を行うことや、18時や20時などの早い段階の入場時間規制を全国法として施行することは難しい旨を伝えつつ、自主規制に頼ることは難しいため法的規制を撤廃すること自体は断固反対する、という立場を取っている。

これは永井²²⁹が分析したように、1950年代から続く、不良問題などへの対処を含んだ様々な要因による公権力の強化を推進する流れも関わっていると思われる。しかし、この当時の業界団体であるNAOはそこまで大きな組織ではなく、影響力がそこまで大きくなかったことも事実である。また、他の性産業や賭博産業などに比べて、規制をかける対象に対して明らかに一定の配慮を行いつづけている点は、ゲームセンターに対する当時の認識を見る上でも重要である。

5-3. 国会答弁におけるゲームセンター規制の議論 (3) 例外措置を取られる店舗

上記の配慮がより明確にあらわれているのが、「例外措置を取られる店舗」についてである。公権力側はゲームセンターを風営法の第八号営業に適用する際に、後に解釈運用基準にまとめられる「店舗その他これに類する区画された施設」に当たらない場所²³⁰のような、特定店舗を適用外にすることを法案に盛り込んだ。これについて、議員側が例外を設ける理由や定義について疑問を提示したことがこの議論の主なきっかけである。

これまでの2つの議論に関しては、議員側は一貫してほぼ同じ理屈で風営法案に疑問を提示していたのだが、この例外措置については多様な観点から指摘を受けている。例えばショッピングセンターなどにも青少年は入り込むため規制すべきではという自民党の臼井日出男²³¹、旅館のゲームコーナーなどは宿泊者のためのものであり、不良少年は関わらないから規制する必要がないのではという同じく自民党の長野祐也²³²、最終的に「店舗内の面積5%」となる店舗の例外措置が最終的な定義を抜きにしても厳しすぎるため自主規制や別の手法で何とかすべきではという経塚幸夫²³³や宮崎角治²³⁴などの意見、また他にも純粋にこの定義の理由が曖昧であることから、疑問を提示している議員は数多い。

上記の意見に対して公権力側の意見としては、第101回国会衆議院地方行政委員会17号における長野祐也に対する鈴木良一の以下の答弁がわかりやすい。

²²⁹ 永井, 2015, pp.112-124.

²³⁰ 警察庁が通達している「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈運用基準²³⁰」第3項のその3より引用。(参照 URL: <https://www.npa.go.jp/laws/notification/seian/hoan/hoan20180130.pdf>, 最終確認日:2020/03/14)

²³¹ 「第101回国会衆議院地方行政委員会回議事録」17号。

²³² 「第101回国会衆議院地方行政委員会回議事録」17号。

²³³ 「第101回国会衆議院地方行政委員会回議事録」18号。

²³⁴ 「第101回国会衆議院地方行政委員会回議事録」21号。

「この法の目的を達するためには、やはり賭博の問題、少年のたまり場の問題ということからいくわけでございますので、どうしても閉鎖された部分において行われやすいということは間違いのない事実だと思います。お話しのようなこともあろうかと思えますけれども、現実にあります事態は、やはり閉鎖されたところでそういうふうな問題が起きておるといふ実態でございます。

したがって、当面そういうようなところを対象に必要最少限の規制をしていくということにいたしましたものでございまして、今お話しのように、開放されたところのものについては今後の問題として検討してまいりたい、かように考えております。」²³⁵

以上の言及を見ると、公権力側の姿勢は先述した2つの議論から一貫していることがわかる。すなわち、施設の「場所・空間」に対する問題を提示した上で、問題がない場所については規制を必要最小限にとどめたい、という姿勢である。この例外措置を取る店舗については、衆議院地方行政委員会19号において、警察庁刑事局保安部防犯課長であり説明員である古山剛が、「通産省ともいろいろと御相談」し、「大規模小売店舗等の内部で区画された施設のうち、ある程度オープンで、少年のたまり場になったりあるいは賭博が行われたりする可能性のないものについては、政令で定めることによって許可対象から外す」²³⁶旨をまとめていると答弁している。

また風営法全般の規制に関わるためゲームセンターだけの問題とは言えないが、厚生省生活衛生局指導課長の瀬田公和は今回の法改正において「環境衛生関係の営業の大部分、ほぼ百七十万施設ぐらい」の飲食店がこの法改正の影響を受ける上、これらの飲食店の大半の「経営規模が零細」であり、「経営の基盤が不安定である」として、これらの営業に関連する環境衛生同業組合から非常に強い不安表明があること、既に健全な運営を行っているこれらの営業に対して必要以上に強い規制を与えないために警察庁と対話した旨を答弁している。

このほかに、曖昧な定義に関する意見や批判に対しては第101回参議院地方行政委員会21号において詳細に議論がなされており、公権力側の意見もある程度明示されている。

第21号内では日本社会党の高杉迪忠の意見や質問に対し、説明員である古山剛と通商産業省産業政策局大規模小売店舗調整官の石黒正大によって返答がなされている。この中で高杉はまず第八号営業における店舗や店舗に類する区画の定義について疑問を提示し、その上で対象に対して少年非行や賭博の可能性の少ない場所については適用対象としないことについて、実態調査を行っているのかという疑問を提示した。さらに、該当場所の定義について、現在の法案では状況に応じて規制を緩める、或いは厳しく出来ることを問題

²³⁵ 「第101回国会衆議院地方行政委員会回議事録」17号。

²³⁶ 「第101回国会衆議院地方行政委員会回議事録」19号。

視している。

これに対しまず古山は店舗の定義については「ゲーム遊技設備を使用した遊技をさせるための独立した施設」とし、類する区画については「例えば旅館業あるいは大規模小売店舗等の施設の中のゲームコーナーのように、三方が遮へい物で囲まれて外部から容易に見通せなかったり、シャッター等で外部と仕切ることができるような一定の区画があつて、外に出せば店舗と言えるような」施設と説明している。この上で各ゲームセンターがたまり場などになっているかは「善良の風俗等を保持する」という名目で必要に応じて確認するもので、勝手な規制範囲の拡大などは行えるものではない、と答弁している。

また石黒は、改正法の目的からゲームセンターの範囲を「営業形態から見て、少年のたまり場となりやすく、ゲーム機賭博の行われる蓋然性の高いものに限定されるべきである」としている。そのため大規模小売店舗は、各店舗の事情聴取から「一般的に商品販売に付随する家族的サービスのための施設である」と認識しており、今回の改正法の適用対象にする必要がない、と答弁をまとめている²³⁷。

この石黒や古山の一連の答弁をみるに、例外措置を試みた店舗は、主に店舗全体を見通せる透明性の高いゲームコーナーや、そもそものゲーム機台数が少ないゲームコーナー、そして既に健全性が担保されている場所と考えられる。

これらの店舗に例外措置がとられた主な理由は、厚生省や議員たちへの、旅館や飲食店など既存の業者による陳情だったと考えられる。これらの業者は健全性を既に担保されている業者が多く法規制される必然性がない。更に、これらの業者には中小規模の個人業者が多く、余計な負担は死活問題にあたる。業者達は、主にこの2つの理由によって不安を表明していたと思われる。

最終的にこれまで整理した国会答弁内におけるゲームセンターの法的規制に対する三つの議論をまとめると、公権力側はゲームセンターを風営法の管理下に抑える理由を以下のように考えていたと推測される。すなわち、ゲームセンターという、店の外から見て施設空間やゲーム機、構成人員など不明な点が多い上に、中で賭博をしている、或いは不良少年のたまり場となっている可能性がある空間の管理をしたかったということである。そのうえで、ゲーム機には健全なものもあることは警察側も把握し、更にはスーパーや旅館など、既に健全とわかっている場所にもゲーム機が存在していることは把握していた²³⁸ため、なるだけ健全な場所は法規制の枠組みから外れるように配慮していたと考えられる。

この思惑に対して、ゲームセンター側はそもそも適用から外れるように抵抗し、議員側も疑問を様々な形で提示していた。しかし赤木の言うように業界団体の一部が規制に迎合

²³⁷ 一連の答弁は「第101回国会衆議院地方行政委員会回議事録」21号を参照。

²³⁸ 一連の国会答弁や、本章05-01節でも記述したように、国会の議員会館には当時テーブル型ビデオゲーム筐体が設置されており、それもこの議論に影響を与えた可能性はある。

ただけではなく、その業界団体の力がまだまだ弱く自主規制で対応出来るほどではなかった。また永井が言うように、既に国内で高まっていた不良少年への対応を公権力に要望する声に公権力側が応えたことも風営法第八号適用が成立した要因であると思われる

6. 社会統制の議論からゲームセンター史が影響を受けた事象の分析

以上のように、結果的にゲームセンターは法的規制の枠組みに入ることになったが、規制の内容やその後の展開を含めて、他国に比べて社会統制はまだゆるいものであったこと、最終的にゲームセンター産業側の経営努力も相まって、ゲームセンターは現在日本社会に根付いた存在となったことは前章や前節で述べた。日本のゲームセンターが社会に根付いた要因について、賭博、或いは青少年保護に関する社会統制史に影響を受けた事項は数多くあると思われるが、とりわけ影響を受けた事象は以下の4つになると思われる。

第一に民営の賭博が一部の例外を除き 1884 年から現在に至るまで全国的に非合法となったこと、第二にパチンコという娯楽機器を遊ばせるパチンコ屋が生まれ、最終的に賭博かどうか曖昧な存在として風営法の第七号（現第四号）営業に適用されたこと、第三に日本のゲームセンター産業史の原点の一つが屋上遊園地を中心とした親子連れ向け産業にあること、そして最後に、親子連れや子供向け店舗だけでなく、全国の様々な場所に早い段階からゲーム機を展開・運営し、多様な店舗形態を形成していたことである。

6-1. (1) 非合法となった民営賭博が与えた影響

まず、前提として民営の賭博がゲームセンター誕生前から非合法になっていた点である。このために、ゲームセンターという場所・空間は、賭博やそれに類するものに触れることが不可能となった。この時点で、米国の Game Arcade やドイツの Spielhallen のように賭博やそれに類する施設と関わることもほぼなくなった代わりに、賭博と関わらないようにゲーム機を作り、運営する必要性が生じた。

この事象の影響を示す明確な例としてはメダルゲーム機がある。メダルゲームの発案者であり流行の端緒を開いた真鍋勝紀²³⁹は、日本では賭博機器で賭博をすることは違法であることを前提とし、賭博機器の賭博性をなくした上で遊ばせるというアイデアを考えた。真鍋はこの条件を日本で成すために警察にも相談し、非合法にならないように、かつ賭博性がないようにメダルゲームの調整を行った²⁴⁰。結果としてこのアイデアは成功し、全国的にメダルゲームは流行し日本のゲームセンター産業が拡大するきっかけの一つとなった。しかし逆に言えば賭博が合法であればこのタイプの娯楽機器が生まれるアイデ

²³⁹ 真鍋勝紀, 1998. 特にメダルゲームについては真鍋 (1998, pp.98-104) を参照。

²⁴⁰ メダルゲーム機開発の経緯は真鍋 (1998, pp.102-109) 参照。

ニアは根本的に生まれなかったと考えられる²⁴¹。

6-2. (2) パチンコ規制の経緯による影響

ゲームセンターが完全に賭博に触れられなくなったことは、二つ目の点であるパチンコも関係していると思われる。パチンコや麻雀屋など、風営法第七号営業に組み込まれた娯楽は、競馬場における馬券購入のような、最初から賭博を主目的として作られた娯楽（機器）ではなかった。しかしこれらの娯楽施設の娯楽機器は、最終的に「射幸心をそそる恐れがある遊技²⁴²」として、賭博になる可能性がある遊技として規制を受け、客層を狭めた。

パチンコや麻雀屋などが組み込まれる風営法第七号営業の例は、吉田²⁴³が示唆するゲームと賭博の曖昧さが生んだ事象の一つといえる。特にパチンコは、最初の段階では純粋な娯楽機器として扱われ規制されていなかった。しかしパチンコの勝敗の結果景品を与えたこと、パチンコ自身が運の要素が強くなる形に改良されていったこと、その上で、景品を換金する業者が現れ、暴力団が介入するようになったことなどから賭博に近いものへと繋がりが、その上に若者が混じって不良化する不安も重なり、1954年に規制へと繋がった²⁴⁴。

パチンコの例は、元は賭博でない娯楽機器であったとしても、ゲームの結果やその周辺の要素でお金を賭ける事が可能な状況になれば、それが賭博に近いものであると日本の政府や周辺社会に映り、結果的に規制へと繋がっていく可能性が高いことを示している。これを踏まえた上で、ゲームセンター産業はあくまで合法的に、反社会集団とはつながらないように運営する必要を迫られたと考えられる。

これはメダルゲーム機の再改造機や、密輸入した賭博機器を使った賭博犯罪に対する業界の動きからも窺える。例えばタイトー²⁴⁵は上述した違法業者を「アングラ・オペレーター」と称し、違法業者と自分たちは異なる存在であることを警察にも働きかけていた。また、メダルゲーム機の合法性について真鍋熟考し、警察に相談してまで完全に賭博性の削除を試みたことも、少なからずパチンコの顛末に影響を受けていたと思われる。

6-3. (3) 子供向け・親子連れ向け娯楽産業と初期から関わっていた日本ゲームセンター産業とその影響

前項のように、非合法になった賭博やパチンコの規制による影響を受け、ゲームセンタ

²⁴¹ この点は、真鍋のシグマ社自体が海外ではカジノ向けの賭博機器市場に展開していたことから窺える。

²⁴² 風営法第二条第四項より抜粋。

²⁴³ 吉田，2018。

²⁴⁴ パチンコ規制の経緯は永井（2015，pp.84-87）を参照。

²⁴⁵ 株式会社タイトー社史編集委員会，1993，pp.68-69。

一産業は遵法精神で臨む必要性が生まれた。しかしこの姿は、ほかにも第三の点である、親子連れ向け産業としてのゲームセンターの姿も明確に関わっていると思われる。

第1章で述べたように、日本のゲームセンターの原点の一つは、遠藤嘉一が硬貨投入型娯楽機器を製作し、(株)日本娯楽機を立ち上げ、屋上遊園地を開設したことに始まる。また、屋上遊園地企業の中には、のちに主要なゲームセンター企業となる中村製作所(現バンダイナムコ)も存在している。更に、ナムコと同じく主要ゲームセンター企業であるタイトーやセガは、映画館や商店街の一角だけではなく、観光ホテルや百貨店の屋上など、親子連れの客層が主に行くような場所にもゲームコーナーを積極的に展開していた。

以上から推測するに、ゲームセンター産業は、早い段階から老若男女問わず客層を広げることを前提に施設を運営していたと思われる。そのため、タイトーがいう「アングラ・オペレーター」に対しては断固として対処し、自らが合法で健全な存在であることを周知させる必要があることを初期から認識するようになっていた²⁴⁶。

そしてこの合法的な運営を必須とする状況を明確に固めた出来事が、中村製作所がゲームセンターと遊園施設の業界団体の橋渡しをした結果、両団体の合同による全国的な業界団体として全日本遊園協会(JAA,遠藤嘉一会長)が1973年9月に設立したことである。

この一連の流れによって、ゲームセンター産業は遊園地産業や屋上遊園地産業などともつながることとなった。結果として、これらの産業が対象とする親子連れ向け、或いは子供向けの展開を主軸の一つとして考える必要が生まれた。そのため、少なくとも客層が狭まる可能性がある、賭博やそれに類する娯楽については、メダルゲーム機のように慎重に接する必要性が生まれたのではないかと考えられる。

更に、老若男女を問わない、多様な客層に向けた娯楽施設を形作るという試みは、法的規制が適用される前後において、遵法精神を意識した上での社会的な貢献をゲームセンター産業に行かせたと思われる。各社の試みについては多様なものが存在するため割愛するが、業界団体の試みだけでもそれは見受けられる。例えば前章で提示した青少年補導員育成講座のような、青少年保護育成条例を守るための試みはその最たるものである。ほかにもJAMMAが制定した「健全化を阻害する機械基準」(1991年5月13日制定)のような業界内での自主規制は、いかに大人向けのロケーションがあったにせよ最低限の基準を設け

²⁴⁶ この点については、赤木(2005)が自著や自身が編集長を勤めた『ゲームマシン』(アミューズメント通信社)が継続して訴えている。また他の業界専門雑誌でも、「シングル業界緊急討論 健全業者の大同団結で業界浄化と更なる発展を」(『月刊コインジャーナル』1977年4月号, 12-15)での当時の企業社長陣同士の討論において、(株)ダイソー(時期を考えると元大創企業とは異なるダイソーと思われる)の板橋義弘が「社会的に認められ、受け入れられる業界でなければ、業界の発展はないわけです。一部の不正業者によって、順法営業を行い、この仕事で“ロケ先や子供達に喜ばれる社会的に意義のある仕事だ”と誇りを持っている業者までもが、同一視され、業界の発展が損なわれつつある現状だけは、なんとか、力を結集して正していかなければと考えています。」(p.14)と発言しており、1977年段階における業界の指針が垣間見える。

るという意味を含め、全体として多様な客層向けの娯楽施設を作るための努力であったと思われる。

6-4. (4) 全国に展開した店舗形態とその影響

最後に、全国に展開した多様な客層向けのゲームコーナー、ゲームセンターの存在がある。ゲームセンター産業は、これまでの章で述べているように、ゲームセンターとして独立した店舗だけではなく、屋上遊園地など、既存の産業に併設して運営する併設型店舗が原点としてある。そのため、初期からゲームセンターは、市場を拡大するために、旅館やボウリング場、喫茶店に駄菓子屋など、様々な場所にゲーム機を展開していった。

このような多様な「店舗形態」の展開は、ゲームセンターへの社会統制へも良い形で影響を及ぼしたと思われる。特に、既に主たる産業を社会に根付く形で確立している場所へのゲーム機の展開と、遵法精神に則った営業は、ゲーム機を社会に信頼させるために重要な役割をもたらしたと推測される。

併設型店舗、或いは副業的なゲームコーナーへの社会的信頼は、国会での議論でもあった風営法の第八号営業への適用外、即ち例外となった店舗から伺える。警察庁がまとめている「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈運用基準²⁴⁷」第3項のその3において、第八号適用範囲内になる「店舗」や「店舗に類する施設」と、それ以外の適用外となる場所・空間を定義している。

この適用外の場所・空間の内訳をみると、敷地面積のうち、ゲーム機の設置面積が5%（現在10%）以内である場所、或いは外部からゲームコーナー全体を見通せるほどに透明性が高い場所、そして、屋外（軒先）に設置されたゲームコーナーが主な適用外となっている。そして、適用外となるゲームコーナーは基本的に独立店舗以外の子供向けゲームコーナーや併設型店舗の一部が該当している。

これを見るに、公権力側には、社会的に信用された場所にゲーム機が設置されており、健全に運用されていることが、国会での議論を含め様々な形で明らかになっていたことが伺える。これもまた、ゲーム機にも健全なものがある、ということ为社会に知らしめるために重要な役割をもたらしたと考えられる。

7. 小括

本章では、日本のゲームセンターが他国と異なり社会に根付いた要因について、社会要因として最も大きな要因と思われる、ゲームセンターが主に受けた社会統制史を分析することによって明らかにすることを試みた。本章では賭博の社会統制との関係性と、青少年

²⁴⁷ 前掲注 231（本論 p.64）でも参照した警察庁の「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈運用基準について」より引用。

保護の観点における社会統制に着目した。2つの観点について、社会統制史の変遷を整理した上で、ゲームセンター史と重ね合わせる形で分析した。

結果として、日本では近代になってこの2つの観点が社会問題として扱われ、戦前から戦後、1960年代から1970年代にかけて法的規制に至る流れが生まれていたことを先行研究から確認した。また、賭博のような「くろうとの遊び」のケースにおいては、例えばパチンコのように、規制に引っかかるか曖昧なケースも厳しい規制に至っていた。

上記のような娯楽に対する社会統制史の状況下で、結果的にゲームセンターは賭博関連を忌避するようになり、産業は遵法精神で臨むようになった。そのさなか、老若男女を問わずお金を持って遊びに行く場所が増大していた日本国内において、アーケードゲーム機は商機を逸さないように様々な場所で、客層に合わせたゲーム機を設置し、店舗形態として成立させていった。結果的に、既に社会的に健全さが理解されていた場所でゲームが経営されていったことは周囲の環境への信頼性の担保へと繋がった。

しかし、当時の業界団体の弱さによって、遵法精神に臨む業者だけではなく、違法行為を行う業者が存在し始めた。また、同時期に賭博機器を輸入して運営する暴力団も存在した。他にも、不良問題は1983年をピークとした第三の波が現れており、様々な顧客を志向した娯楽施設であるゲームセンターに自然に不良がたむろするようになった。

このような状況下で、公権力側は、一般人から賭博かそうでないか区別が付きづらい機器を秘密裏に運営している施設がある事を不安視した。そして、そうした違法施設と健全な施設かを一見して見抜きにくかったゲームセンター、特に独立店舗のゲームセンターを浄化するために法的に管理したい、という公権力側の試みにより、法的規制は適用されることとなった。しかし、それまでに行われていた市場展開や業界内の遵法営業により、独立店舗だけでは恐らく難しかったであろう、ゲームセンターの法的規制の例外措置の存在や、青少年のアクセス規制をアクセス時間規制のみにするなど、規制自体をある程度ゆるくすることを可能とした。

最終的にこの法的規制によって、日本のゲームセンターは賭博などの違法犯罪や、それを行う業者との関わりを強制的に排除され、様々な人々に向けた娯楽施設の経営のために繊細な立ち回りを余儀なくされた。しかし規制を受けた後も、ゲームセンター産業はあくまで遵法精神に則った活動を継続し、更に業界内で自浄努力、そしてゲーム開発を含めた経営努力や、各店舗形態への市場展開を継続し続けた。これにより、ゲームセンターは次第に日本社会に根付いた存在になっていったと考えられる。

このように考えるならば、1985年という時期に、ゲームセンターが風営法第八号に適用されたことは必ずしもゲーム史にネガティブな影響を与えただけではないと考えられる。1970年代から1980年代において、賭博機器犯罪の社会問題化、不良行為流行の第三の波の2つは大きく日本社会に影響を与えていた。さらに『インベーダー』流行やメダルゲーム場の発展によるゲーム機の全国への広がり、同時に遵法精神を守らない、或いは法律

に疎い業者も多数生み出すこととなった。当時のゲームセンター業界団体は全国的に広がりつつあったが、これらの業者を統括するにはまだ力が弱く、また団体内の意見も統一出来ていなかった。結果的に法的規制を受けたものの、恐らくそのまま規制されずにいた場合、日本のゲームセンター、特に独立店舗のイメージは更に悪くなっていた可能性も否めない。また、その状況にあったゲームセンターに対して、保護者側が規制を求めるのは自明の理であったと思われる²⁴⁸。

結果的に風営法第八号に適用直後、ゲームセンター業界は混乱の渦に巻き込まれ、売上も落ちることとなった。しかし、その後のイメージ改善や、多様な客層向けのゲーム開発の取り組みはこの規制を受けて更に進むことになり、1990年代には、凋落する他国のゲームセンターと比べて、日本のゲームセンターは市場規模としても最盛期を迎えることになる。これは業界内の経営努力も勿論あったが、法的規制によってそれらの努力を阻害する要因、特に違法業者を完全に排除出来たことも無視出来ない理由であると考えられる²⁴⁹。

そして、本章で明らかにした事象や、これまでの章を踏まえると、日本のゲームセンター史において特に重要な存在は、子供向け産業や、他のゲームコーナーなどを含めた多様な「店舗形態」にあると考えられる。店舗形態の多様性があったからこそ、日本では様々な人々がアーケードゲームに触れる事となり、社会統制を受ける前にアーケードゲームの社会適合性が認知され、法的規制もうまく切り抜けることが出来たといえる。また、様々な店舗形態向けに作られたゲーム機自体も、健全なゲーム機として認知される結果を生んだと考えられる。次章からは、この「店舗形態」により注目して、日本のゲームセンターの社会・歴史の変遷を分析していくことにする。

²⁴⁸ 事実、嶋原盛之（2007, pp.144-145）による、2007年当時ナムコ取締役であった東純への取材調査によると、第八号に適用された後のゲームセンターは24時間営業が出来ないことなど、単純に利益が落ちる事が多かったことから、サイドビジネス業者の多くは姿を消した事を聞き取っている。恐らくはこの段階で、利益のみを求めて動く業者は多くが撤退したと思われる。これ自体は業界にとっては打撃ではあるが、ゲームセンター経営に少なからず興味を持つ業者が中心となって残ったと思われることは、イメージ改善努力にも一定の効果をもたらしたと推測される。

²⁴⁹ 無論、これは1980年代から1990年代当時の話であり、2019年現在は状況が異なっている。現在はビデオゲーム機を利用した違法賭博業者がほぼ駆逐され、ゲームセンターやビデオゲームが完全に社会に根付き、esportsなどを含めたイベントが行われる事が常態となっている。この状況下では、法的規制は日本のゲーム文化の醸成において明らかに足かせとなっている。例えば、博物館における文化保全を目的とした展示物としての稼働可能なゲーム機の常設ですら風営法の管轄下になる可能性があることを考えれば、問題となる理由もわかりやすいと思われる。基本的に風営法によるビデオゲーム機の規制は現在の情勢や事象に対応出来ていないため、今後緩和する形で改正する必要性は高いと考えられる。

第4章 ゲームセンターにおける店舗形態の特徴—先行研究における議論の整理を中心に—

1. 本章の目的

本章では、第3章で述べた「多様な店舗形態」について概観した上で、先行研究における成果と課題の分析・整理を行う。これにより、本論で詳細に分析する必要がある店舗形態について明らかにする。

これまでの章では、日本のゲームセンターは「賭博とは全く異なる合法的な娯楽を提供するもの」であり、「老若男女問わず様々な客を対象とする施設」であることを明示した。さらに、様々な客を対象とする娯楽機器を全国に設置し、多様な店舗形態として広げていったことが今もゲームセンターを社会に根付かせた要因である可能性が高いことを示唆した。

しかし先行研究において、店舗形態について言及しているのは加藤裕康のみである。また加藤もそのうちの一部に限定して研究を進めていた事は加藤自身の今後の課題としての記述から垣間見える²⁵⁰。そのため、ゲームセンターにおける多様な店舗形態が日本社会に根付いた過程において与えた影響を詳細に分析するためには、まず先行研究における主な研究対象を見た上で、これまで研究の対象とはなっていないが、文献資料などでの記述を見る限り重要性が高い場所を明らかにする必要がある。

本章では上記を踏まえて、日本のゲームセンターにおける店舗形態のおおよその概要を整理する。その上で、各店舗形態に関する先行研究の成果を分析・整理する。以上により、ゲームセンターを社会的・歴史的に位置づけるために本論で分析する必要がある店舗形態を明らかにする。

本論は店舗形態について、先行研究や文献資料の記述を整理し、さらに現在も残っている店舗へのフィールド調査を行い分析した。その結果、店舗形態を「併設型店舗」、「子供向けゲームコーナー」、「独立店舗」、「大人向けゲームコーナー」の4つの類型に分けた。

本章では各店舗形態について、基本的な特徴として誕生時期や主な設置ゲーム機、現在の状況について整理する。その上で、各店舗形態の先行研究での扱われ方、主な文献資料、先行研究における歴史的記述・叙述について整理する。これらの整理した事項から、先行研究における課題と、本論でケーススタディとして取り上げる必要がある店舗形態について考える。

²⁵⁰ 加藤, 2011, p.266.

2. 店舗形態の類型①併設型店舗—1931年～—

「併設型店舗」とは、既存の施設に併設する形で開設するゲームセンターのことを指す。いわゆる百貨店の屋上・店内にあるゲームコーナーが典型的な例だが、他にも映画館やボウリング場、遊園地に旅館やホテル、スーパーなど様々な形で存在する。独立店舗にも並ぶぐらいの面積を持つことが多く、基本的には「ゲームコーナー」として一区画をゲームセンターとして運営している。主な客層は場所によるが、ショッピングセンターや百貨店、映画館やボウリング場などを中心に、基本的に老若男女様々な客層に対応する形で運営していると思われる。

第2章でも整理したが、後述する独立店舗は実質この併設型店舗の派生である。そのため、この形態と後述の「シングルロケーション」がゲームセンターの端緒といえる。また戦前の屋上遊園地を含めれば、この場所がゲームセンターの誕生するきっかけとなった店舗形態といえる。現在でもショッピングモールや百貨店、或いはラウンドワンのような複合施設を中心に併設型店舗は展開し続けており、ゲームセンター産業にとって重要な存在であり続けている。

設置ゲーム機については、併設する店舗によって客層が決まるため様々なケースが存在している。しかし基本的には、子供向け、大人向けのものを含めたほぼすべてのアーケードゲーム機を稼働させている場合がある店舗形態である。そのため先行研究におけるゲーム作品の分析においては、実質的に併設型店舗にあるゲーム機を分析している事例も少なくない。

それ以外のこの店舗形態への言及については、第1章でも参照したように、中藤保則²⁵¹が特に映画館やボウリング場のゲームコーナー、そしてセガなどの初期のゲームセンター産業の黎明期におけるあり方について分析している。また赤木真澄²⁵²が屋上遊園地から1950年代から1960年代のゲームコーナーについての話を記述しており、小山友介²⁵³が中藤や赤木の調査分析を総合しつつ、産業史の観点から同時期のゲームセンター産業の動向について記述している。

他には中矢賢司ら²⁵⁴は併設型店舗を含むゲームセンターを対象にして施設の防災経路に関する分析を行い、加藤裕康は特に2000年代以降のショッピングモールを中心とした併設型店舗の躍進と縮小に関して、大規模小売店舗立地法やまちづくり三法を中心とした法改正による社会環境の変化から分析を行っている²⁵⁵。中川大地はデジタルゲーム史と社会思想史の観点から、2000年代における郊外型のゲームセンターの躍進と、同時期に現れた

²⁵¹ 中藤, 1997.

²⁵² 赤木, 2005.

²⁵³ 小山, 2016.

²⁵⁴ 中矢ら, 1994.

²⁵⁵ 加藤, 2014.

「キッズアーケードゲーム」について分析している²⁵⁶。

以上のように、併設型店舗については少なからず研究は進んでいる。しかし、独立店舗と混同している点が多く、併設型店舗に絞った研究はあまり多くはないことは先行研究における重要な課題である。特に中藤が1960年代の産業をある種卑下して記述する「間隙を縫う産業」というあり方は、独立店舗と重なり合う形で現在も主要なあり方の一つとして残っている。この点について、街中の娯楽文化としての分析や考察は必要であると思われる。

3. 店舗形態の類型②子供向けゲームコーナー—1960年代～2000年代—

次に「子供向けゲームコーナー」である。子供向けゲームコーナーは、既存の低年齢層の子供がよく赴く施設の軒先や店内にゲーム機を設置し、それらの場所をゲームコーナーとしている店舗のことを指す。この店舗形態は、駄菓子屋において1960年代頃に登場し、それ以降玩具屋から書店、レンタルビデオ店など、様々な場所に広がっていった。客層については文献資料やフィールド調査を踏まえると、低年齢層の子どもたちのみ、特に小学生から中学生低学年までを対象としていると考えられる。

後述する大人向けゲームコーナーも同様であるが、このような形式は既存の単一の店舗（場所）にゲーム機を設置するという意味で、「シングルロケーション（シングルロケ）」と業界用語では用いられている。そのため子供向けゲームコーナーは、業界用語では「子供向けシングルロケ」と言われることも多い。

子供向けゲームコーナーの主な設置ゲーム機は子供向けのメダルゲーム機や子供向けパチンコ、そしてビデオゲーム機である。大型なゲーム機は基本的に設置可能面積の関係上設置されていない。ビデオゲーム機について、初期にはテーブル型筐体も設置されていたが、早い段階で、子供向けとして、独立店舗などとは異なる小型のものが設置されていくようになった。しかし、2019年現在においては子供向けゲームコーナーだけではなく子供向け店舗自体がまちなかから減少し、ほぼ衰退傾向にあると考えられる。

先行研究や文献資料については、歴史的記述としてJAMMAによるゲーム史の整理²⁵⁷において『ピカデリーサーカス』が子供向けゲームコーナーにおいて流行したという記述や、ゲーム機を設置していた業者たちへのインタビュー調査・取材²⁵⁸、そしてSNKのよ

²⁵⁶ 中川, 2016.

²⁵⁷ 日本アミューズメント産業協会, 「アミューズメントマシンの軌跡」, 日本アミューズメント産業協会, <http://jamma.or.jp/history/>, 最終確認日:2020/03/14.

²⁵⁸ 前掲注 74 (本論 p.23) でも提示したが、相田・大塚 (1997, pp.146-148) によるカプコン創始者である辻本憲三への取材、嶋原ら (2019) による高井一美への聞き取り調査などが確認出来る。

うに直に関わった事を記述している記事²⁵⁹のように、様々な形で子供向けゲームコーナーに1960年代から2000年代頃まで関わった事跡が存在する。また脇田はる²⁶⁰のように、店内でゲーム機をリース業者に設置してもらい運営していた駄菓子屋店主である自身の経験を日記としてまとめたものも存在している。

他方で、先行研究においてこの店舗形態が取り上げられた事はほぼない。ゲーム機については中川が2000年代以降の所謂「キッズアーケードゲーム」の重要性について分析している²⁶¹がその程度であり、この店舗形態のあり方についての分析や考察はほぼ行われていないといえる。

4. 店舗形態の類型③独立店舗—1970年代初頭～—

独立店舗は名前にもある通り、他施設に併設する形ではなく、独立して開店し、ゲーム機の収益を中心に運営を行う店舗のことを指す。第1章でも示した通り、1971年にシグマ社が開設した「ゲームファンタジア ミラノ」が最初期の独立したゲームセンターと言われている。その後、メダルゲーム機や『インベーダー』の流行と、既に萌芽が現れていたゲームセンター産業自体の拡大もあり、独立店舗は全国的に拡大した。

独立店舗には、この「ゲームファンタジア ミラノ」や、木島由晶が研究対象とした「中野 TRF」のように、既存のビル内や映画館ビルの直下にゲームセンターとして存在する店舗も存在する。これらの独立店舗は、「併設する施設を目的とした客層に依拠する形で運営していない」という点で併設型店舗と大きく異なっている。あくまで本論では、独立店舗について、他の施設に依拠しない客層を対象として成立している、ゲームセンターとして独立した店舗として考える。

現在の独立店舗は大きく2つに分かれている。第一に、「汎用型ゲーム機²⁶²」を主要な娯楽機器とした上で、可能な限り様々なアーケードゲーム機を設置した中小規模の店舗である。もう一つは複数階を持つ広い建物の中に、ほぼ全てのアーケードゲーム機を様々な形で設置する、主に一定の規模を持つ企業が開設する大型店舗である。現在はこの二種の形を中心とした独立店舗と併設型店舗が主なゲームセンターの店舗形態となっている。

主な客層については、場所によっては男性の社会人向けなど、限定した客層向けのゲーム機のみを設置している店舗もある。ただし、フィールド調査や文献資料で確認した限り

²⁵⁹ SNK, 「What's "NEOGEO"?」, SNK, <https://neogeomuseum.snk-corp.co.jp/whats/index.php>, 最終確認日:2020/03/14.

²⁶⁰ 脇田はる, 1990, 『駄菓子屋日記』新日本出版社.

²⁶¹ 中川, 2016, pp.373-375.

²⁶² 汎用型ゲーム機は、アーケードゲームの中でも「業界規定に基づいて製造された汎用型の筐体を使用して、メーカーや発売時期に関係なく、任意の基板を接続して稼働させることができるもの」(嶋原, 2010, p.268)を指す。詳細は前掲注90(本論 p.27)や本論第7章を参照。

では、多くの独立店舗は基本的に、老若男女を問わない、多様な人々向けの娯楽施設を目指しているとみられる。この傾向は、前述したように大型店舗を中心に強くみられる。

先行研究では、独立店舗は名前の通り独立したゲームセンターである関係上、ゲームセンターにおいても代表的な存在として考えられているからか、殆どの研究がこの店舗形態を対象としている。例えばコミュニケーションノートを主な対象としている加藤²⁶³、あるゲームセンターの格闘ゲームプレイヤー文化のコミュニティ研究をしている木島²⁶⁴などは、独立店舗を主な対象としていることが内容からも明らかである。

また中川²⁶⁵や小山²⁶⁶、Eickhorst²⁶⁷も、『インベーダー』流行などの一部を除き、基本的には独立店舗におけるゲームやゲームセンターのあり方を分析している。上記の例を含め、殆どのゲーム研究、或いはゲームセンター研究は独立店舗を前提とした形で研究を進めている。その結果独立店舗に関して言えば、その歴史やプレイヤー文化、店舗のあり方などを含め、様々な形で研究成果が現れている。

5. 店舗形態の類型④大人向けゲームコーナー—1970年代後半～2000年代—

最後に店舗形態として現れたのは「大人向けゲームコーナー」である。大人向けゲームコーナーとは、子供向けゲームコーナーと同様、主に飲食店を中心とした大人向けの既存の店舗の軒先や店内にゲーム機を設置し運営する店舗である。バーやスナックなどもあるものの、その多くは喫茶店であり、先行研究ではゲーム機が導入された喫茶店としてのみ記載されている場合が多い。この店舗形態は1970年代後半から展開され始めており、様々な先行研究が記述しているように『インベーダー』流行のきっかけとなった。主な客層は大人向けと明示してある通り、喫茶店によく赴く社会人層である。主な設置ゲーム機はビデオゲーム機、特にテーブル筐体を利用した汎用型ゲーム機が主軸である。

先行研究においては、特に「ブロック崩し」ゲームと『インベーダー』を中心とした1978年から1979年におけるビデオゲームの社会的流行に大きく寄与した事があげられる事が多い。例えば赤木は当時の状況について、喫茶店への導入の経緯から記述を行っている²⁶⁸。また中藤が当時の流行直後におけるゲームセンターについての警察白書の統計を引用し、新たに現れたゲーム機が導入された喫茶店の多さと、それと伴う『インベーダー』流行の狂乱状態についても記述している。

現在の大人向けゲームコーナーはほぼ衰退しており、導入されている喫茶店やバーを探す事自体も難しくなっている状態である。ただし、少なくとも『インベーダー』流行直後

²⁶³ 加藤, 2011.

²⁶⁴ 木島, 2014.

²⁶⁵ 中川, 2016.

²⁶⁶ 小山, 2016.

²⁶⁷ Eickhorst, 2006.

²⁶⁸ 赤木, 2005, pp.111-112.

に消えたわけではないことは1982年度『警察白書』の統計調査や日本債券信用銀行調査部による統計調査²⁶⁹から明らかである。しかしながら先行研究においては大人向けのゲームコーナーについて、『インベーダー』流行前後以外の事跡について記述・分析されていない。結果的に喫茶店におけるゲーム機のあり方や、その内容、店舗経営者との関係や社会に根付いた過程については不明瞭となっている。

6. 各店舗形態における先行研究の成果と課題

以上、4つの類型について簡潔に整理した。本章で整理した事項をまとめると、先行研究は、現在も主要な店舗形態として残っている二箇所、特に独立店舗を主な研究対象としていることがあげられる。このように対象の偏りが起きている要因については以下の二つの要因が考えられる。

まずゲームセンター研究で最も多いものはビデオゲーム研究からみたものである。そのため店舗のことを考える必要がないのは確かなため、多くの研究で顧みられる事がなかった。また、産業史の観点においても、一部企業（第6章にて記述）を除き、大手ゲーム企業の多くは独立店舗や併設型店舗を主軸としてゲーム機を設置、或いはゲームセンターそのものを運営していた。そのため他の店舗形態を考える必要性がなかったと考えられる。

次に、先行研究で扱われていない2つの店舗形態は、ビデオゲーム研究が活発化する2000年代には衰退し始めた店舗形態であった。そのため、主に残っている店舗形態である独立店舗や併設型店舗に着目されていくのは自然であったと思われる。特に独立店舗は対戦格闘ゲームのプレイヤー文化や音楽ゲーム、プリントシール機などを含めた、家庭用ゲーム機におけるものとは異なる独自のプレイヤー文化を形成し始めていた。

また併設型店舗については対応する施設によって客層やあり方が大幅に異なるケースもあるため、詳細な分析が難しい点もあると思われる。この点については例えばショッピングモール内ゲームコーナーについての研究のように、それぞれの該当施設の研究の一貫として分析・考察する必要があると思われる。

本論では以上を鑑みて、日本のゲームセンターにおける多様な店舗形態を含めた形での社会に根付いた過程を明らかにすべく、大人向け、子供向けゲームコーナーの変遷についての分析・考察を試みる。併設型店舗については前述した通り今後、該当施設の研究としてより詳細な調査分析が必要な場所であるため、本論では独立店舗と同じ、或いは近い枠組みとして考える。

²⁶⁹ 産業調査部，1993，「アミューズメント産業の現状と展望」『日本債券信用銀行調査時報』日本債券信用銀行調査部，32-71.

第5章 ゲームセンターが社会に根付く過程のケーススタディ①大人向けゲームコーナー—都市型娯楽の新しい形としての「ゲーム機が導入された喫茶店」—

1. 本章の構成

1-1. 社会背景と先行研究

本章では、日本のゲームセンターが社会に根付いた過程において多様な店舗形態が持っていた機能、役割について明らかにするために、ケーススタディとして「大人向けゲームコーナー」、その中でも主流の存在である「ゲーム機が導入された喫茶店（以下ゲーム導入喫茶と略称）」の変遷について分析・考察を行う。

ゲーム導入喫茶とは、喫茶店を中心とした大人向けの飲食店業へ副業としてゲーム機を配置し経営する、ゲームセンターと喫茶店が複合化した店舗形態である。主に設置されているゲーム機はテーブル型ビデオゲーム機であり、それをテーブルの代わりとして利用していた。統計データによれば、1990年代中盤まではゲームセンターの総店舗数の中でも一定の数を維持し続けていた事が明らかになっている²⁷⁰。

この喫茶店は主にビデオゲーム研究、その中でもゲームセンター史が絡むものにおいてその功績が語られている。例えば学術的な研究、実態報告では守津早苗ら²⁷¹や中藤保則²⁷²、藤田直樹²⁷³などが、また業界人やジャーナリストによる歴史文献では赤木真澄²⁷⁴や岩谷徹²⁷⁵、滝田誠一郎などが、この喫茶店の功績については様々な形で言及している。上記の研究、文献において言及されている喫茶店の功績についてまとめると、「インテリアに利用しやすい副収入としてテーブル型ビデオゲーム機が設置された」、「「ブロック崩し²⁷⁶」を中心としたビデオゲームが流行した」、「この二つが前段階としてあり、結果、その直後の『インベーダー』の流行に大きく寄与した」という内容で一致している。

以上のように、先行研究ではゲーム導入喫茶に関わる言及は『インベーダー』流行前後

²⁷⁰ 『警察白書』のデータや杵淵智行・村瀬孝の「ゲームセンター等営業をめぐる諸問題について」（『警察学論集』立花書房、1995、93-103）から。杵淵らのデータによると、1994年時点で風営法認可店舗19406店舗のうち8768店存在することが書かれている。これ以外にも風営法に適用する必要がない、敷地内10%以内にゲーム機台数を設置している店舗が数多く存在していた。

²⁷¹ 守津ら、1979.

²⁷² 中藤、1997.

²⁷³ 藤田、1999.

²⁷⁴ 赤木、2005.

²⁷⁵ 滝田誠一郎、2000、『ゲーム大国ニッポン神々の興亡—2兆円市場の未来を拓いた男たち』青春出版社.

²⁷⁶ 『Breakout』を端緒とした、パドルを操作してボールを跳ね返し、数段に並んだ板状ブロックを破壊するゲームの通称。ルールの詳細は本論 p.25 を参照。

については詳細に分析されている。しかし先行研究では『インベーダー』流行以降の変遷やあり方については分析されてこなかった。恐らくは、ビデオゲームが主体の店舗形態であったことから、ビデオゲーム史では分けて語る必要性がなかったこと、そしてゲームセンターを対象とした研究については4章で述べた通り独立店舗の研究が盛んであり、他の店舗形態の研究が進んでいないからと考えられる。

また、喫茶店を対象とした研究においても、サードプレイス論を含む形での利用者のコミュニケーション空間についての研究²⁷⁷、様々な喫茶店の歴史についての分析²⁷⁸などが主体である。ゲーム機導入喫茶だけでなく、そういった複合型飲食店の研究についてはMichael S, Molasky²⁷⁹のジャズ喫茶論、そして平田和久²⁸⁰などによるネットカフェ系統の喫茶店に関する研究ぐらいしか管見の限りでは見つけられなかった。

しかし、これまでの章で明らかにしたように、多様な店舗形態はゲームセンターの社会に根付いた過程において重要な役割を与えた可能性が高い。この上で、ゲーム機導入喫茶の一群においてもそのあり方が少なくともビデオゲームやゲームセンターが完全に社会に根付いたと思われる00年代まで続いていたことを考えると、ゲーム機導入喫茶においてもまた日本社会において新たな役割を与えられ、社会に影響を与えたと考えられる。

また、複合型喫茶の研究においても、喫茶店という既にある場所に様々な属性を付与することで、独自のあり方が生まれ、社会に影響を与えたことが分析されている。以上を踏まえると、この店舗形態の変遷についてはより詳細な調査分析・考察が必要であると思われる。

²⁷⁷ 例えば Oldenburg, Ray, 1998, *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*, Boston, Massachusetts: Da Capo Press. (忠平美幸訳, Michael S, Molasky 解説, 2013, 『サードプレイス コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」』みすず書房. 本論では主に邦訳版を参照.) ではサードプレイスの事例研究としてフランスのカフェが用いられている (Oldenburg・忠平訳, 2013, pp.244-272)。

²⁷⁸ 例えば著名な喫茶店の紹介をしつつ、日本近代における喫茶店の歴史をまとめた奥原哲志の『時代を彩った喫茶店 琥珀色の記憶』(河出書房新社, 2002) や、同様に珈琲店主体の黎明期の歴史をまとめた星田宏司の『黎明期における日本珈琲店史』(いなほ書房, 2003) などがある。他には日本の大正期から戦前期に存在していた「カフェー」の成立について、斎藤光が「ジャンル「カフェー」の成立と普及 (1)」(『京都精華大学紀要』, 39, 2011, 138-163) などで分析している。

²⁷⁹ Molasky, 2010.

²⁸⁰ 平田和久の『ネットカフェの社会学』(慶應義塾大学出版会, 2019) は、アジア全般のネットカフェと日本のネットカフェを比較することでそれぞれの国の独自性について分析しており、特に日本においては特有の個別部屋などによる個人性について論じている。

店名 略称	喫茶店の大まかな住所	開店 時期	過去に設置されたゲーム機 (基本的に非稼働)	備考
K	大阪府大阪市 西区土佐堀	1976	『上海』（現行稼働） 過去「ブロック崩し」、『インベーダー』、麻雀ゲーム、『テトリス』など。	ゲーム機は最初から2台設置。
W	大阪府大阪市 中央区谷町	1976	「ブロック崩し」、『インベーダー』、『パックマン』、『ギャラクシアン』。	『リアル麻雀牌』を非稼働設置。別の喫茶店からコイン投入口の故障を理由に譲り受けたもの。
M	大阪府大阪市 中央区北浜	1972	麻雀、スロット（非稼働設置）。 過去には『パックマン』、『ギャラガ』など。	85年にテーブル筐体3→2台へ。
B	大阪府大阪市北区豊崎	1978	『コラムス』、麻雀、「ブロック崩し」、『テトリス』、『パックマン』、『アルカノイド』など。	1985年以降も8号店適用。 テーブル8台中筐体4台設置。

表 1. 聞き取り調査を行った喫茶店表

1-2. 目的と手法

以上の理由から、本章はゲーム機導入喫茶の変遷を見直すことで、ゲームセンターが社会に根付いた過程における異なる様相の一端を明らかにすることを目的とする。

その手法として本章では、過去の文献資料や業界専門雑誌、統計データと、現在も京阪神の都市部において稼働非稼働を問わずゲーム機を導入していた喫茶店 11 店舗へのフィールド調査、更にその中の 4 店舗²⁸¹に伺うことが出来た聞き取り調査をもとに、ゲーム導入喫茶がいかにして生まれ、いかにして消えていったのか、その流れを整理した（表 1）。

そこから本論では、大きな変化を見ることが出来た「1977年夏～1979年夏」、「1980年代」、「1990年代以降」という三つの時期に節を分けた。その中で「ゲーム機の導入時期」、「導入されたゲーム機」、「店舗・プレイヤーによるゲーム機の利用方法」、「利用客層」を中心に分析する。最終的に整理、分析した事象について、先行研究や当時の社会背景を踏まえて、この店舗形態が日本の社会に根付いた過程と、そのあり方について考察する。

²⁸¹ 本調査は 2013 年 7 月に各店舗（「B」のみ電話による応答）で実施したもので、半構造化インタビュー形式で調査した。調査を行えた店舗名は情報保護のために明言は避けた。主に「喫茶店開設、ゲーム機導入時期」、「導入したゲーム機」、「主要客層」、「ゲームセンターの風営法適用の影響」、「現在のように新しいゲーム機を導入しなくなったのはいつ頃か、それはどういう理由か」の 5 つの質問項目を軸に、今までの資料集積、調査の裏付けを取る形で話を伺った。

2. 喫茶店へのゲーム機導入からテーブル型ゲーム機の流行収束までの急速な発展と不安の現れ—1977年夏～1979年夏—

喫茶店にゲーム機が導入され始めた時期は1977年、その年の5月にタイトーが初のテーブル型ビデオゲーム機（図10）である『ウェスタンガン, TT』（タイトー, 1977）と『ボールパーク, TT』（タイトー, 1977）を稼働して以降、本格的に持ち込みが始まったと考えられる。『月刊コインジャーナル』では1977年7月号にて、同時期にバーやスナック、喫茶店など、大人向け市場へゲーム機が導入され始めた事が特集記事として組まれている²⁸²（図21）。その後、1978年には赤木がまとめたように『テーブルブロック』（タイトー, 1977）を代表とする「ブロック崩し」ゲーム機が流行し、喫茶店を中心にビデオゲーム市場が開かれていくことになる²⁸³。

この店舗形態が誕生したきっかけとして、ゲームセンター業界側は駄菓子屋やショッピングセンター、他の併設店へとゲーム機を導入したのと同様に、新たな市場へゲーム機を導入したいという理由があった。

一方で喫茶店側がこれを受け入れた要因としては、1970年代、1981年をピークとして最終的に15万4830箇所に至るまで増えた喫茶店の店舗数増大²⁸⁴により起きた過当競争が大きなきっかけとして挙げられる²⁸⁵。この競争下において、喫茶店業は狭いスペースの店内でさしたるコストをかけず、また内装変更を行わずにサービスを拡充出来る手段を求めている。この中で、テーブル型ビデオゲーム機はテーブルの代わりに設置出来、自然な形でサービスを付加できた。

また、本論でも「フロントマネー」方式として既に述べているが、ゲーム機を扱うリース業者が喫茶店に無料でゲーム機を貸出し、その売上の一部を店舗側の利益とする手法も喫茶店への導入を楽なものとした。この方式では喫茶店側のコストは電気代程度しかなく、修理や基板交換は基本的に業者側が行うため、ゲーム機の知識が無くても導入する事が出来た。他方でリース業者側は、様々な場所へと自らの市場を広げる事が出来た。今回

²⁸² 「特集 花開くか？大人のシングルマーケット」『月刊コインジャーナル』1977年7月号, 9-18.

²⁸³ 赤木, 2005, pp.111-114.

²⁸⁴ 全日本コーヒー協会, 「喫茶店の事業所数及び従業員数」, 全日本コーヒー協会, http://coffee.ajca.or.jp/wp-content/uploads/2011/08/data06_2013-01.pdf, 最終確認日:2020/03/14.

²⁸⁵ 参考として「新商法「ゲーム喫茶」繁盛記」（『宝石』1978年5月号, 338-340）、「新しいブームの焦点テーブルTVゲーム」（『喫茶店経営』1978年9月特大号, 253-282）、「特集脚光浴びる「テーブルTVゲーム」の導入法と活用例」（『飲食店経営』1978年11月号, 104-118）, 「どんなお客もつい手を出す全席テーブルTVの店」（『月刊コインジャーナル』1978年12月号, 43）などの、各業界雑誌の記事がある。これらの記事は『ブロック崩し』流行の特集記事としての意味も持ち、インタビューなど当時を知る資料として有用である。

聞き取り調査を行えた4店舗でも機械の取り扱いはずべてリース業者に任せており、経営者はゲーム機の修理、基板交換に関する技術は持ち合わせていなかった。以上のことから、喫茶店側はさしたる労力も必要とせず、ゲーム機を導入できたものとみられる。

ゲーム機の利用方法を見てみると、導入された直後は喫茶店側の当初の目的通り、待ち時間や会話の繋ぎに利用といった、今までの喫茶店におけるサービスを拡充するやり方であった。売り上げも1台およそ月3万程度とされている²⁸⁶。ゲーム機が導入されることによるゲームセンターの雰囲気流入に関する不安もあったものの、この状況下でも十分に市場拡大の道は開けていた。しかし「ブロック崩し」ゲーム機(図9)の流行が始まると状況は大きく変化していくことになる。

第1章でも記述したが、テーブル型筐体における「ブロック崩し」ゲームは、1976年に発売されたAtariの『Breakout』(Atari, 1976)をベースとしてタイトーが1977年8月にテーブル型ビデオゲーム機である『ブロック, TT (テーブルブロック)』(1977, タイトー)を開発、大きな売上を伸ばしたことから始まる。

この成功を見た他の業者が一斉に類似品、同様の作品を製作していき、1977年から1978年の間に、赤木が調べている限りでも10を超える「ブロック崩し」ゲーム機が生まれるほどになった²⁸⁷。その後『スペースインベーダー, TT』(タイトー, 1978, 図4)が1978年8月に稼働し、いわゆる『インベーダー』流行に繋がることになる。この一連の流行は1979年夏ごろまで続くこととなった。

「ブロック崩し」、『インベーダー』の流行は既に先行研究²⁸⁸で大きく言及されており詳細な分析も存在する。そのため、本章では全体については述べず、喫茶店の動向をまとめる。まず、一連のビデオゲーム流行によって、喫茶店におけるゲーム機の利用方法はこの時期大きく変化した。特に喫茶ではなくゲームプレイ目的で店に行く客層が現れたことは、『インベーダー』流行が終息した後にもゲームセンター業界全体に影響を与えていると思われる²⁸⁹。

またこの二つのゲームは両方ともスコア(点数)を稼ぐ、という要素があったために、一定の点数獲得でコーヒー券などの景品をプレゼントするといった、ゲーム主体の誘客行為も行われていた²⁹⁰。1978年秋には客席が全てテーブル型ビデオゲーム機である、「イン

²⁸⁶ 前掲注283(本論p.82),『月刊コインジャーナル』1977年7月号, pp.15-16.

²⁸⁷ 赤木, 2005, pp.112-113.

²⁸⁸ 赤木(2005, pp.111-114, pp.147-182)、滝田(2000, pp.56-64)中藤(1997, p.72)など。他にも中川(2016)、小山(2016)、石井(2017)など多数が言及している。またGorges(2018)や相田・大塚(1997)のように、開発者である西角友宏に対するインタビュー調査をおこなった事例も多数存在している。

²⁸⁹ 前掲注286(本論p.82)における『喫茶店経営』(1978年9月特大号, 253-282)や、『飲食店経営』(1978年11月号, 104-118)などのインタビュー記事より参照。

²⁹⁰ 「活況を呈するアダルトシングルマーケット—テーブルTV機を追う—」(『月刊コインジャーナル』1978年4月号, 21-26)。この記事では『ブロック崩し』タイプのゲームで、

ベーターハウス」のはしりとなる店舗も出てきており、この流行が如何に喫茶店へ多数のゲーム機を導入させていったのかが分かる²⁹¹。

以上のように、ゲーム導入喫茶、ひいてはゲームセンター産業はこの流行で大きく市場を拡大した。『警察白書』²⁹²によると、流行が終息した1979年全体のゲームセンター設置営業所総数67,851軒の内、ゲーム喫茶店等の併設店は35,196軒と半数を超える店舗数を誇っている。この店舗数は、短期間における喫茶店へのゲーム機進出の増大を物語っている。警察白書はそれぞれ12月時点での数字であり、既に流行は終息している時期であるが、一年半続いたテーブル型ビデオゲーム機ブームの影響を明らかに示しているといえよう。

ゲーム機の売り上げも非常に高く、ブーム時は平均して1台ひと月9万から10万程度の売り上げを維持し続けていた²⁹³。喫茶店の営業時間や営業形態を考えるとテーブル型筐体に座ったほぼ全ての客がプレイする形で常時動いていたと考えられる。またテーブル型筐体のコイン投入ボックスは12万円程入ると言われており、それを考えるとほぼ満杯に近いぐらい100円硬貨が喫茶店において平均的に投入されたことになる。

ただしこの急速な市場拡大、ゲーム機の導入には飲食店側にも難色を示す意見もあり、特にゲーム機が設置され、ゲーム機目的で来る客が増えることによる店舗のゲームセンター化、そしてこのゲームの流行が終わった時にどうしていくか、という不安が問題としてあがっていた。実際にその問題は流行の急激な終息により顕在化していくが、ゲーム導入喫茶はこの問題に対し、その特性を生かす形で変化、社会に根付いていくこととなる。

400点以上の得点をあげればコーヒー券をサービスしていたところ、1日に400点以上を出す客が10人以上も出るようになった例を紹介している。

また1980年代以降の話では、聞き取り調査において、「M」店では換金不可のビデオスロット機で一定以上のスコアを稼げばコーヒー券をプレゼントしたという話や、「K」店では『上海』（サンソフト/サン電子、1988）の月別スコアアタックを行っており、トップ賞としてコーヒー券をプレゼント、そのコーヒー券代はリース業側と経営努力ということでマージン分を折半してもらっていたという話を聞くことが出来た。

なお、第3章で述べたパチンコの事例では、上記のようなゲームの結果獲得する景品に反社会勢力が関わり賭博に繋がっていた。しかし、少なくとも本論の調査で確認した事例は、全て各喫茶店で消費される換金不可能な景品を受け渡していた。そのため本論の事例は賭博との関わりは薄いと思われる。ただし、「ゲームと景品」の話は、いわゆる「プライズゲーム」や、esportsの優勝景品などを中心に様々な形でゲームプレイに影響を与えている可能性はあるため、今後可能な限り調査分析を継続したいと考えている。

²⁹¹ 前掲注286（本論p.82）における『月刊コインジャーナル』の記事（1978年12月号、43）を参照した。同じく前掲注286の『飲食店経営』（1978年11月号、104-118）における事例紹介でも、全席テーブル型ビデオゲーム機となった喫茶店が紹介されている。

²⁹² 1983年度『警察白書』より参照。

²⁹³ 喫茶店「M」と「K」での聞き取り調査より。なお「K」では、ゲームを遊びに来たお客がただゲームを遊ぶだけでは申し訳がないのでコーヒーを頼み、ゲームをより多くプレイしたいから長く居座る事になり、コーヒー代もかなり儲かったという話があった。結果的にこの時期も、喫茶店の付加価値としての役割を果たしていた可能性もみられる。

3. 『インベーダー』流行終息後の状況とゲーム導入喫茶の方向性の転換—1980年代—

3-1. 流行終息による落ち込みと『ジャンプコンピューター』流行—1980年～1981年—

『インベーダー』流行が1979年下半期に終息したのち、ゲームセンター業界は全体として流行の後始末に追われていた。喫茶店もその例にもれず全体的に市場規模は再編、減少傾向となった。喫茶店の営業所数自体も流行にあやかった業者の転業や最盛期からのゲーム機売上低下による撤退が相次ぎ、特に1979年から1980年にかけては、警察白書によると35196軒から28405軒と、8000軒近く減少している²⁹⁴。しかし、それでもゲームセンター全体の半分近くを維持し続けているのは変わらず、喫茶店は減少しつつも影響力を持ち続けた可能性が高い（当時の喫茶店の参考図:図22）。

しかしこれ以降『月刊コインジャーナル』の特集記事や月ごとの業況報告²⁹⁵以外、雑誌や各種資料で喫茶店についての情報を定期的に提示しているものはなくなっていく。そのため本章ではこれ以降の状況について、『月刊コインジャーナル』の情報と聞き取り調査をもとに、他に統計データが出ている資料や先行研究をまとめ、整理していく。

『月刊コインジャーナル』の業況報告を見る限り、1980年のゲーム導入喫茶は、かなり厳しい状況が続いていたと思われる。全体的な店舗数の減少もあるが、他のゲームセンターに比べヒット作品が『ギャラクシアン』（ナムコ、1979）や『パックマン』（ナムコ、1980）のような一部のみと少なく、更にそれぞれの作品もヒットから廃れるサイクルが短くなっていたことがあげられる²⁹⁶。その状況が変化するきっかけとなった作品が『ジャンプコンピューター』（アルファ電子/三立技研、1981）である（図23）。

このゲームは一人用の麻雀ゲームである。基本的にはタイマー制で、持ち点をタイマーの代わりとして、和了すれば得点と時間が増え、逆にCPUに和了されれば減っていく仕組みとなっている。特殊なテーブル型筐体でプレイする麻雀ゲームであり、配牌を決めるための13個のボタンのほか、ツモ、ポン、カン、チー、リーチ、ロンの計19個のボタンですばやく操作できるように工夫されていた²⁹⁷（操作パネルの参考図:図24）。

このゲーム以前にも麻雀ゲーム自体は『テレジャン』（データイースト、1980）などが存在している。しかし『ジャンプコンピューター』は、本格的な麻雀ルールを導入し、CPU対戦が出来、かつ直感的で分かりやすい操作方法という、現在まで残る麻雀ゲームの基礎的な

²⁹⁴ 『警察白書』, 1983年度版。

²⁹⁵ 主に「ロケーション別業況」という記事名で、『コインジャーナル』は各種ゲーム機の売り上げ順位、及び繁華街ゲーム場、駄菓子屋などの子供向けゲームコーナー、喫茶店、ショッピングセンターの業況をまとめていた。掲載していない号も初期には存在していたが、1980年2月号から休刊する2001年4月号まで続けられていた。

²⁹⁶ 「喫茶マーケットに明日はないのか?」『月刊コインジャーナル』1981年3月号, 157-163.

²⁹⁷ 赤木, 2005, 203.

部分全てを初めて提示していた。また、時間制によるゲームプレイ方式は、喫茶店という一定時間時間を潰すことが目的となりやすい場所においてより効果を発揮したと考えられる。実売台数は不明だが、セガ社、タイトー、シグマ、日本物産の4社が三立技研から製造許諾を受けて販売されておりその需要の大きさがうかがえる。喫茶店でも同様に大きな需要があり、売上も高かったようである²⁹⁸。

3-2. 麻雀ゲームの定着と喫茶店の方向性確定—1983年～1989年—

先述した『ジャンプコンピューター』流行を受けて、6月には『DSテレジャン』(データイースト, 1981)、12月には『ロイヤルマージャン』(日本物産, 1981)など、様々な企業が『ジャンプコンピューター』を参考にした麻雀ゲームを出していった。そして1983年には『ジャンゴウナイト』(日本物産, 1983)という脱衣式の麻雀ゲーム(以下脱衣麻雀と呼称²⁹⁹)が登場し、人気を博した。これ以降、1980年代の喫茶店は麻雀ゲームで長期間収益を維持しつつ、『ドンキーコング』(任天堂, 1981)のような通常のビデオゲームや、換金を不可能としたテレビスロット機などをもう一つの柱として経営していくスタイルへと変化していく。

1980年代後半、後述する風営法適用後もこの状況下に関しては変化せず、『リアル麻雀牌牌』(セタ/アルバ, 1985)や『麻雀学園』(カプコン/フェイス, 1988)などの脱衣麻雀ゲームや、未だ現役として稼働していた『ジャンプコンピューター』と同時に、「ブロック崩し」の系譜を継ぐ『アルカノイド』(タイトー, 1986, 図25)、麻雀牌の山から同じ牌を一定のルールで選んで消し、山を少しずつ崩していくパズルゲームである『上海』(サンソフト/サン電子, 1988, 図26)、所謂「落ち物パズル」ゲームの元祖といわれる『テトリス』(テンゲン/セガ, 1988, 図27)といった作品がヒット作品としてあげられている。

特に『アルカノイド』、『テトリス』は1年近く収益をあげ続けた作品とまとめられている。この傾向は聞き取り調査を行った店舗の半数以上でもみられ、ほぼこの形で喫茶店の経営手法は安定していたとみられる。また『アルカノイド』、『上海』、『テトリス』の三つのゲームは麻雀ゲームと同様、直感的に操作に慣れることができ、短時間でゲームの主要部分を楽しむことが出来るゲームであった。麻雀と同じような利点を持ちながらもルールが違うこれらのゲームは、麻雀のみでマンネリ化が危惧されていた喫茶店に、導入されて

²⁹⁸ 1981年4月以降の『コインジャーナル』の「業況報告」や、「ジャンプコンピューターブーム火を吹く」(『月刊コインジャーナル』1981年5月号, 38-44)などでは喫茶店も含めた流行に関する詳細が書かれている。ほかには1年後の1982年の業況報告でも喫茶ロケのベスト3収入機としてあがる以外に、安定収入機としてジャンプコンピューターの名前があがっている。

²⁹⁹ 脱衣麻雀は『ゲームスト』(新声社, 1986-1999)が主に用語としてこのジャンルのゲームに使用していた言葉で、本稿では一般的に通じているこの用語を用いる。

いるゲーム機の多様性を広げる役割を果たしていた。

以上のように、専門店とはかなり異なる形でゲーム機が稼働していたゲーム導入喫茶において、主要客層であったのが20代後半から30代以上、所謂若年から中高年のサラリーマン層である³⁰⁰。彼らは単独、或いは2人から3人の少人数で昼食や15時ころの会社の休憩時間にこの喫茶店に赴き、1時間ほど遊んでいた。一人あたりおおよそ1000円ほどの収益をあげていたという³⁰¹。また、この時期もゲーム導入喫茶の主なゲーム機導入元はリース業者からの貸し出しであり、『インベーダー』と比べるには酷だが、ほぼリスクなしで安定した収入が得られていた事になる。

3-3. 風営法の適用とゲームセンター全体の変化の始まり—1985年～1989年—

前節のようにゲーム導入喫茶自体は店舗数が微減しながらも安定していった中で、ゲームセンター業界全体に打撃と変化を与える出来事が起きた。1985年からのゲームセンターの風営法第八号営業への適用である。風営法に関する問題は本論の第2章から第3章で整理しているため、本章では簡潔に喫茶店側の影響をまとめる。

風営法の適用の議論においてゲーム導入喫茶にかかわりが強いものはゲーム機を利用した違法賭博の問題である。この時期、ビデオゲーム機を違法賭博に利用する喫茶店が「ゲーム喫茶」として問題視されていた。『警察白書』ではゲームセンターを利用した賭博事犯全般として紹介しているが、『朝日新聞』、『読売新聞』などの各種新聞紙では1981年秋以降、多数の「ゲーム喫茶」摘発記事が掲載されている。この問題については、実際に摘発された営業所数と喫茶店の営業所数³⁰²を見れば、もしこの二種が被っていたとしても少数派であるのは確かである。だが喫茶店における摘発数は1982年度の総摘発数1870軒の内、1241軒と賭博事犯の半数以上を担っていたのも事実である。『月刊コインジャーナル』における特集記事でも、喫茶店における賭博機の蔓延は店舗経営にも悪影響を及ぼしているという意見が見られている³⁰³。

結果的に風営法の適用により、喫茶店もゲーム機が設置されている面積が敷地面積の

³⁰⁰ 本論で聞き取り調査に伺った4店舗すべてが、主にゲーム機をプレイする客がこの層であったと発言している。また、『月刊コインジャーナル』の業況報告において、1980年代は全般的にその層を対象として執筆がなされている。

³⁰¹ 麻雀ゲームの一人あたりの利用料金に関しては「M」、「B」、「K」で同じ意見を発言していた。また「K」では『上海』の売上が多い時には月に1台3万円ほどあったと発言しており、プレイする時間帯を想定すると大体想定通りの客単価であると予想出来る。

³⁰² 例えば『警察白書』によると、1982年における喫茶店併設店の営業所数23333軒、賭博事犯における喫茶店等の併設店の摘発例は1241軒となっている。

³⁰³ 「喫茶ロケーションのサバイバルを探る 生かしたい喫茶人口とその特質」『月刊コインジャーナル』1983年10月号、24-27。また聞き取り調査でも、1982年には喫茶店「K」の周辺で違法賭博機を設置した場所が多く現れたが、ほぼ全て1～2年以内に摘発されたという。

10%以下に抑えない限り、風営法の第八号営業の許可申請をしなければならず、また深夜12時には店を閉めなければいけなくなった³⁰⁴。ゲームセンター全体としては24時間営業が出来ない点、許可申請に手間や経費が必要である点、また風営法に適用される前後に起きた、危なく暗い場所といったマイナスの印象の付随など、様々な点でデメリットが存在し、大きな痛手を受けた³⁰⁵。この状況を打破すべく、ゲームセンター業界はまずマイナスの印象をなくすことを目的に、様々な努力を試みたのは第2章で触れた通りである³⁰⁶。喫茶店はこれら一連の問題には、主要客層や主要ゲーム機の問題からあまり影響はなかった。しかし、ゲームセンター全体を脅かすこの変化は、1990年代以降、喫茶店にも大きな転換を余儀なくさせていった。

4. ゲームセンター全体の変化とゲーム導入喫茶の変容、自然消失—1990年代～2000年代以降—

4-1. ゲーム導入喫茶の変容と停滞—1990年代前半—

前節の通り「麻雀+1」という安定した形で経営していた喫茶店だが、『コインジャーナル』の業況報告を見ていくと設置されているゲーム機に変化が現れた。クイズやパズルゲームと格闘技ゲーム、特に1990年以降は格闘技ゲームが主体となっていくのである。

ここでいうクイズゲームは『ゆうゆのクイズでGO!GO!』(タイトー, 1991)、パズルゲームは『上海』、『ぷよぷよ』(コンパイル/セガ, 1992)、『パズルボブル』(タイトー/SNK, 1994)などがあげられる。そして、格闘技ゲームは『ファイナルファイト』(カプコン, 1989)のような、2人以上で協力も可能な、格闘技を含めた近接攻撃で敵を倒していくアクションゲームも含むが、1991年以降は『ストII』(図5)ベースの「対戦格闘ゲーム」が主体となる。麻雀は影をひそめ、一部ゲームが売れた時以外は話題になる事が少

³⁰⁴ 聞き取り調査をおこなった店舗の内では、テーブル台数4台を維持するために第八号許可の申請をおこなった「B」、10%以下になるように3台から2台へと台数を減らした「M」がその影響を受けたと思われる。

³⁰⁵ ゲームセンター全体の話題となるが、「大阪府下、新風営法1年でゲームセンターは営業不振で転廃業相次ぐ。」(『日本経済新聞』1986.2.13 夕刊, 19)では前年と比較して、「大阪府下の約二百七十店が加盟する大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会(OAO)でも風営法施行前、繁華街の店舗面積約四百平方メートルのゲームセンターで売り上げが月に約千三百万円前後だったのが、平均八百万—九百万円に落ち込んだ」(記事より引用)というように書かれており、急激な売り上げ低下が起きたことがまとめられている。

³⁰⁶ 他にも、実際にこの傾向を作るべくゲームセンター業界側が示した基準の一つとして、JAMMAが健全で秩序あるアミューズメントマシン産業界の確立のために1991年9月から実施している「健全化を阻害する機械基準」が代表的なものとして存在している。

なくなっていく³⁰⁷。

これらの内、パズルゲームは『テトリス』の前例があり、またクイズゲームはテレビ放送のクイズ番組のように今までの一般的な知識が前提となるだけであり、そこまで問題はない。しかし対戦格闘ゲームは今までの方向性とは異なるものである。その特徴について、多くのゲームが『ストII』をベースとしているためこれを基本として説明する。『ストII』は弱・中・強などの複数ある強さのパンチ・キックボタンと、レバーによる操作でプレイヤーキャラクターを動かし、パンチ・キックや、特定のレバー入力+ボタンで発動する必殺技を駆使して対戦相手である敵を倒す1vs1を前提とするゲームである。ボタンが増えた事やレバー入力等の複雑さに関しては、開発時にも言われていたがプレイヤーには問題なく受け入れられた、と開発者たちは答えている³⁰⁸。しかし今までアクションゲームがあまり流行していなかった場所でこのタイプのゲームが受け入れられるかは不明である。また、対戦と交流という文化が喫茶店で主流であったテーブル型筐体で出来るかどうか、そして喫茶店の客層が好むかどうかも分からない。

事実として、フィールド調査を行った喫茶店を見ていくと、『コインジャーナル』の記事とは大きく異なり、多くの店舗が1990年前半の時点のゲーム機を設置したままになっている。また聞き取り調査を行った全ての店舗が、いわゆる格闘技ゲームやクイズゲームは設置していなかったと発言している。一方でゲーム導入喫茶がこの時期急になくなっていったわけでもなく、喫茶店「M」では2005年ごろにゲーム機が壊れるまでずっとゲーム機を稼働し続けていた。統計上のデータでもゲーム導入喫茶が1990年代前半になくなったとは言い難い³⁰⁹。

ただし、完全に『コインジャーナル』の記述と同様な実態が確認出来ないわけではなく、今回フィールド調査した喫茶店の中では唯一兵庫県灘区浜田町の喫茶店（2013年1月に閉店）のみはほとんど専門店と同じような様相を見せていた³¹⁰。何故このように『コイ

³⁰⁷ 『アイドル麻雀ファイナルロマンス』（1991、ビデオシステム）シリーズなど、一部のゲーム作品やシリーズは、ロングラン機種として業況報告記事のランキング10位から20位以内で長期間売上を維持している状況を見る事ができる。

³⁰⁸ エンターブレインがDVDとして出版した『ファミ通DVDビデオ STREET FIGHTER SAGA 格闘武真傳』（エンターブレイン、2003）内のインタビューを参照。

³⁰⁹ 杵淵・村瀬（1995）が集計したデータを参照。また8号非申請を含めたデータについては、日本債券信用銀行の産業調査部（1993）が警察庁から得たデータがあり、1991年時点の警察白書で提示されている36993軒のゲームセンターの内、飲食店併設店は22628軒あったとまとめている。事実であるならば未だ数多くの喫茶店併設店も存在していた可能性が高い。

³¹⁰ 閉店当時で創業40年、すなわち1973年に開業した喫茶店であった。2012年3月24日に確認したところ、2F構成で1Fに軽食が食べられるカウンターがあり、回りにはメダル型のスロット機と、L字型の対戦型筐体が設置されており、2Fではテーブル型筐体がいつかと、壁を背にしてL字型筐体が整然と並んでいた。飲食は基本的にカウンターのみで行い、そこで店員、店主と軽く話す事が出来た。ゲーム機は最新機種ではないにしろ『ス

ンジャーナル』の業況報告と実際のゲーム導入喫茶の実態の多くに齟齬が現れるようになったのか、そして完全にゲームセンター然としたゲーム導入喫茶が何故現れるようになったのか、この点については後に考察する。

4-2. 統計資料からみえるゲーム導入喫茶の衰退—1990年代後半以降—

これ以降、1996年10月を最後に『月刊コインジャーナル』からも喫茶店に関する情報は途絶え、雑誌記事などで見かけることは出来なくなった。しかしJAMMAが1995年からまとめている『アミューズメント産業界の実態調査』や、日本債券信用銀行産業調査部がまとめた資料³¹¹を見る限り、数字上ではゲーム機が導入された喫茶店はまだ残っていたままであった可能性が高い。

この店舗形態が現在のようにほぼ姿を見せることがなく、一部店舗を確認出来るのみとなっていたのは恐らく1998年から2002年にかけて以降のことと推測される。この時期の『アミューズメント産業界の実態調査』を見てみると、風営法に申請していた飲食併設店と、申請していない飲食併設店などが含まれていると思われる「他」のゲームセンターの数が激減していることがわかる。具体的に言うと飲食店併設店舗は1998年には1157軒であったものが2002年には865軒へ、「他」は21421軒から8019軒へととなっている。これ以降もこの「他」の場所は減少傾向にあり、現在、ゲーム導入喫茶はほぼ自然消滅していく存在になったと言ってよいだろう³¹²。

5. ゲーム導入喫茶の役割と衰退した理由—都市型娯楽の創出とその役割の移譲—

5-1. ゲーム導入喫茶が生み出した役割—ブルー・ホワイトカラー向けの健全な都市型娯楽—

以上、ゲーム導入喫茶について、1980年代以降に導入されていたゲーム機と、それをいかに利用していたのかを中心に明らかにしていった。本章では、これまで見てきた事象から、『インベーダー』流行以降、ゲーム導入喫茶が社会に根付いていった中で新たに獲得したあり方を分析すると同時に、現在衰退した要因について考察する。

喫茶店にゲーム機が導入された当初、ゲーム機に求められたものは過当競争下にあった

トリートファイターⅢ 3rd STRIKE』(カプコン, 1998)のような過去の人気格闘ゲームや『ブレイブルー コンティニューアムシフト』(アークシステムワークス, 2008)などの比較的新しい格闘ゲームも導入されていた。

³¹¹ 産業調査部, 1993.

³¹² 今回フィールド調査をおこなった店舗でも、先述した兵庫県灘区浜田町以外の例で、ゲーム機を導入していた大阪府内の喫茶店が確認出来るだけで4店舗、ここ2年から3年の間で閉店している。また喫茶店「W」や「K」によると、周辺のゲーム導入喫茶を含む喫茶店全般が閉店していき、現在はほとんど残っていないという。

喫茶店におけるサービス拡充である。喫茶店史をまとめた奥原哲志³¹³が提示しているように、コーヒー一杯でゆったりとした休息を取る、或いは少人数でのコミュニケーションを楽しむ事が、当時の喫茶店の主な目的である。その間隙を埋めるのであれば、ゆったりとした休息の合間やコミュニケーションのカンフル剤としてゲーム機が使われる、といった形が自然であるし、実際初期にはそのような利用法がなされていた。

しかし1980年代のゲーム導入喫茶の利用方法は休憩時間や空いている時間にゲーム機をプレイして帰るといったものであった。これはゆったりと休息するというよりは、休憩時間を十分に楽しんで、次の仕事に向かうという、これまでの喫茶店とは異なる特殊なものである。このような喫茶店でのゲームプレイは、労働時間が長くなり、仕事の合間にゆったり休むことが難しくなっていた1970年代から1980年代の日本都市部³¹⁴において、短時間で精神的ストレスを発散するタイプの余暇と言える。

瀬沼克彰・藪田碩哉³¹⁵は余暇の様々な定義について他の余暇研究を利用して提示している。その中では、余暇の機能について「休息、気晴らし、自己開発」³¹⁶の3つをあげた上で、余暇研究や当時の余暇と思われる事象を体系立てて分析、考察したJoffre Dumazedierを中心に、これまでの余暇研究を参考にしつつ、現在に至る中で変化してきた余暇の定義を提示している。

この中では、20世紀以前の従来の余暇は労働との関係性が強く、あくまで「疲労回復のための休息、反復的運動から生じる日常的検体から解放させる気晴らし」³¹⁷としての余暇が必要であったとしている。そして、20世紀後半から21世紀にかけて、労働時間は減少し、余暇時間が増大していく中で、労働と関連する形での余暇という考え方が意味をたなくなってきたことを提示している³¹⁸。

瀬沼・藪田は、この一連の流れを前提として、様々な余暇研究を参照しながら、現在の情報社会における余暇と生活との関係は労働との関係から離れ、或いは融合する形で、新しい流れを生み始めていることを提示している³¹⁹。瀬沼らが編集した書籍では20世紀後半～21世紀における余暇の形についての数多くの研究があるが、いずれも労働と関係する

³¹³ 奥原, 2002.

³¹⁴ 戦後日本から現在における労働時間の超過とその対処、実態については佐野陽子, 「労働時間の諸問題」(『三田商学研究』29(2), 1986, 134-151)、神林龍, 「1980年代以降の日本の労働時間」(樋口美雄編, 2010, 『労働市場と所得分配』慶応義塾大学出版会, 159-197)を参照。

³¹⁵ 瀬沼克彰・藪田碩哉, 2004, 『余暇学を学ぶ人のために』世界思想社。

³¹⁶ Dumazedier, Joffre, 1963, *Vers une civilisation du loisir?*, Paris: Editions du Seuil. (=中島巖訳, 1972, 『余暇文明へ向かって』東京創元社。本論では和訳版を主に参照。) 本注はDumazedier, 中島訳(1972, p.17)より引用。

³¹⁷ 瀬沼・藪田, 2004, p.4.

³¹⁸ 瀬沼・藪田, 2004, pp.5-13.

³¹⁹ 瀬沼・藪田, 2004, pp.14-16.

余暇ではなく、生涯学習としての余暇や、労働から離れ自立する余暇など、新しい形の余暇に関するものが分析されている。

この中で、ゲーム導入喫茶で行われていたような、仕事の間隙を縫う、或いは毎日の仕事帰りの短時間に楽しむという、「労働の合間における定期的な一人遊び」としての余暇は、どちらかというとなら労働と関係するタイプの、これまでもあった余暇のようにも見受けられる。しかしここでは、アーケードビデオゲームという、「安価・かつ短時間」、或いは「ある程度のコストで長時間」、というように、休みの時間におおよそ対応する形で気軽に楽しむことが出来る娯楽と、気軽に赴くことができ、かつ社会的に「ゆったりとした休息を取る」はずの場所として定義されているはずの喫茶店という場所の特性が重なっている。そのため、同じ余暇としても異なる、或いは新しい形を提示した場所と言う事が可能なのではないかと考えられる。

また瀬沼らは余暇時間の増大と労働時間の短縮について言及していたが、神林龍の調査分析によると、実際に労働時間の増大は1992年に頭打ちになったと記述しており、1990年代初頭までは未だ労働時間が増大していた³²⁰。結果として、特に1970年代中盤から1990年代初めにかけて、長い労働時間の合間に、喫茶店という、「ゆったり休む」場所とされている場所で、気軽に短時間で精神的ストレスを発散することが出来たことは、当時の社会人、特に外回り営業を主体とするサラリーマンや、外での移動が多い職業の人々に大きな助けとなった可能性が高い。

他方で、1970年代から1990年代においては、『ゲーム&ウォッチ』やその他のLSIゲームのように、携帯できる娯楽については少しずつ生まれ始めていた。しかし、それらのゲーム機は当時の技術的に、性能面においては限界が存在していた。また自身の見知らぬ娯楽を敢えて購入する、ということは、面白くなかった場合に新たなストレスを溜め込む可能性もある。このような状況下において、喫茶店は、ある程度ルールを把握しやすく、また100円で遊ぶことができ、昼休みのような、まとまった休憩は取れないものの、ある程度の時間は存在するような余暇の中で楽しめる、新たな都市型娯楽を提供する場所として定着出来た可能性がある。

上記を踏まえると、麻雀ゲーム機が1980年代の間主流であった要因、そしてゲームセンターではなくゲーム導入喫茶に赴くような客層が存在した要因については、客層が1980年代のブルー・ホワイトカラー層の社会人であったことが理由と思われる。1980年代の『レジャー白書』を見れば分かるように、麻雀は当時の学生及び社会人層にとって、ルールを知って当然と言える娯楽であった。また一方で、アーケードゲームは1980年代には常に様々な斬新なゲームが出ていたものの、年が経つにつれて難易度や要求される反応速度が上がり、『インベーダー』で初めてビデオゲームを知ったサラリーマン層はついてい

³²⁰ 神林, 2010, pp.175-176.

けなくなっていたのも想像できる範疇にある³²¹。

それ故に、ゲーム導入喫茶では、既によく知っていて遊ぶことが出来る麻雀ゲームや、直感的な操作で、かつ反応速度よりも思考精度が問われるタイプのゲームである『テトリス』や『上海』といったパズルゲームが良く遊ばれるようになった³²²。そして、ゲームセンターで新しいゲーム機が出て遊べない以上、最終的に過去のゲームが設置してあるゲーム導入喫茶が主軸となっていったと考えられる。

また、喫茶店という場所は第三章でも提示したように既に社会に認知された場所である。そのため、明らかに娯楽を遊ぶ施設であるゲームセンターと比べ、「喫茶店で休憩するついでにゲームプレイする」という行為は社会的にも許されやすかった可能性が高い。例えば外回りの営業をする際に、疲れたからといってゲームセンターに行けば「遊んでいる」と思われる可能性はある。しかし、喫茶店で休息するついでにゲームを遊んだのであれば、「喫茶店で休息した」という建前を成立させることが出来る。この点は実際に当時利用していた顧客層を調査する必要があるため実証は難しいものの、既に社会的信用を得ていた場所におけるゲームプレイのあり方として、可能性が高いものであるといえる。

ともあれ結果としてゲーム導入喫茶店は、主要客層の社会人層が遊びやすいゲーム機を選抜して提供し、この世代へのビデオゲーム受容を助けたうえで、「労働から逃れるための気晴らしをおこなう事を目的として定期的に遊ぶ娯楽」という、新たな都市部における余暇のありかたを構築する形で、社会に根付いていったと考えられる。

5-2. ゲーム導入喫茶が変化し衰退した要因

他方で、1990年代以降、『コインジャーナル』誌の情報と喫茶店の実情が異なってゆき、最終的にゲーム導入喫茶が自然となくなっていった原因には、より多種多様な社会状況の変化が理由となっていると思われる。

まず、娯楽を楽しむ人口の世代交代である。1990年代以降、成人してくる人々は既に

³²¹ この点については『ナムコ開発関連資料からみるアーケードゲームの製作過程』（ギャラクシアン→ギャラガ→ギャプラス展図録，立命館大学，2019）にて掲載された「GAPLUS 追跡レポート」が事例としてあげられる。

このレポートは、ナムコ関連店舗における、シューティングゲームであり『ギャラクシアン』（ナムコ，1979）シリーズの続編という位置付けである『ギャプラス』の設置後における収益の変化が記載されている。本レポートを確認すると、『ギャプラス』設置後の推移について、上級者が長時間プレイをすることによって起きる収益率の低下、それと同時に上級者に合わせて難易度を上昇させた結果起きた初心者離れが、企業内、或いは企業が運営している店舗で問題となっていたと記載されている。このように1984年という初期の段階で、新作ゲームについていけない層という問題が出ている事は重要である。

³²² 「K」でもアクションやSTGといった操作難易度が高いゲームは客がついていけないから外したという。また「M」では1980年代後半から20年近く同じ麻雀ゲームとTVスロットを設置していたが、客から新しいゲームを入れてくれという要望もなく、安定して遊ばれ続けていた。

『インベーダー』、そして『ファミリーコンピュータ』を経験したビデオゲーム原体験世代である。ビデオゲーム機が既に社会的に受容されつつあった時期になると、成人層のゲームセンター、デジタルゲームへの忌避意識はなくなっていった。結果、喫茶店のような場所でなくとも、独立店舗や併設型店舗においても社会人層が体面を気にせずにビデオゲームをプレイすることが可能となっていた³²³。また、この時期になると麻雀も主要なゲームではなくなった。麻雀人口は『レジャー白書』³²⁴によると1982年時点では2,140万人であったものが、1991年の時点では1,340万人に落ち込み、その後1999年には990万人に減少している。一方でゲームセンター人口は1984年時点では1,480万人だったものが1991年時点では1,740万人、1994年には2,440万人、1999年には2,500万人と参加人口は増大している。このように、主要客層が娯楽人口の中心的な存在でなくなった時点で、ゲーム導入喫茶、ひいては喫茶店のあり方は他の店舗形態、特に独立店舗に吸収されざるを得なかったと考えられる。

次にゲームセンター業界の変化である。ゲームセンター業界、特に大手企業は、1985年に風営法適用と家庭用ゲーム機の流行により大きな打撃を受けた。その後、業界は自身のイメージを回復させ、様々な客層を呼び込み、更に家庭用ゲーム機に負けないゲーム場作りを行うため、第2章でも述べたように、主に店舗を大型化、ゲーム機も独自路線のものを製作する方向で、様々な試みを行った。また、それ以外の試みとしても、インターネットの対応などを中心に、店舗に対して設置コストを要求する試みが主流となっていった。

その結果、テーブル型筐体向けのビデオゲーム機しか設置出来ない喫茶店側や、店舗にゲーム機をリースしていた業者は、喫茶店で主に稼働していた麻雀ゲームを含む、新作で売れ筋のゲーム機を根本的に設置出来ず、ゲーム機を更新できなくなっていく。この傾向は特にテーブル型筐体で稼働出来るビデオゲーム作品全般のリリースが減った1990年代後半から2000年代以降に顕在化している（この点は第7章でも記述する）。

さらに、テーブル型筐体の限界がある。この筐体は飲食店向けに設置する分には非常に使い勝手の良い筐体であったが、現在では既に35年前の筐体であり、非常に古い筐体である。そのため故障すれば部品がなく、他の壊れた筐体から部品を使い修理するほかない状態となってしまった。かといって、現行の新しいテーブル筐体にして減価償却できるほど収益があるわけでもなく、結局そのまま放置してしまい、壊れた後は実質撤去と同じ状況になってしまった喫茶店もあるとみられる³²⁵。

³²³ 上村ら、2013、pp.200-205、pp.224-228.

³²⁴ 公益財団法人日本生産性本部余暇創研、『レジャー白書』生産性出版。

³²⁵ 今回聞き取り調査をおこなった店舗やフィールド調査をおこなった店舗の殆どが、故障してゲーム機を動かさないまま放置している状況であった。また喫茶店「B」ではリース業者と音信不通となったためゲーム機を直す手段が分からずそのまま故障後放置したという。リース業に任せ自らで修理、購入する技術をもたない事がそのまま撤去に繋がっているケースもあるとみられる。

この点については、携帯型の個人型娯楽において、既存のゲームを再現することを可能とする性能の強化が現れたこともゲーム導入喫茶においては問題になったと思われる。特にスマートフォンや携帯電話でのデジタルゲームなど、携帯可能で、他人にプレイすることがばれにくい娯楽機器でのゲームプレイは、今では電車やバスの中でも遊ばれるほど違和感のない存在となっている。特にスマートフォンに関しては、職場でも休憩時間だけでなく勤務時間中に隠れて遊ぶことが出来るほどにカモフラージュ性や簡便性が高く、問題視すらされる状況となっている³²⁶。このような娯楽機器は実質それまで持っていたゲーム導入喫茶の役割をそのまま受け継いでおり、結果この店舗形態にも影響を与えたと思われる（この点は第7章でも記述する）。

最後に、ゲーム導入喫茶などを中心とした、個人の中小飲食店自体の限界が存在する。個人の飲食店については、新雅史³²⁷が整理していた、大規模店舗であるショッピングモールが、大店法の緩和により様々な形で全国に波及し、入れ替わる形で駅前の商店街を中心に中小の個人商店が衰退していった事象と無関係ではいられなかったと思われる。また、喫茶店については「スターバックス」や「ドトールコーヒー」のような大手企業による喫茶店が1990年代以降主流となっていったことも逆風となったことは想像に難くない。個人商店は世代交代をするためには子に後を継がせなければならない場合も多く、子供が別の職についている場合はそれも絶たれる事となる。こうした中で、ゲーム導入喫茶自体も、そして設置可能な新作ゲーム機も減少したことは、この店舗形態の継続可能性を難しくしていったと考えられる。

以上のように、ゲーム導入喫茶を中心とした大人向けゲームコーナーは、遊び人口の世代交代や、他の社会状況の様々な変化、新たな娯楽機器の登場に耐える事が出来ず、消えていったと考えられる。しかし、この中で生まれていた役割やあり方は、最終的に独立店舗や併設型店舗に引き継がれていったと考えられる。

先述した通り、ゲームプレイが人々にとって当たり前となった現在、独立店舗や併設型店舗には、ティーンエイジャーだけではなく社会人や高齢者など、様々な客層が訪れるよ

³²⁶ 例えば legalus の「休憩時間中のスマホゲーム禁止は適法？」（2017.02.03, URL: https://legalus.jp/corporate_legal/labor_law/ed-2189, 最終確認日:2020/06/27）という記事では、「休憩時間を活用したり、通勤や移動時間中にスマートフォンのゲームアプリをする人を見かける」（記事内より引用）ことは最早日常の風景になっているという前提の中で、休憩時間中に『ポケモンGO』（Niantic, Inc, 任天堂, 2016）をプレイすることを禁じたとある電機メーカーの事例をもとに、休憩時間中にゲームアプリをプレイすることを禁じることは適法かどうかについて、既存の法案をもとに検証している。この事例や、他のインターネット検索をしても休憩時間や仕事中的スマートフォン利用に関する問題が多様にあらわれてくることを鑑みるに、スマートフォン内のゲームや娯楽としての利用は比較的容易であることが推測される。

³²⁷ 新雅史, 2012.

うになっている³²⁸。これは **Game Arcade** のようなティーンエイジャー層のみにしか受け入れられなかった場所とは大きく異なる点である。またこうした店舗では飲み物やアイスなどの自動販売機が存在することが殆どである³²⁹。更にこのあり方はゲームセンターの外にも、例えばネットカフェのような形で、喫茶しながらインターネットやゲームなどの娯楽機器を楽しむあり方として定着させていると考えられる。

結果として、ゲーム導入喫茶が作り上げたゲームセンターの多様なあり方の一つである「仕事帰りや昼休みに飲み物を飲みながらゲームで気晴らしをする」というあり方は、ゲーム導入喫茶は衰退したものの、独立店舗のような現存する店舗形態、そして更にそのほかの施設に移り、社会に根付いていったと考えることができるだろう。

6. 小括

本論では、これまで『インベーダー』流行前後の事跡しかまとめられてこなかった、ゲーム導入喫茶を中心とした大人向けゲームコーナーが、日本社会に根付いた過程と其中で得た独自のあり方について、文献資料と現存している喫茶店へのフィールド調査、聞き取り調査をもとに分析・考察した。ここでは『インベーダー』流行を越え、社会人向けの新たな都市型娯楽として再編、社会に根付いたゲーム導入喫茶の姿を新たに提示する事が出来た。

最終的にはこの店舗形態は経済的・社会的な要因、そしてゲームなど娯楽の多様化に関わる要因がきっかけとなり、衰退していった。しかし、この店舗形態は衰退すると同時に、独立店舗や併設型店舗へ社会人及び高齢者向けのあり方を移譲させていった。さらに、喫茶店にゲーム機を設置しているネットカフェのように、家の外における娯楽の楽しみ方の新しいあり方へと影響を与えたと考えられる。

本章独自の今後の課題として、以下の点があげられる。本章では主に 1970 年代後半から生まれたゲーム機が導入された喫茶店を含めた大人向けゲームコーナーについて分析し

³²⁸ 加藤 (2019) は、ゲームセンターにおいて高齢者の客層が増えてきているという言説について、今和次郎が提示し、井上忠司が測定方法として提唱した「観測」法によるフィールド調査を行い、ゲームセンター店舗における客層の調査分析を行うことで批判的考察を行っている。この中で加藤はゲームセンターの年代別参加率について、基本的に若者層である 10 代 (31%) から 20 代 (30%) が全体の 60% 以上を占めることを提示し、60 代 (4%) から 70 代 (4%) の高齢者層が少ない事をあげていた。しかし、この結果は 10 代を除く年齢層の客層が、高年齢層を除いたとしても全体の 60% 以上を占めていることも指している。この点は、社会人層以上の年齢層の客が多様な形でゲームセンターに赴いている事の証左と考えることもできるだろう。

³²⁹ 2019 年現在、本論執筆者は全国のゲームセンターにフィールド調査を行っている。この中で、独立店舗のほぼ全ての店舗ではジュースの自動販売機や、店舗経営者が飲食を販売する状況が当たり前のように存在し、それらを飲食しながらゲームプレイに興じる客層が多数存在している事を確認している。

た。そのため 2010 年代以降に生まれたゲームバーなどのように、新しく生まれた、かつ家庭用ゲーム機が主体の、飲食を提供しながらゲーム機の娯楽も提供する場所については調査していない。

特にゲームバーは現在、風営法や著作権法などの法的な定義などを含め、日本においてグレーな存在である³³⁰のだが、家の外でのゲームプレイを行える新しい娯楽施設であるのは間違いない。また、デジタルゲームだけではなくボードゲームカフェ、ボードゲームバーなど、ボードゲームを主体とした店舗もここ数年で登場している。これらのゲーム機を主体とした複合型店舗についてはゲーム研究だけでなく社会におけるゲームを利用したコミュニケーション研究などにも繋がる。今後の継続性や現状のあり方も含めて、研究の必要性があると思われる。

また、ゲームプレイと労働との関係性については、より踏み込んだ調査をする必要があると思われる。神林の調査では、労働時間が減少した理由は主に週休二日制の導入や所定内就業時間の削減の影響、そしてパートタイムなどの短期労働者を中心とする非正規労働者雇用の増大による影響が大きい可能性や、企業の規模や年齢層によって労働時間の短縮には差異があること、またサービス残業や就業時間の過小報告についても触れている³³¹。

実際に内閣府による 2017 年の年次計画経済財政報告³³²においても、労働時間の平均自体は減少しているものの、実際に減少しているのは非正規労働者の労働時間が主体であり、正社員の労働時間はほぼ変化がないこと、その上で残業制度の恒常化や多様化など、様々な問題が報告されていた。

上記のような労働状況の大幅な変化と喫茶店でのゲームプレイの相関性については管見の限り調査がなされておらず、また実際に調査することも難しい。しかし、このような余暇と労働のあり方そのものの多様化や問題の増加なども、定期的なゲームプレイの場が休憩中の喫茶店ではなく、終業後のゲームセンターなどへ移行したきっかけとなった可能性はある。この 2 つの関係性については、より調査や分析が必要だと思われる。

³³⁰ 弁護士ドットコムニュースの「「ゲームバー」全国初摘発・・・友だちを家に呼んで「テレビゲーム」しても違法？」（弁護士ドットコムニュース，2018.06.23，https://www.bengo4.com/c_23/n_8087/，最終確認日:2020/03/15）のように、ゲームバーが上映権侵害で摘発された事例がある。

³³¹ 神林，2010，pp.172-176.

³³² 内閣府，2017，「平成 29 年度 年次経済財政報告（経済財政政策担当大臣報告）—技術革新と働き方改革がもたらす新たな成長—」，2017.07，<https://www5.cao.go.jp/j-j/wp/wp-je17/>，最終確認日:2020/06/27.

第6章 ゲームセンターが社会に根付く過程のケーススタディ②子供向けゲームコーナー—駄菓子屋や玩具屋に広がったゲームプレイの形—

1. 本章の目的

本章では日本のゲームセンターが多様に社会的に根付いた過程を明らかにするケーススタディの一つとして、店舗形態の一つである、低年齢層の子供を主な対象としたゲームコーナー（以下、子供向けゲームコーナーと表記）の実態を分析する。

本章で扱う子供向けゲームコーナーは、ゲームセンターの店舗形態の一つである。第4章でも触れた通り、独立店舗とは異なり、主たる店舗がすでにあり、そこに副業として店内、或いは軒先にゲーム機を設置する、業界用語でいう「シングルロケーション」と呼ばれる方式で経営している店舗である。この店舗形態は1960年代後半以降から、駄菓子屋や玩具屋、書店やレンタルビデオ店など様々な業種にあらわれ、ゲームセンター業界だけではなく設置されていた主店舗にも大きな利益と影響をもたらした。

しかし、現在はこの店舗形態はほぼ消失しており、また店舗数自体も減少しつつある。『警察白書』や日本アミューズメント産業協会による統計³³³を見ると、1990年代後半までは多数存在していた店舗数が、大幅に減少していることが分かる。結果的に子供が遊びに行く可能性がある店舗形態は、現在は主に独立店舗と、ショッピングモールや百貨店に存在する親子連れ向けのゲームコーナーのみが残ることになっている³³⁴。

こうした現状もあり、ゲームセンターを主な対象とした従来の研究ではこの場所に関する言及は少なく、独立店舗に関する研究が主流である。研究ではない形では、すがやみつる³³⁵や押切蓮介³³⁶のように漫画作品として駄菓子屋のゲームコーナーについて書かれたものもあり、この漫画の中には著者の経験談を用いたものも存在している。これらの作品は当時の子供向けゲームコーナーのあり方の一端について、当時を知らない人々に伝える事に成功している。しかしこれらはあくまで娯楽作品として人々を楽しませる事を目的に創作されたものであり、当時の子供向けゲームコーナーのイメージについてはともかく、実情を知るための文献資料として扱うことは難しい。

また、本稿で研究対象にする店舗形態の元店舗である駄菓子屋や、子供の遊びについて

³³³ 『アミューズメント産業界の実態調査』（日本アミューズメント産業協会）の1998年-2003年までの統計を参照。

³³⁴ 関連する事象であるゲームセンター全体の店舗数減少については加藤裕康（2014）が個人商店や法的規制との関わりも絡めて分析を行っている。

³³⁵ すがやみつる，1978~1983，『ゲームセンターあらし』小学館。

³³⁶ 押切蓮介，2009，『ピコピコ少年』太田出版。

は児童文化研究や教育学の観点から研究が行われている³³⁷。しかしいずれの研究でもゲームセンターに関する言及は少なく、ビデオゲーム機についても家庭用機に対する言及が主軸であり、その対抗軸として駄菓子屋をあげているものが多い。

この理由としては、多くの先行研究において、ゲームセンターとはすなわち繁華街の独立店舗のことであり、その店舗内で不良行為の問題が大きく取り上げられていたこと³³⁸が挙げられる。また1980年代中盤には、ビデオゲーム研究は家庭用ゲーム機が研究の主な対象となっており、低年齢層向けのゲームコーナーに目を向けることがなかったこともある。上記の理由によって、言及に偏りを生んでいるものと思われる。

本章では上記を踏まえ、子供向けゲームコーナーの基本的な定義をまとめたのち、この場所がいかなる変遷を遂げ現在に至るのかを整理する。そのうえでこの店舗形態が持っていた機能、現状に至った要因について分析し、子供向けゲームコーナーと、この場所が社会に根付いた過程について考察を試みる。本章では特に、従来の研究で提示されたものとは異なる空間や機能がいかに生まれ盛衰し、元来あった店舗や人々に影響を与えたのかを主に明らかにしていく。

研究範囲としては、子供向けゲームコーナーが成長し始める大きなきっかけとなった、子供向けメダルゲーム機が流行し始めた1970年代から、現在の状況へとほぼ固まった2000年頃までを中心的なものとする。

本章では文献資料に加え、現存している子供向けゲームコーナー8店舗に行った半構造化インタビューによる聞き取り調査³³⁹と、現在ゲームセンターでゲームをプレイしている平均20代後半のプレイヤー十一人に行った半構造化インタビューによる聞き取り調査

³³⁷ 子供の遊びについては千石保・飯長喜一郎の『日本の小学生』（日本放送出版協会、1985）、深谷昌志の『孤立化する子どもたち』（NHKブックス、1991）と『「昭和」の子ども生活史』（黎明書房、2007）、藤田英典の『子ども・学校・社会』（東京大学出版会、1991）、仙田満の『子どもとあそびー環境建築家の眼ー』（岩波書店、1992）などを参照した。また駄菓子屋に関しては加藤理（2000）や松田道雄の『駄菓子屋楽校』（新評論社、2002）、松平誠の『駄菓子屋横丁の昭和史』（小学館、2005）などを確認、参照している。

³³⁸ 1979年から1983年頃までの『警察白書』を参照。第2章と第3章でも提示したが、この当時、主に中学生や高校生の不良行為が大きな問題となっており、そのたまり場としてゲームセンターが挙げられている。

³³⁹ 聞き取り調査をおこなった店舗は大阪市平野区のN玩具店、O玩具店（共に2014年2月18日調査）、大阪市東住吉区のS玩具店（2014年2月19日調査）、京都市南区のT店（2014年2月17日調査）、東京都荒川区のK駄菓子屋（2015年7月30日調査）、G玩具店（2014年8月23日調査）、東京都板橋区のK玩具店（2014年8月23日調査）の8店舗である。T商店は元々駄菓子屋であったが、ゲーム機の導入直後、早い時期から完全にゲームセンターに転業した。経営者への質問項目は「開店時期」「ゲーム機導入時期」「設置ゲーム機」「PTA、風営法の影響」「料金設定」「現状に変化した時期」「客層」などである。主に文献資料で明らかになったものの補足が主体であるが、店舗によっては地域全体の動向なども聞くことができた。

³⁴⁰、そして本論執筆者が現在まで行った各ゲームセンターへのフィールドワーク調査を主な資料とした。

2. 子供向けゲームコーナーの基本的特徴

2-1. 基本的特徴①—店舗と営業形態の特徴—

ゲームセンターにおいて、明確に低年齢層の子供を対象とした店舗形態はいくつかあり、たとえば併設型店舗の一つである百貨店やショッピングモール内のゲームコーナーは親子連れを対象としてゲーム機を設置、経営している。本章ではこれらの親子連れを主体として経営している店舗は除外し、あくまで子供のみを対象とした「シングルロケーション」を対象とした。基本的には軒先に4台から5台、多くて10台近いゲーム機を導入しており、様々なゲーム機が密集する形で並んでいる。(図28と図29を参照)

2-2. 基本的特徴②—主客層—

子供向けゲームコーナーの客層は主に男性の小学生を中心とした低年齢層の子供であり、これは以下の要因によるものである。大きい要因としては店舗側、業界側の対象客層の選定がある。その一例として、大阪市東住吉区の玩具屋であるS店のゲームコーナーでは、中学生以上の客を別の独立店舗のゲームセンターや大型店舗へ誘導するなど、本来の想定外の客層を排除していた³⁴¹。他の要因として、『月刊コインジャーナル』の業況報告では1990年代中旬以降中学、高校生の子供向けゲームコーナーへの流入が特殊な話題となる³⁴²など、あくまで子供を対象とした場所と店舗、業界側が認識している資料が多く存在していることもあげられる。

³⁴⁰ 12人の内訳は20代前半が5人、20代後半が5人、40代が1人であり、地域は大阪と東京が中心であるが、山形(20代後半)や富山(40代)など地方の事例もある。ゲームセンターに今も赴くプレイヤーに絞った理由としては、過去の子供向けゲームコーナーでのプレイ経験が現在も影響しているかどうかの調査も含めている。質問項目は子供向けゲームコーナーについて「赴いていた時期」「店舗」「赴く理由」「遊んでいたゲーム機」「赴かなくなった時期」「赴かなくなった理由」を中心に、子供向けゲームコーナーへ行く動機とどのように遊んでいたのかなどを主に聞き取った。またこれ以外にも、同形式ではないが当時遊んでいたプレイヤーに対し、フィールドワーク調査と並行して聞き取り調査を継続している。

³⁴¹ S玩具店では中学生を近隣の大型店舗のゲームコーナーへ行くように伝えて追い出しており、そちらの方がゲーム機の数が多いことと、悪い子が集まりにくいようにするため、という話であった。

³⁴² 「12月下旬～1月上旬ロケーション別業況」『月刊コインジャーナル』1993年2月号、307-312, pp.310-311.

2-3. 基本的特徴③—設置機械—

子供向けゲームコーナーにおけるゲーム機は単純に区別すると、「ビデオゲーム機」、「それ以外の子供向けゲーム機」が存在している。ゲーム機の詳細については後述するが、共通する特徴として「全高 120cm～140cm と低め」で、「小学生が立って遊ぶ事が出来る程度の高さに操作パネルが存在」し、「内容が単純で理解しやすい」ゲームが主流であったことがあげられる。これは最初期から現在まで通じる特徴であり、ここからも客層を低年齢層向けに限定していると見ることができる。

以上の子供向けゲームコーナーの定義を簡潔にまとめると、「主たる営業形態を持つ店舗が副業としてゲーム機を設置し経営する」、「低年齢層向けのゲーム機を主に設置した」、「最初から子供のみを対象としたゲームコーナー」である。次節からは、子供向けゲームコーナーという場所がいかんして生まれ、いかなるゲーム機を設置した上で、どのような形で人々とかかわり、現在に至るのか、その変遷を見ていくことにする。

3. 子供向けゲームコーナーの歴史の変遷からみる特徴分析—場所・ゲーム機・人の側面から—

本節では、ビデオゲーム機が子供向けゲームコーナーに設置された 1980 年頃から 2000 年頃までにかけての子供向けゲームコーナーの変遷について整理する。対象としては、店舗が存在した「場所」全体、設置されていた「ゲーム機」、そこに存在していた経営者、リース業者や客などの「人」の営みの側面に焦点を当てる。上記の項目を、当時の社会背景を踏まえつつ、『コインジャーナル』のような業界雑誌などの文献資料や、現存する店舗への聞き取り調査を中心に実態を明らかにしていく。以上により、この店舗形態がいかんして生まれ、発展し、現在に至るのか、そこから見えるこの店舗形態の持つ独自の機能と問題点を整理する。

3-1. 子供向けゲームコーナー概観—①店舗の盛衰—

そもそも、日本の子供向けゲームコーナーはどのようにして生まれるのか。通常のゲームセンターではゲーム機を自費購入して設置する方法が主流である。しかし、子供向けゲームコーナーのように副業で営業している店舗形態の場合、ゲーム機の貸出し（リース）業者がもともとあった店舗へ設置願いを出し、許可をもらって無料で設置し収益の一部をマージンとして受け取る「フロントマネー」方式が主流であった。この方法は子供向けゲームコーナーが生まれ始めた 1960 年代後半から、大幅に店舗数が減少した現在まで変わ

らず主流である³⁴³。この方式は「シングルロケ」では一般的なものであり、第5章でも述べたように、大人向けゲームコーナーでも同様の方式が主流である。

「フロントマネー」方式が主体になった最大の理由は大人向けゲームコーナーとほぼ同じ理由である。すなわち、主営業を持つ店主はゲーム機のことを目向ける余裕はなく、ゲーム関連の知識が豊富である業者に任せざるをえないからである。設置ゲーム機はメンテナンスや内部の清掃を含め全てリース業者側が担当しており、機械にトラブルが起きたら店舗側が連絡し、すぐに業者側に修理してもらっていた。そのため店舗経営者はゲーム機については売れているゲームの把握を中心に行っており、修理やメンテナンスの知識は持っていないことが常態であった。

ともあれ、上記の流れで設置されたゲーム機は安定した収益をあげ、経営者を大いに満足させ、結果として全国的にゲーム機を定着させることに成功した。店舗によってはゲーム機の設置台数を増やしてゆき、半ゲームセンターとなるような場所もあった。なかには完全にゲームセンター化した店舗も存在したがこのようなケースは少なく、基本的には最後までリース業者に任せてゲーム機運営を行っていた。

リース業者は通常ゲーム開発企業ではなく、ゲーム機を購入した上で、該当店舗に設置し運営していた。そのためマージンを得ることのみで減価償却を行っていかなければならなかったが、子供向けゲームコーナーのプレイ料金はビデオゲームが最大50円から最小20円、そのほかのゲームは基本10円と低価格に抑えられていた。これは子供を主な客層とするが故の必然であった³⁴⁴が、結果として減価償却はかなりの長時間をかけて行う必要があり、新作基板を導入することは難しくなっていた。

『コインジャーナル』の月別業況報告を見ていくと、1983年から1984年頃には、独立店舗で売れ筋の基板より3ヶ月から4か月前のものがようやく稼働し、主軸になっていたことがうかがえる。この稼働の遅れをうまくカバーするために、リース業者は売上の良い一等地の場所から少しずつ売上の悪い場所へとローテーションする手法や、商品寿命が切れた基板を需要に合わせて随時中古品の別の基板と入れ替える手法、減価償却を終えた古いゲーム機はプレイ料金を50円から30円、30円から10円とさらに下げて稼働させる手法など、基板をなるべく安く手に入れた上で基板寿命を延ばす手法をとるようになった。

³⁴³ 当時について、相田・大塚（1997）では1960年代後半、「同行取材 シングルマーケット再点検」（『月刊コインジャーナル』、1983年4月号、27-30）では1980年代の状況がまとめられている。また聞き取り調査店舗も完全にゲームセンター化したT商店以外全てリース形式であった。

³⁴⁴ 他には「インベーダー」流行の際、ゲームセンターに赴く子供に対して、お金の浪費と、その浪費が不良へのきっかけになるとして教育関係者から多数の非難が出たことも理由の一つと考えられる。この点については赤木（2005、pp.160-162）、「インベーダー業界“自粛” 中学生以下は保護者同伴で 18歳未満の深夜入場禁じる__インベーダー」（『朝日新聞』、1979.6.3朝刊、22）を参照。

また店舗側に対しては筐体を日差しが当たりにくい場所に移動させるというような店内レイアウトの変更、ゲーム機の定期的な清掃、レバーやボタンのメンテナンスなどのきめ細やかな店内管理も行った。さらに業者のなかにはスケールメリットを目指して他の業者が扱いきれなくなった設置店舗を買収し、より多くの場所に多数のゲーム機を設置することで採算をとるものもいた。このような数多くの手法で、業者たちは店舗経営を維持していった。

しかし、1990年代に入るとこの流れに大きな変化が訪れた。カプコン、SNKといったゲーム開発企業によるリース業への参入である。1990年にSNKは『Multi Video System (MVS)』(SNK, 1991-2004)というシステム基板³⁴⁵を導入した専用筐体(図30)を、カプコンは『ミニキュート』(図31)という子供向け店舗に合わせた小型で取り回しの利きやすい筐体を製作した。そして、二社はこれらの筐体を用いて個人店舗に無償で筐体と新作基板をレンタルするという、今までリース業者が行ってきたことを社内事業として行いはじめた。

このように二社は、自前の筐体で事業としてゲーム機を様々な場所に導入していった。結果、レンタルビデオ屋や書店など、今まで以上に地域の隅々の店舗にゲーム機が設置されるようになり、自企業の新作・人気ゲームを子供たちが触れやすい状況を作っていた³⁴⁶。二社は店舗管理も徹底しており、筐体はきっちり清掃し、ボタンのメンテナンスなども定期的に行われ、最新の状態を保つようにしていたことも、より他の業者に比べ売上を伸ばすことに寄与していた。

結果的に1980年代後半から1990年代以降には、これまでゲームを購入して導入していた業者も新作をメインにせざるをえなくなり、それができる体力と、しっかりとした店舗管理ができる業者以外は撤退、廃業していくという、二極化の様相を呈していくことになった。しかし、その状況すらも1998年には変化し、業者側としてはそれほど理由もないままに、大きな店舗数減少が起きていくことになる。

統計からも、1997年以降の『アミューズメント産業界の実態調査報告書』³⁴⁷における、駄菓子屋や玩具屋など風営法の第八号営業に申請していない店舗が多く含まれる「他」店舗の総数の減少から見る事が出来る。この統計では、1997年に21494店あったものが急激に減り始め、2002年度には8019店と、実質三分の一に落ち込んでいる。

この急激な減少のさなか、2000年次の『コインジャーナル』の業況報告では、売上低迷

³⁴⁵ システム基板とは、家庭用ゲーム機におけるハードウェアとソフトウェアの関係のように、ハードとなるシステム基板とソフトとなるROMを切り分けたものである。

³⁴⁶ 本論執筆者の経験であるが、奈良県奈良市登美ヶ丘においても1990年代、小学生が行動できる範囲内に駄菓子屋やスーパー、本屋に玩具屋など六店舗で軒先にSNKかカプコンのレンタル筐体が設置されていた。このうち最低でも三店舗は最後に確認した一九九七年頃まで子供たちが遊んでいたことを確認している。

³⁴⁷ 日本アミューズメント産業協会、『アミューズメント産業界の実態調査』。

のなか店舗管理も諦め荒廃させたままになっているゲーム機の状況や、これに対してそのまま放置するぐらいなら撤去すべきという意見も定期的に記述し続けている。結果として2000年代の初頭には子供向けゲームコーナーはそれまでの市場や状況を失い、縮小傾向に入ったと言ってよいであろう。

3-2. 子供向けゲームコーナー概観—②設置ゲーム機の変遷—

以上のように子供向けゲームコーナーの盛衰を概観してきたが、これを見ると単に店舗の推移だけではなく、そこに設置されたゲーム機も店舗の盛衰に大きな影響を与えていたことが見えてくる。本節ではこの場所ではどのようなゲーム機が設置され、いかにこの店舗形態に影響を与えていたのかを見ていく。この店舗形態で設置されていたゲーム機は非常に数が多いため、店舗形態全体に影響を与えた機種を中心に掘り下げていく。

(1). ビデオゲーム機

子供向けゲームコーナーに最も影響を与えたゲーム機はやはりビデオゲーム機全般である。この場所に設置された娯楽機器のなかでは最も遅い参入でありながら、ビデオゲーム機の参入以降はこの店舗形態が衰退するまで中心的な機種であり続けた。現在残っている店舗の全てにビデオゲーム機が残っていること、『月刊コインジャーナル』の月別業況報告でも、『コインジャーナル』が休刊となる2001年まで、主に取り上げられているゲーム機はビデオゲーム機であったことからこれは垣間見える。

ビデオゲームがこのように中心的な機種であり続けた理由は、ビデオゲームが最先端の娯楽であったことに加え、ビデオゲーム機を入れる筐体のなかにあるソフトウェア（基板）を取り換えることで他のゲームにすぐに切り替えることができる点が最も大きい。後々には一つの筐体に二つ以上のゲーム機を導入する仕組みもでき、小さな面積のゲームコーナー内で様々な娯楽を楽しむことができるようになった。また、この店舗形態におけるビデオゲーム機は、第1章でも記述した「汎用型ゲーム機」と呼ばれるレバーとボタンという画一的なデバイスを用いたものが主軸であり、全く違うゲームでもすぐ遊びに慣れることができる点も重要であったと思われる。

この店舗形態において、ビデオゲーム機は1979年末から1980年初頭という、他の店舗形態の導入時期³⁴⁸に比べると遅い時期に導入され始めた。導入まで主流であった他の子供向けゲーム機が1970年代末になると不調となり始めたこと、同時期に日本全国を巻き込んだ、『インベーダー』を中心としたビデオゲーム流行が重なったことが主な導入要因で

³⁴⁸ 本章第1章で整理したが、独立店舗、そして映画館やボウリング場などの併設型店舗では『エレポン』（タイトー、1973）などの『Pong』（Atari、1972）のクローン品が導入されていた。また第5章でも触れたように、喫茶店などの大人向けゲームコーナーではテーブル型筐体を使った形でビデオゲーム機の導入が1977年夏ごろから行われている。

ある。子供向けゲームコーナーでは『インベーダー』の流行終息後、余ったブラウン管などを「ミニアップライト筐体」（図 32、図 33 参照）と呼ばれる、全高 140cm ほどの筐体に入れて導入し始めた³⁴⁹。テーブル型筐体も一部導入されていたが、主に面積上の問題でミニアップライト筐体が主流になっていたと推測される。

ビデオゲーム機の利用料金は基本的には 1 プレイ 50 円と、独立店舗の平均である 1 プレイ 100 円の半額で経営されていた。これは他のゲーム機も基本料金は 10 円硬貨を主軸としたものであったことを含め、単純に子供の予算の問題が大きい。他には『インベーダー』流行の際、子供がお金を使いすぎて問題となった³⁵⁰ことの反省もあったと考えられる。しかし、この利用料金で収益を稼ぎながら減価償却し、さらに新作のゲーム基板を継続的に購入し続けることは難しい。そのため、新作で人気となる基板が短いスパンで出されるようになると、次第に子供向けゲームコーナーでは新作基板を独立店舗のように購入し続けていくことは難しくなっていった。

結果として、導入初期の 2～3 年間は独立店舗でも人気の作品³⁵¹が導入されていたが、1983 年を越えるころになると、次第に『コインジャーナル』の業況報告でも独立店舗の人気作品と、子供向けコーナーの人気作品との間に時期の遅れが生じてくることとなる。

この問題を回避しながらそれでも新作基板を設置していくために、リース業者は前節の店舗経営の流れで述べたように、売上地のローテーションや需要に合わせた中古基板への入れ替えなど、基板の寿命を徹底的に伸ばす方策をとった。これが功を成し、1984 年から 1987 年の間は様々なロングラン機種が増えることとなった。最終的に独立店舗では長くて半年で入れ替わっていた作品が、この場所では 1～2 年間もヒット機種として稼働し続けるという結果をもたらした³⁵²。

³⁴⁹ 「1 月期ロケーション別業況」『月刊コインジャーナル』1980 年 2 月号, 94-95。これ以外では、嶋原らがおこなった、1960 年代から現在まで業界に関わっている高井一美へのインタビュー（前掲注 74, 本論 p.23）においても、高井自身の経験談として確認している（嶋原ら, 2019, p.23）。

なお、「ミニアップライト筐体」の呼称については、加藤（2011, p.74）が「L 字型筐体」の呼称の一つとして業界内で使われていると指摘している。しかし、管見の限りでは業界雑誌などの多くの文献資料で「ミニアップライト筐体」という名前は本文中で書いた筐体のことを指して使われていること、加藤が指す筐体は「L 字型筐体」や「汎用型筐体」という名前で扱うことが可能なことから、本論では本文中の意味で利用している。

³⁵⁰ 前掲注 347（本論 p.102）における赤木（2005, pp.160-162）や『朝日新聞』の該当記事、そして「インベーダーブームこどもも“侵略”全国各地で“反対運動”火をふく」—業界は四項目の「自主規制」を打ち出す—（『月刊コインジャーナル』1979 年 6 月号, 13-17）などを参照。この他、1979 年前半には『日本経済新聞』、『読売新聞』、『朝日新聞』など、各種新聞雑誌がこの問題について触れている。

³⁵¹ 『パックマン』（ナムコ, 1980）や『ドンキーコング』（任天堂, 1981）、『クレイジークライマー』（日物レジャーシステム, 1980）、『ディグダグ』（ナムコ, 1982）など。

³⁵² 「ロケーション別業況報告」（『月刊コインジャーナル』エイ・クリエイト社）で報告されていた、特に稼働時期が長い機種として、『スパルタン X』（アイレム, 1984）や『魔

しかし、ゲーム機の性能が上がるにつれ少しずつ基板の価格は上がり続けていた。そのためビデオゲーム機は既存のゲームだけではなく新たな道を模索する必要が生まれていた。このような状況下でこの店舗形態に大きく変化を与えたのが、カプコンの『ストⅡ』シリーズが契機となり始まった対戦格闘ゲームの流行と、先述した SNK のシステム基板である『MVS』（筐体は図 30）の登場である。

対戦格闘ゲームはこれまでのビデオゲームにはなかった「人との対戦」という要素を大きく取り上げ、現代までその残り香が続く一大ブームを巻き起こすこととなった。これにより独立店舗も含め通常のビデオゲーム需要を改めて掘り起こすこととなり、子供向けゲームコーナーにとっても大きな転機となった。

『MVS』は先に述べたように SNK 自身がリース業に参入したきっかけとなったことや、SNK による様々な人気ゲーム機シリーズが生まれたこと³⁵³も重要である。しかし子供向けゲームコーナーにとっては、それよりも低価格で商品寿命が長いゲームが多数製作された点が助けとなった。たとえば、当時一般的には 10 万円から 15 万円前後であった基板価格のなかで、『餓狼伝説』（SNK, 1991）は 3 万 6000 円という低価格で販売された。少しずつ年を経るなかで基板価格は高くなっていくものの、基本的に SNK は低価格路線を長期にわたって維持した³⁵⁴。

この低価格路線の継続により、普段新作の人気基板を手に入れられないリース業者も発売と同時に投入、減価償却ができるようになった。『MVS』には格闘ゲームだけではなく、現存している店舗にも残る長寿作品³⁵⁵が多く制作された。さらに『MVS』は 4 個～6 個のゲームを同時に稼働させることができるスロット制を採用し、面積の小さい店舗でも多数のゲーム機を設置できるなど、多くの点で画期的なゲーム基板であった。

このように大きな影響を与え、また子供向けゲームコーナーに寄与した上記のゲーム機であるが、いずれの企業も、対戦格闘ゲームに人気集中しすぎた結果、他のゲーム機の展開よりも対戦格闘ゲームが完全に主体になった。その結果、子供向けゲームコーナーに向けたゲーム機が、バランスよく提供されづらくなっていった。また SNK のレンタル業はビデオゲーム機のみでの展開であり、ビデオゲーム機の人気失われた場合のリスクがかなり大きいことを放置して拡大していたともいえる。

結果として、SNK が倒産した 2000 年以降は、子供向けゲームコーナーへ設置されるよ

界村』（カプコン、1985）、『タイガーヘリ』（タイトー/東亜プラン、1985）、『1942』（カプコン、1984）などがある。これらの作品は基本的に 1 年以上、『1942』に至っては 2 年以上ロングラン機種として稼働し続けていた。

³⁵³ 『餓狼伝説』シリーズなど、多数が挙げられるため本稿では割愛する。

³⁵⁴ 赤木、2005、p.413.

³⁵⁵ 特に『メタルスラッグ』（SNK、1995）シリーズ。このシリーズは多くの店舗で今も残っていたほか、O 玩具店のように 4 つのスロットに同シリーズ作品全てを導入していたケースもあった。

うな新型のビデオゲーム機はほぼ発売されなくなった。そのため現行の最新機が稼働しなくなり、そのまま 1990 年代後半の時期のゲーム機が放置されるようになっていったことは、現存する店舗への聞き取り調査を見ても垣間見える³⁵⁶。

(2). ビデオゲーム以外の子供向けゲーム機

前項のようにビデオゲーム機は登場してから最後まで残り続けた主要な作品群であった。しかし先述したように、子供向けゲームコーナーにはビデオゲーム機以前にも設置されたゲームが多数存在する。本節ではこのうち子供向けゲームコーナーにおいて特に重要であったいくつかの作品を紹介し、ビデオゲームの登場以降の作品はそれとの関係性についても分析する。

子供向けゲームコーナーにおいて初めて設置された娯楽機器が子供向けのパチンコ機であったことは前節で触れたが、これがどのようなゲーム機であったのかは不明であり、アニメのキャラクターを盤面に詠っていた程度しか分からない。いずれにせよこの子供向けパチンコ機以降、10 円を弾くパチンコ機など、様々な子供向けのゲーム機が導入されることになった³⁵⁷。そして、この状況に大きな変化を与えたのがレジャック（現コナミ）の『ピカデリーサーカス』（レジャック、1976、図 15）である。

このゲームは盤面上に数字が記載されており、お金を投入し六種類の倍率に最大四枚までメダルをベットし、ルーレットランプがベットした倍率のマスに止まればその倍率×賭けた数のメダルが獲得できるという至極簡単なゲーム機であった。しかし、このゲームは後にこの時代の子供向けゲーム市場を牽引する作品とみなされるほどに成功した³⁵⁸。このゲーム機のヒットだけが理由ではないとは思われるが、当時の『コインジャーナル』³⁵⁹を見てみると、1976 年からにわかに子供向けゲームコーナーの店舗進出が激しくなっていることが記述されている。

しかし、『ピカデリーサーカス』は大ヒットしたものの、そもそも子供向けゲーム機はルールが単純であるがゆえに、熱中された場合飽きが早く、早い場合では 2 ヶ月から 3 ヶ月で入れ替えが行われるほどであった。さらに『ピカデリーサーカス』の場合、人気にあ

³⁵⁶ 聞き取り調査店舗に残っている最新の機種は K 玩具店、G 玩具店設置の『SVC CHAOS SNK VS CAPCOM』（SNK プレイモア、2003）であった。他の店舗では基本的にそれ以前のゲーム機が放置されているままであることを見ると、少なくとも現在の最新機種が設置されているケースは、完全にゲームセンター化した事例以外ではあまりないと推測される。

³⁵⁷ 子供向けパチンコ機や 10 円ゲーム機など、10 円を使う非ビデオゲーム機については岸（2015）を参照。ただし、岸はパチンコ機については 1970 年代後半に製造された機種を主体に紹介しているため、最初期のパチンコ機の形状は不明である。

³⁵⁸ この作品のルール、評価は、前掲注 258（本論 p.75）で参照した JAMMA の「アミューズメントマシンの軌跡」における『ピカデリーサーカス』の説明を引用、参考とした。

³⁵⁹ 前掲注 137（本論 pp.40-41）、『月刊コインジャーナル』1977 年 5 月号、16-20。

やかかった類似品が多数現れ、飽きの問題をさらに加速していた。結果的に同時期のビデオゲーム導入も重なったことで、子供向けゲーム機はしばらくを潜めることになった。

一時期ビデオ機にとってかわられた子供向けゲーム機であるが、『ミサイルフィーバー』（太陽自動機、1984、図34）と『ジャンケンマン』（サンワイズ、1985、図35）が発売され、これらが人気を博したことで改めて着目されていくことになる。『ミサイルフィーバー』は『ピカデリーサーカス』の改良型といえるルーレットゲーム機であり、『ジャンケンマン』は、ダブルアップ方式があるジャンケンを行い、勝てばメダルが獲得できるという、他の子供向けゲーム機と比べても非常に単純なゲーム機である。しかし、これら二種と派生型のゲーム機は、稼働当時から、現在残る店舗や親子連れ向けのゲームコーナーなどでも設置され続けるほどの人気作品となった。『月刊コインジャーナル』の月別業況報告を見ても、これらのゲーム機は子供向けゲームコーナーが衰退していく1990年代後半に至っても安定して稼働している姿を描き続けている。

このように1970年代の流行に比べて1980年代後半以降の子供向けゲーム機が失速せずに現在まで残り続けている明確な要因について推測するに、ビデオゲーム機との住み分けがうまくいったのではないかと考えられる。ビデオゲーム機は基本的にプレイ料金が50円から低くても20円で、また難易度も子供向けゲーム機に比べると高く、それを理解するにも難しい年齢の子供も遊びに来ていた。そのなかで、ルールがどんな低年齢層の子供でも分かりやすく、かつ基本プレイ料金が10円の子供向けゲーム機は、ビデオゲーム機と競合することなく、むしろ子供向けゲームコーナーのゲーム機の取捨選択の幅を広げること成功したと思われる。またビデオゲーム機が失速した2000年代以降、現在も店舗が残り続け、子供たちが利用しているのも、利用料金が一定である独立店舗とは大きく異なる、この遊びの幅の広さによるものではないかと考えられる。この点に関しては現存の店舗へのさらなる調査分析が必要であろう。

3-3. 子供向けゲームコーナー概観—③店舗経営者と業者・客のありよう—

これまで見てきたように、子供向けゲームコーナーの店舗の盛衰には、そこにあるゲーム機の変化はかなり大きいものであることが明らかである。では、それをプレイしていた子供たちと、設置していた経営者たちはどのように店舗、そしてゲーム機にかかわってきたのか。

子供向けゲームコーナーが生まれたのは1960年代であり、大きく飛翔するきっかけとなったのは1970年代であるが、この時期の子供の関わり方についての資料は少ない。これは、ゲームセンター史における黎明期の情報はゲーム開発企業の情報が主体であることや、情報を集積する業界雑誌が生まれたのは1970年代後半になってからであること、この時期からゲーム機を設置している店舗が今も残っている可能性はかなり低いことが理由として挙げられる。

文献資料などで確認できる限りでは、ゲームコーナーに設置されたこれら一連のゲーム機は確実に収益を上げており、例えばパチンコ機は2ヶ月から3ヶ月で飽きがくるぐらいには熱中して遊んでいたことがうかがえる³⁶⁰。また、この時期にいたるまでに子供の遊び場の面積は減少し、子供が外で遊ぶ時間も同様に減り始めていた³⁶¹。このなかで、放課後から塾へいく合間など隙間を狙った遊び方も可能な娯楽機器であったアーケードゲーム機は、子供向け店舗でもある程度好意的に受け止められ、稼働し続けていたようである。

子供たちの遊ぶ姿を詳細な形で確認できるようになる時期は1980年代になる。この時期、すなわち『インベーダー』の流行前後からより多くの店舗にゲーム機が導入され始めたこと³⁶²や、前述のとおりビデオゲーム機がこの店舗形態の中心となっていき、自然と文献資料での情報も散見されるようになったことが主な要因である。ビデオゲーム機の流行は、子供向けゲームコーナーの拡大にも大きな影響を与えていたことが見受けられる。上記の流れからか、この時期の情景からは、ビデオゲーム機を主軸とした子供たちの様々な遊び方や、店主のゲーム機と子供たちへの関わり方が主に見えてくる。

子供向けゲームコーナーの主な客層である子供たちはロコミで情報網を持つ、或いは単純にもともとあった駄菓子屋に遊びに行くなどしてゲーム機があるところを察知、様々な場所にある店舗の位置を知り、遊びにいていた³⁶³。

基本的にこれらのゲームコーナーに遊びに行く理由は、主目的のついでか、或いはそもそもゲーム目的である場合が多い。例えば駄菓子屋は、元から遊び場となりやすい場所であったために、ゲーム機を遊ぶのも自然なことであった。他方で、ペットショップや文房具屋など、元来遊び場になりづらい場所は、単純にゲームを遊びに行くか、該当の店舗で文房具を買うなどの主目的を果たすついでにゲームで遊ぶケースが多かったようである。他にも通常のゲームセンターでは不良に絡まれる、或いは独立店舗では対戦ゲームで勝てない、という要因で駄菓子屋の方に足を向ける、といったケースなどもあった。このように子供向けゲームコーナーは、1980年代当時のゲームセンターにおける不良問題や、1990年代以降の対戦格闘ゲーム流行の受け皿にもなっていたと考えられる³⁶⁴。

子供たちのプレイ方針については、『コインジャーナル』の該当事例や、駄菓子屋店主

³⁶⁰ 相田・大塚, 1997, pp.146-148.

³⁶¹ 仙田満, 1992, pp.162-168.

³⁶² 聞き取り調査店舗中、O玩具店、N玩具店、S玩具店、T商店、K駄菓子屋店など5店舗でこの時期に導入している。そのほかの店舗は1990年代初頭が主流であった。

³⁶³ 前掲注346(本論p.102)の『月刊コインジャーナル』(1983年4月号, 27-30)の記事を参照。

³⁶⁴ プレイヤーへの聞き取り調査では、1995年頃、プラモデルを買いに行くついでにゲーム機を遊ぶ例(当時奈良県宇陀市・30代・M氏。2015年7月17日取材)が存在している。1990年代後半頃の対戦ゲームに関する意見と、独立店舗が当時怖いというイメージがあった、という話も聞き取れた。(当時大阪府大阪市・20代・W氏。2015年7月17日取材)不良問題に関しては脇田(1990)も参考。

であり店内の子供向けゲームコーナーを管理していた脇田はるの日記³⁶⁵を参照すると、主にクリア目的やスコア稼ぎによる自己顕示、単なるストレス解消などが見受けられる。これをみるに、加藤裕康も提示していたような「魅せ」の行為を含め、多様な目的でゲームを遊んでいたと考えられる³⁶⁶。この場所では年齢の幅も小学生の六年間というものだけを見ても幅広く、年齢によって遊ぶゲーム機が異なる店舗など、年少と年上の子供が同時に狭い場所にて交流するスペースともなっていた。

しかし、様々に遊んでいた子供たちのなかでも、たとえばゲームを通じた喧嘩、ゲーム機を叩く、蹴るなどの行為、親のお金を盗んで遊びに来る、昼休みなど学校にいるはずの時間に遊びに来る、さらにはゲーム機のコンセントを抜いて自分の所持ゲーム機をプレイするために盗電するなど、ゲーム機にまつわるトラブルや問題行為もやはり多かった³⁶⁷。そういった問題の解決は基本的に店主が自発的に行っており、軽いものでは叱るのみ、重いものでは追い出す、来店禁止にするなど厳格な罰を与えていた。基本的に店主たちは、他の子供たちに迷惑がこうむらず、また円滑な関係が取れるような処置をとっていた。

このような自発的解決手段をとっていたほとんどの店舗では、学校側に睨まれる、また気の弱い子供やゲーム好きな子供は上記の問題があると遊びに来なくなる³⁶⁸、などの意見を聞き取ることができた。子供向けゲームコーナーでは、学校を含めた地域との連携と、ゲームを遊びに来る子供を大事にしていたことが見受けられる。この地域との密な連携は子供の親にも知られており、独立店舗とは異なる、子供たちを安心して遊ばせに行くことのできるゲームセンターとしての役割も担っていたと推測される³⁶⁹。

上記のような、子供が安心して遊べるゲームコーナーという機能は、1985年に風営法の第八号営業としてゲームセンターが認定された後も続いていたと考えられる。本論の第2章や第3章でも考察した通り、風営法の適用はプラス面もあったものの、風営法の適用に

³⁶⁵ 脇田, 1990.

³⁶⁶ 加藤, 2011, pp.86-89.

³⁶⁷ これらの多くは脇田(1990)からの引用である。特に盗電に関しては脇田の1986年の事例(脇田, 1990, p.108)以外にも、S玩具店の最近の事例で『ニンテンドーDS』のような携帯型ゲーム機の盗電が行われているという証言がある。またゲーム機を叩く、蹴るといった損壊行為は独立店舗内でも数多く存在する根の深い問題であり、現在も対処に苦慮している店舗も多い。ほか、親の金を盗んでゲームをプレイする、という話は「インベーダー」流行時にも問題になっており、当時の各記事(前掲注347(本論p.102)の『朝日新聞』1979.6.3朝刊, p.22の記事など)でも提示されている。

³⁶⁸ T商店より。他の店舗でもO玩具店、N玩具店などの店舗でほぼ同じような証言を聞き取れた。

³⁶⁹ 脇田(1990)を主に参照。また本論執筆者の経験であるが、当時筆者が遊びに赴いていた奈良県奈良市中登美ヶ丘の子供向けゲームコーナーは中登美ヶ丘団地の商店街内に存在しており、両親の知り合いがよく筆者がゲームコーナーに遊びに赴いている姿を目撃していたという。聞き取り調査をおこなった残存店舗もほとんどが住宅地や商店街内に存在しており、軒先という見やすい環境の関係上、同様の監視効果はあったと推測される。

よるイメージダウンや営業可能時間の短縮など、マイナス面も大きいものであった。

しかし子供向けゲームコーナーは、店内ではない「軒先」にゲーム機を設置しているか店内に少数しか設置していないため風営法の適用を免れた。そして営業時間に関しては元から子供向けということで夕暮れには閉店していた。また地域連携を密にしておりマイナスイメージは店舗単位では無縁の存在であったことなどから、ほぼ影響を受けることがなかった。なかには風営法適用外にも関わらず、子供たちを帰す理由として法律の規制を使っているケースなどもあり、むしろ歓迎していた店舗もあった³⁷⁰が、それ以外の店舗でもほとんど風営法の適用は関係なく、順調に経営を続けていたようである。

全体を見ると、子供向けゲームコーナーにおいて子供たちは気軽に遊びにいける遊び場として利用し、新しい娯楽であるゲーム機を様々な形で楽しみ、遊び、また人のゲームプレイを鑑賞し、年齢、ゲーム機に合わせてスキルアップをはかっていた。そして店舗側は利益を享受しながらも、子供たちが安心して遊び、年かさが違う子供たちがトラブルのないように努め、子供たちがゲーム機を使って、様々な年齢の同じ校区にいる子供たちと交流しやすいスペースを作り出していた。そこには、深谷昌志³⁷¹や松田道雄³⁷²がというような駄菓子屋の教育的効果は薄まりながらも存在し、さらにはそのような元々は駄菓子屋のみに存在していた機能が、他の店舗へ拡大する形で行われていた³⁷³。

4. 変遷の調査と分析から見える子供向けゲームコーナーの考察・衰退要因の分析

4-1. 子供向けゲームコーナーの要点

前章のように、子供向けゲームコーナーは現れて半世紀弱の間に大きく発展し、そして急速に衰退した。しかしそのなかで人々は様々な形でゲーム機と関わり合い、もともとあった店舗にはなかったものを無意識のうちに感受していた。本節ではこのような、子供向けゲームコーナーが持っていた、或いは作り上げたと思われるものについて、これまでに整理したことを軸に主に3つの要素をあげ、社会背景を踏まえた上で考察していく。

第一に、駄菓子屋の延命効果がある。1970年代から1980年代にかけて、駄菓子屋では駄菓子そのものの機能が弱まり、大量消費品としてパッケージングされたお菓子が主流となっていた。そしてそういったお菓子はコンビニやスーパーでも十分、という形で駄菓子

³⁷⁰ N玩具店の証言。店主は18時近くになると法律があるから子供たちは早く帰るように、と仕向けており、これによりむしろ経営がやりやすくなった、と答えていた。

³⁷¹ 深谷，2007。

³⁷² 松田，2002。

³⁷³ 脇田の例では、記述を見る限りすべての子供たちの名前を把握していた。また玩具店であるS玩具店やO玩具店、N玩具店などでも子供から最近地域内で起きている問題などの情報も得ることができていた。このように、駄菓子屋で起きていたような店主と子供たちとの交流も、他の店舗で起きるようになっていたと考えられる。

屋のお菓子屋としての存在意義が薄まりかけていた³⁷⁴。この時期にゲーム機が導入されることで、お菓子の消費という要素とゲームプレイ、ゲーム鑑賞という要素が重なり、新たな子供向けの遊び場としてのスペースとして再構築され、衰退要因の節で述べる個人商店自体の限界が現れる 1990 年代終わりまで延命できたと考えられる。

第二に、子供たちの交流スペースや、交流そのものにおける調整機能の拡充効果があげられる。1960 年代前後から、子供たちの遊び場面積は高度経済成長期における都市開発によって減少し続けており、1970 年代には戦後すぐと比べても大幅に減少していた³⁷⁵。そのようななかで子供向けゲームコーナーは、これまでの遊び場としての機能を保持するだけでなく、店主の緩やかな管理のもと安全に過ごしやすく新たな娯楽である娯楽機器やそこにあるお菓子などを通じて交流する場所として成立していた。

こういった交流の場では往々にして問題が起きやすく、同じゲームセンターであってもその問題に苦慮しているケースも多い³⁷⁶。しかし子供向けゲームコーナーの場合、問題を起こしたら遊べなくなる、という罰の重さが、結果として「何をしてはいけないのか」、「何を注意すれば友達と楽しく遊べるのか」というような、人々の交流における問題の調整が無意識におこなわれる場所となっていたと考えられる。ゲームセンターにおけるこの傾向は既に加藤³⁷⁷がゴッフマンの分析を引用して「焦点の定まらない相互作用」として分析している。加藤の議論では、このような「互いに意識しながらも無関心を装う³⁷⁸」相互作用が無視される時にはじめて店員への苦情という形で新たな別の相互作用が生まれることを指摘している。しかし子供向けコーナーの場合、そもそも前提段階の「焦点の定まらない相互作用」も子供には明示しなければならない場合が多く、それをきちんと店主が伝えることで果たしていた。このような場所を、駄菓子屋だけではなく多種多様な店舗へとゲーム機は広げていったと思われる。

最後は、「子供向けゲーム機」という新たなジャンルのゲーム機の開発がおこなわれるようになったことである。現在、子供向けゲーム機の多くは、子供向けゲームコーナーが衰退した後もショッピングモール内や百貨店のゲームコーナーなどで様々な形で稼働している。これらのゲーム機は、そのルールの単純性を含め、単に親子連れ目的のゲームコーナーのみでは生まれづらく、子供が単独で遊びに行ったときに理解できるゲーム機を開発する、という理由があった可能性が高い。特に 10 円ゲーム、『ジャンケンマン』といった

³⁷⁴ 松平 (2005)、松田 (2002)、加藤理 (2000) など参照。

³⁷⁵ 仙田満, 1992, pp.162-168.

³⁷⁶ 加藤 (2011) はゲームセンター内にあるコミュニケーションノートでの交流を主に研究対象としている。この中では、ノート内に心無い落書きや中傷が書かれるようになり、この問題の解決に苦慮し、最終的にノート自体がなくなってしまったケースも様々な形で紹介している。

³⁷⁷ 加藤, 2011, pp.99-100.

³⁷⁸ 加藤, 2011, p.99.

単純極まりないゲーム機は明確に子供のみを対象としたゲーム機である。このような低価格、低利用料金を前提としたゲーム開発が行われた背景には子供向けゲームコーナーという空間の特異性があったと考えられる。

このような機能や要素が存在していた結果、1970年代頃に発展し始めた子供向けゲームコーナーは、1980年代にはゲーム機とそれまでの店舗の役割を融合させ、さらに新たな機能を与えられた。経営者は店舗管理を維持、リース業者は場所に合わせたゲーム機を提供し続けることで、利益を享受しながらも意識、無意識にかかわらず子供たちにとって過ごしやすい娯楽機器の遊び場、それを通じた交流の場を提供していた。

4-2. 子供向けゲームコーナーの衰退要因

一方で、この場所は上記の機能がありつつも、結果的には衰退していった。この要因には少子化による客そのものの減少など分かりやすい要因も考えられる。しかし、それら以外にも、この店舗形態独自の重要な要因があると思われる。以下、その要因と考えられるものを記述していく。

第一に、中小の個人商店そのものの限界がある。駄菓子屋、玩具屋やその他店舗を中心として、子供向けゲームコーナーは基本的に家族経営の個人商店を主軸とした存在である。これらの個人商店は経済的な限界や、家族経営の限界などが1990年代にあらわれ、店舗数そのものが減少し始めていた³⁷⁹。多くの店舗はこの流れに巻き込まれた可能性が高いと思われる。聞き取り調査をおこなった店舗の一つである東京都荒川区の駄菓子屋Kの店主も、息子はすでに別の場所で働いており店舗は歳の限界が来たら畳む旨の発言をしていた。他の店舗でも多くの経営者がすでに高齢であることから、この要因は最も可能性が高いものと考えられる。

第二に、子供たちのゲームを中心とした環境が変容したことである。子供向けゲームコーナーは早い段階から、家庭用ゲーム機とすみ分ける形で、家の外にある遊び場としての機能を主軸にしていた。しかし、携帯型ゲーム機の進歩や、1990年代末期から現れた対戦型トレーディングカードゲーム³⁸⁰の存在により、外で遊ぶ際に駄菓子屋だけではなく通常の飲食店なども選択肢としてあらわれるようになった。結果として、個人商店が衰退したあとに、新たにゲーム機を主軸とした、子供のみを対象とした施設を作る方向性にゲーム企業やリース業者が行きつくことがなくなった。

第三に、子供向けゲームコーナーにおける新作ゲーム導入に限界が生じたことである。子供向けゲームコーナーには面積の関係上汎用型のビデオゲーム機や、小型のゲーム機のみしか設置できない。しかし風営法の適用や家庭用ゲーム機市場の拡大化以降、ゲームセ

³⁷⁹ 商店街を中心にした中小の個人店舗の衰退については新雅也（2012）を参照。

³⁸⁰ 例えば『マジック：ザ・ギャザリング』（ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社、1996-）など。

ンター業界全体は大型のゲーム機、インターネット、カード対応など、設置自体にコストがかかるゲームが主軸となった。また、汎用型ゲーム機の開発を継続していた企業や、リース業者向けにゲーム機を開発していた SNK やカプコンも、1990 年代末には前者は倒産、後者はリース事業から撤退と、方針を転換せざるをえない状況になっていった。

上記の理由により純粋に新作ゲームが少なくなったため、子供向けゲームコーナーは新たな娯楽を楽しめる遊び場としての優先順位は下がっていった³⁸¹。最終的にリース業者も貸し出せるゲーム機がなく廃業、最悪の場合ゲーム機を店舗側が撤去したくともコストの問題で出来ず放置する、というケース³⁸²は極端としても、基本的には古いゲームしか設置していない状態が続く状況となった。

最後に、ゲームセンター全体が健全化したことにより、子供が遊びやすい安全な場所が増加したことがある。風営法の適用以降、ゲームセンター業界は前述の全体的な開発方針の転換だけでなく、一丸となって業界イメージの健全化を目指し、店内を明るく、だれでも遊びにいきやすい空間を作り上げた。結果として、特にショッピングモール内のゲームコーナーは誰が行ってもあまり問題が起きない安全な空間となった。そのため、個人商店の閉店後はこちらへと子供向けゲームコーナーの役割が移譲され、社会に根付いていったのではないかと考えられる³⁸³。

5. 小括

本章では、ゲームセンターに様々な存在した店舗形態が日本社会に根付いた過程のケーススタディとして、子供向けゲームコーナーが社会に根付いた過程とあり方を明らかにすることを目的とした。そのため、まず基本的特徴を捉えたうえで、場所、設置ゲーム機、かかわる人々に焦点を当て、変遷を分析し、考察した。結果として子供向けゲームコーナーでは店舗経営者とリース業者により、適切なゲーム機が設置され、子供たちが安心して店主や友達、また同じ校区内での見知らぬ人との交流を行う、特殊な遊び場を形成した。その場所で子供たちは新しい娯楽であるゲーム機を楽しむだけでなく、それを通してゲ

³⁸¹ O 玩具店や S 玩具店では、ゲームコーナーに来てそこにある子供向けゲーム機を遊ばず、持ち寄った携帯型ゲーム機を遊ぶ姿が常態化しており悩んでいるという話も聞き取れた。S 玩具店の前掲注 370（本論 p.110）における盗電の問題も関連事項といえる。

³⁸² ゲームセンターに転業した T 商店以外の全ての店舗でリース業者の来店タイミングが半年、あるいは 1 年に 1 回程度と極めて遅いタイミングになっていた。G 玩具店に至っては連絡もない、筐体の鍵がないから収益を回収できないという事態に陥っていた。

³⁸³ 本論執筆者は現在、関西・関東圏を中心に全国のゲームセンターへのフィールドワーク調査を行っているが、日本全国にあるショッピングモールである「イオンモール」の「モーリーファンタジー」系列店舗を中心に、様々なショッピングモール内のゲームコーナーで、子供たちだけでゲームを遊びに来ている例を確認している。このような子供たちの遊び方や遊び場の変容に関しては、より調査分析を継続していく必要があると思われる。

ームセンターという娯楽施設で遊ぶ際に起きる問題もうまく調整されるような空間が生まれていた。

しかしながら店舗、ゲーム機、子供たちの社会背景の変化を中心とした要因による環境の破壊など、多くの要因によりこの場所は縮小せざるをえなくなった。最終的にその機能の多くはショッピングモール内のゲームコーナーや、携帯型ゲーム機による交流など、主に娯楽としての機能を中心に移譲していき、子供向けゲームコーナーという形は併設型店舗へ移譲する形で社会に根付いていったと考えられる。

しかしながら、これまでの子供向けゲームコーナーは完全になくなったわけではなく、好調なまま経営を続けている店舗も一部存在を確認している³⁸⁴。これを見ると、他の場所やゲーム機へ役割は移譲していったものの、この店舗形態そのものの機能は消失していないと考えるべきである。さらに言えば、機能を移譲した場所には店舗経営者と客との交流という、子供向けゲームコーナーで重要であったパーツが失われている。ただ遊ぶだけでは得ることが難しいこの部分を失うことは、ゲームセンター文化を中心に、何らかの影響を与える可能性は高いと思われる。

今後の本章独自の課題としては以下のことが考えられる。まず、今回は店舗経営者への聞き取り調査と文献資料による俯瞰が中心であり、それ以外の視点が欠けている。そのため、ゲーム機を設置していたリース業者への聞き取り調査や、当時この場所で遊んでいた、現在30代から40代になると考えられる当時の客層への、質的な聞き取り調査をより深める必要があると思われる。

また、本論で対象とした子供向けゲームコーナーは、加藤³⁸⁵や木島由晶³⁸⁶が明らかにしたコミュニケーション空間とは異なるものである。この場所は近隣地域の子供たちとそれを管理する店舗経営者という、地域との連携と関係性が重要視されたものである。そのためその場所での遊びは、ある程度これまで存在していた地域コミュニティに依拠せざるをえない。その中で起きた問題解決も、店主側の強い意志によるものであり、子供たちはゲーム機で遊びたいがゆえに従うというものである。問題解決においては緩やかな合意形成過程が存在する加藤の提示したコミュニティに比べるとそれはいかにも強権的ではあるが、楽しくゲームを遊びたい大多数の客層が、安心して来店するためには必要な措置であった。

ゲームセンター研究では前述のような特殊なコミュニティ形成が重要視されがちではあるが、ゲームセンターは特殊な層を含めた、それ以外の大多数の客層を引き込み、常連客にしていくことによって成り立った場所である。ゲームセンター研究をより深めていくためには、そのような多数の客層がおこなう営みと、この客層が必要とした空間やゲーム機

³⁸⁴ 岸 (2015) が、2015 年現在確認できる好調な店舗の例を数例紹介している。

³⁸⁵ 加藤, 2011.

³⁸⁶ 木島, 2014.

にも目を向けていく必要があるだろう。この点については、一部第7章においても触れることにする。

第7章 娯楽施設としてのゲームセンターの変遷—店舗形態に影響を与えた要素を中心に—

1. 本章の目的

本論では、ゲームセンターが社会に根付いた要因と過程を明らかにするために、様々な形で分析と考察を試みてきた。まず第2章では日米ゲームセンター史を比較分析し、第3章では第2章で見てきたゲームセンターが社会に根付くための前提となる、社会統制と青少年保護の要素について分析した。第4章では、第3章で明らかにした日本の特性の一つである、多様な店舗形態の存在に着目し類型化、第5章と第6章では先行研究で顧みられていない二つの店舗形態の変遷と社会に根付いた過程について分析を試みた。

この議論において明らかになった重要な知見は、各店舗形態は様々な店舗の客層に合わせ、各々独立店舗とは異なった形でゲーム機を運営し、社会に根付いた存在となったことである。言い換えると、店舗（経営者とゲーム機設置業者）・プレイヤー・ゲーム機の関係の維持や発展がゲームセンターを社会に根付かせる上で重要だったといえる。

本論ではこの3つの要点のうち、店舗とプレイヤーを主軸にして分析し、ゲーム機については設置によって店舗やプレイヤーが受けた影響を主に考えてきた。そのため、ゲーム作品内容や作品が与えた影響についてはあまり分析してこなかった。しかし、ゲームがなければゲームセンターが成立しない事を考えると、ゲーム作品とそれを取り巻く事象も、ゲームセンター、ひいては店舗形態に影響を与えている可能性は否定出来ない。本論はゲームセンターが社会に根付く過程を明らかにする関係上、ゲーム機についても、店舗や客であるプレイヤーとの関係を分析する必要がある。

このようなアーケードゲームと店舗、利用客との関係性について、先行研究でも少なくともはあるが言及されている。例えば小山友介³⁸⁷は特にクレジット投入意欲を与えるシステムに着目して分析を試みている。小山はアーケードゲームが基本的に100円1プレイという料金形式である関係上、現場のオペレーターの経験則として「1クレジット(=100円)3分」を一つの目安として、アーケードゲームのシステムデザインは発展してきた³⁸⁸と記述している。そのうえで、売上を上げたい店舗側と、長時間遊び、点数を稼ぎたいプレイヤーとの共進化プロセスを持ってアーケードゲームのシステムが発展したことを分析している。

また、Jesper Juulは、過去の遊戯論研究が「ゲーム」と定義した遊戯を整理し、そういったゲームに普遍的に定義出来る「古典的ゲームモデル」を提示した。Juulはその上で、

³⁸⁷ 小山, 2016, pp.206-211.

³⁸⁸ 小山, 2016, p.206.

この「古典的ゲームモデル」にアーケードゲーム機が組み込まれていると分析する³⁸⁹。Juul はアーケードゲームが「取り巻く経済的な事情のおかげで、一回一回のプレイセッションの時間が短いことが求められた」こと、その結果クリアのために「戦略を最適化することをプレイヤーに強いるもの」とならざるを得なかったこと、他方でパッケージを買い切り自由に遊べる家庭用ゲームがその軛から放たれ、セーブ機能や時間制限の撤廃など、自由にゲームを作る事が出来たと分析している³⁹⁰。Juul の事例はアーケードゲームにおける IC カードによるプレイ記録など、家庭用ゲームであらわれた要素を取り入れた結果起きると思われる変化は分析していない。しかし硬貨投入型の娯楽機器機自体が持つあり方の前提を分析したこの議論は、店舗空間や客への影響も考えるきっかけとして重要である。

小山や Juul のいうアーケードゲーム特有のシステムや要素の変遷は、ゲームセンターの収益性やゲームセンター史全体、更には社会におけるゲームセンターに対する位置づけにも影響を与えていると思われる。これらに近い研究では中川大地が一部の作品ジャンルについて、ゲームセンターの変遷や社会のあり方と結びつけて考察している³⁹¹が、決して多くはない。

上記以外のゲームと店舗の関係性についての言及は、主に赤木真澄³⁹²や石井ぜんじ³⁹³などのような業界人によるゲームセンター史の叙述や、或いは漫画家である押切蓮介³⁹⁴のような、ある種個人の回顧録を漫画としてエンターテイメント化させた記述において主に語られてきた。これらは当時の当事者たちの周辺の状況を伝える事には成功しているものの、個人による独自の見解にとどまっておき、社会状況との関連性や、店舗との関係性、先行研究などを通じた批判的検討は進んでいない。結果、アーケードゲーム機が実際にプレイヤーや店舗、社会状況へ与えた影響は一部を除き研究が不足しているといえる。

以上を踏まえ、本章は本論の最終章として、アーケードゲーム機の変遷、特に様々な店舗形態が社会に根付く過程において重要であった要素を、先行研究や本論での議論を踏まえながら分析する。これにより、ゲームセンターが社会に根付いた過程と、多様な店舗形態が衰退し、独立店舗や併設型店舗が主体になっていった要因を、設置されたアーケードゲームの側面から明らかにすることを目的とする。なお本論は、これまでと同様に、全国

³⁸⁹ Juul, Jesper, 2011, *half-real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.(=松永伸司訳, 2016, 『ハーフリアル: 虚実のあいだのビデオゲーム』, ニューゲームズオーダー.)

³⁹⁰ Juul, 2011, pp.198-200=2016, pp.237-239.

³⁹¹ 中川 (2016) におけるアーケードゲームについての言及 (中川, 2016, pp.121-127, pp.131-158, pp.276-280, pp.370-375, pp.412-418) を参照。

³⁹² 赤木, 2005.

³⁹³ 石井, 2017.

³⁹⁴ 押切, 2009.

的にゲームセンターが広がっていった 1970 年代から、多様な店舗形態が衰退し、現在の形へと収束するきっかけとなった 2000 年代前半までを主な対象範囲とする。

2. 本章の調査対象—汎用型ゲーム機—

本章の主な対象であるアーケードゲーム機には、非常に数多くの作品が存在する。そのため全てを分析するのはもちろんのこと、対象を絞る際にも相応の形に絞らなければ分析は不可能である。以上を踏まえ、本章では対象となるゲーム機をある程度限定する。

嶋原盛之³⁹⁵によるとアーケードゲームは主に「専用型、汎用型のビデオゲーム」、「プライズゲーム」、「メダルゲーム」、「バンダー」、「その他」に分かれているとされる。この内、「その他」には全てが機械・電気式の「エレクトロメカニカルマシン

(Electromechanical Machine) (以下エレメカと略称)」も含まれる。この中において、本論で特に分析すべきジャンルといえるのは「ビデオゲーム」、特にテーブル型、L 字型の筐体で稼働していたゲーム群である「汎用型ゲーム機」になるだろう。

汎用型ゲーム機に対象を絞る要因は、全ての店舗形態で稼働していた事が事実であり、その中で多様なゲーム機が同じ筐体で消費され、頻繁に入れ替えられているためである。汎用型ゲーム機は他のゲーム機に比べ設置面積が小さく、どこでも稼働できた。また基板入れ替えによって様々なゲーム機を次々と稼働させることも可能であった。結果として汎用型ゲーム機は様々な店舗形態で主流のゲーム機になっていた事が、本論の第 5 章と第 6 章の分析からも伺える。以上により本論は、汎用型ゲーム機を主な対象に据え、この作品群からアーケードゲーム全体について考える。

3. 本章の分析対象—ゲーム内容から見るプレイ目的—

次に、汎用型ゲーム機の中の分析対象について整理する。これまで本論で考察してきた中における、本章で触れるべき汎用型ゲーム機の重要な要素は、基板の入れ替えによって「同じ筐体で多様なゲームを稼働させることが出来ること」と、それによって「様々な楽しみ方、プレイ目的を提供可能であること」である。この要素によって、様々な客層に合わせたプレイ目的を汎用型ゲーム機は与える事が可能となり、店舗形態は多様な形として広がった。先行研究では汎用型ゲーム機の様々な楽しみ方について、大別して 2 つのあり方が提示されている。

第一に「スコアラ文化」である。これは石井や中川、中沢新一に上村雅之らなど、ビデオゲーム研究の中では様々な形で分析されている³⁹⁶。このあり方は、ハイスコアの追求という目的を達成することにより、ゲームプレイへ挑戦すること、それにより結果的に社

³⁹⁵ 嶋原, 2010, p.269.

³⁹⁶ 中沢 (1988)、上村ら (2013, pp.206-207)、石井 (2017, pp.112-114)。

会的称号を得ることや、コミュニケーションの糧とする文化である。この文化はとりわけ『ゼビウス』（ナムコ、1982）によって花開き、同人サークルによる攻略コミュニティの誕生やその後のゲーム攻略雑誌、ゲーム開発企業の誕生につながるなど、特にゲーム文化全般に多くの影響を与えた。

次に分析されているのは「対戦文化」である。これは中川や石井、加藤裕康、木島由品、Todd Harper など日米を問わず様々な先行研究が存在し、現在もゲームセンターのみならずゲーム文化、スポーツ文化など様々な場所に影響を与えている³⁹⁷。この文化は主に「対戦格闘ゲーム」、特に『ストII』シリーズの流行をきっかけとしたものであり、対人戦による見知らぬ相手との「勝敗の欲求」や「周囲へのパフォーマンス」、それを通じた「対戦ゲーム特有のコミュニケーション空間形成」など、当時のゲーム文化ではなかったあり方を提示したものである。特に日本では、少なくとも2010年代前半まではゲームセンターが主軸となり対戦文化を築き上げてきたこともあり、現在でもゲームセンター、特に中小の独立店舗を中心に対戦文化が根付いている。

この2つのあり方を中心に先行研究は分析を続けており、ゲームセンター独自のゲームのあり方について明らかにしている。先行研究では、この2つについて、いずれも求道的で先鋭化しやすいものと分析している。そのため汎用型ゲーム機のあり方についても、プレイヤーの観点から「プレイヤーが先鋭化し」、それに合わせる形で「ゲームが難しくなった」、「ニッチ化した」、結果「ゲームセンターにおけるプレイヤー文化そのものがコアユーザー向けに先鋭化し、該当ゲーム機を中心とした汎用型ゲーム機が変容・結果衰退した」という議論が中心となっている³⁹⁸。

しかし、汎用型ゲーム機の中には、先行研究の方向性では見えない作品群がある。それが第5章で主に提示した、麻雀ゲームや『上海』のような、既存の娯楽を模倣、或いは参考にしたゲーム作品である。これらの作品は、所謂ハイスコアを求める文化で主に扱われているゲーム群から外れている。また対戦文化においても、「スポーツ」や「麻雀」のジャンルはたしかに対戦要素があるものの、よくゲームセンターの対戦文化で扱われている主要なジャンルである「対戦格闘ゲーム」などの文脈からは外れている。

そのため本章ではこの「既存の娯楽を模倣、或いは参考にしたゲーム」を主体に、ゲーム機の内容とあり方について分析し、スコアラー文化や対戦文化と並ぶ別のあり方があった可能性を考察する。そのうえで上記のあり方全体が衰退、或いは変容していった過程と要因について分析、考察を試みる。

³⁹⁷ 加藤（2017）や木島（2014）、中川（2016、234-242）、石井（2017、pp.166-192、pp.212-224）、Harper（2013）参照。

³⁹⁸ 中川（2016、pp.276-277）や石井（2017、pp.114-117）らがこの点について、本文中で指摘した形で言及している。

4. 汎用型ゲーム機分析の要点①既存の娯楽を模倣、或いは参考にしたゲーム作品

4-1. 先行研究における扱いと実態の差異

既存の娯楽文化をゲーム化したものは、麻雀などのボードゲームやクイズ、スポーツのように明確なルールを持つゲームをゲーム化したもの以外にも、アニメや漫画などの物語をゲーム化したものも考えられる。本論ではこの内、麻雀ゲームや野球ゲームのように明確にルールを持つゲームをビデオゲームに落とし込んだもの、或いは『上海』のように、それらを参考にしてゲーム化したものを分析の対象とする³⁹⁹。

初期の『Pong』がいわゆるテニスやピンポンのような玉打ちゲームを題材にしているように、ビデオゲームは初期の段階では、ハードウェアそのものを組み替えてゲームを作る必要がある関係上、既存の娯楽、特にルールが単純である対戦ゲームを再現することが往々にしてあった。しかし、プログラムを中心とするソフトウェア技術の誕生と開発環境自体の進歩により、より複雑で高度なゲームが開発可能になると、『インベーダー』のように、様々な独自のゲームを表現する形に技術が進歩していった⁴⁰⁰。

ソフトウェア技術によって発展していったゲームの中で、初期において重要な変化をもたらしたのが『ゼビウス』である。『ゼビウス』は画面のスクロール技術と、地上と空中という複合したレイヤー（層）を用いた、これまでのゲームでは作れない物語要素を形成した。更に『ゼビウス』はゲーム外においてゲームの世界観を補完する方法や、ゲーム内におけるバグなどの特殊な挙動により、神話的ともいえる物語性と、コミュニティによるゲーム攻略を加速させる結果を作った⁴⁰¹。

これによってビデオゲームにおいても物語を作り上げる手法が確立し、『グラディウス』（コナミ、1985）や『魔界村』（カプコン、1985）のような、ゲームに詳細な設定を作り上げた上でエンディングを用意する事例も生まれることになる。先行研究ではこれらの事例のような、ビデオゲームでしか表現しえない、ゲームプレイによる相互作用を前提とした物語内容を持つ作品を主に取り上げている。文献資料においても実際に紹介している作品の多くがこのタイプのゲームである⁴⁰²。

³⁹⁹ アニメや漫画をゲーム化したものについては、いわゆるメディアミックス戦略の一貫を対象とする形で分析・考察が可能だと思われる。しかし、メディアミックス戦略をおこなったゲームについてはアーケードだけではなく様々な機種で行われている。そのため考察する場合にはそれらも対象に含めた上であり方や変遷を分析する必要があると思われる。

⁴⁰⁰ この点については小山（2016, pp.67-68）や多根（2011, pp.22-26）を参照。

⁴⁰¹ ゼビウスの物語性、コミュニティの方向性については中沢（1988, pp.186-196）、中川（2016, pp.142-149）などを参照。

⁴⁰² 例えば石井（2017）、Wolf.ed（2007）、Donovan（2010）、中川（2016）など、様々なゲームを紹介する文献資料、或いは分析する研究の多くにおいて、このタイプのゲームが主軸として扱われている。石井は一部スポーツゲーム（石井、2017, pp.126-128）やサラリ

しかし、アーケードゲームの店舗における稼働状況や売上を見ると、実際には既存の娯楽を再現した汎用型ゲーム機もまた、ゲームセンター内でよく稼働し、主要ジャンルの一つとして扱われていた事が見えてくる。

一例として本論の研究範囲内において刊行されていた『ゲームマシン』や『コインジャーナル』、『月刊アミューズメント産業（以下 AM 産業と表記）』のようなゲームセンター業界専門誌⁴⁰³を取り上げる。これらの雑誌では、当時のゲームの売上について、全国の数十店舗にアンケート調査や実際に取材を行い、店舗内における売上をランキング形式で報告する記事が掲載されていた⁴⁰⁴。

三誌の売上報告をみてみると、先行研究で挙げられたゲーム機もヒット作品として扱われているが、同様に既存の娯楽を模倣、参照したゲームも同じようなレベルに売上を上げている状況を見る事が出来る⁴⁰⁵。

例えば『リアル麻雀牌牌』（セタ/アルバ、1985、図 39）は、第 5 章でも取り上げた『ジャンプコンピューター』以降、平面型の牌が主体であった麻雀牌をリアルな立体型の牌を表現した「脱衣麻雀」ゲームである。この作品は『コインジャーナル』の記事では登場月の 1985

ーマン向けゲームとしてクイズ、麻雀ゲームなど（石井、2017、pp.201-204）を紹介しているものの、他のジャンルのゲームが圧倒的に比率として多く、紹介している作品も少ない。

⁴⁰³ 『ゲームマシン』（アミューズメント通信社、1974-2002）、『月刊コインジャーナル』（エイ・クリエイティブ社、1976-2001）、『月刊アミューズメント産業』（アミューズメント産業出版、1972-現行）。

⁴⁰⁴ 『ゲームマシン』においては「Best Hit Games 25」（図 36）が隔週（1983 年 6 月 1 日号-休刊号）、『コインジャーナル』では「ロケーション別業況報告」（図 37）（1981 年-休刊号）、『AM 産業』では「東京アーケードゲーム人気ランキング」（図 38）（確認しているものは 1986 年-2019 年現在、恐らくそれ以前も存在）が該当記事になる。

それぞれの記事では、汎用型ゲーム機と他のゲーム機を分ける（『ゲームマシン』）、或いは全てを合同して分析する（『AM 産業』）、或いは初期には合同して分析していたが、後に汎用型ゲーム機と他のゲーム機を分ける（『コインジャーナル』）などして、ランキング形式にゲーム機の店舗内における売上報告を行っていた。

なお、『ゲームマシン』は 20 店舗前後にアンケート調査しランキングのみ掲載、『コインジャーナル』は最小 8 店舗から最大 50 店舗にアンケート調査を行い、同時に追加取材で詳細な業況報告を行う形式、そして『AM 産業』は 10 数店舗に対し取材調査し、ランキング掲載と 1 ページで報告する形式である。また図 36-38 を見てもらえばわかるように、三誌はランキングの掲載手法もそれぞれ異なる。このように調査方法や調査店舗数、ランキングの掲載手法など、様々な点が異なるため、三誌の比較分析は難しいと思われる。

⁴⁰⁵ 本論執筆者は三誌について、『ゲームマシン』の記事については上・下半期と年間の総合ランキングを中心に、『コインジャーナル』と『AM 産業』の記事は各月の報告を中心に、ランキング表記と各誌の特徴的な表記を含めた上で整理した。そして、記事を整理したものと先行研究における主要作品を比較した所、おおよそ先行研究であげられたヒット作品と重なっていた上で、本文中で上げたような作品群が更に売っていた事を確認した。本論では詳細については割愛するが、少なくとも三誌の記事における報告は、おおよそ当時に対する現状の認識と誤っていないと思われる。これらの記事については、特にゲーム文化やプレイヤー文化の観点からより詳細な分析が可能であると思われる。

年11月には全体で見て3位の位置で登場、翌月には全店舗で1位に近い地位を2ヶ月維持し、そこから1986年の6月まで、合計8ヶ月間店舗内の売上上位に存在していた作品であった。この作品は『ゲームマシン』が集計した1986年上半期ランキングでも1位、下半期ランキングでも6位を維持し、『AM産業』においても確認している1986年1月から6月までの半年間ランキングに掲載されている。

この頃に複数誌にまたがって半年以上売上ランキング上位を維持していた作品は『グラフィウス』（コナミ、1985）、『ASO』（SNK、1985）、『怒』（SNK、1986）、『メジャーリーグ』（セガ、1986）と、先行研究でも掲載されているような作品が、しかも数えるほどしかない。この点を考えると『リアル麻雀牌』は人気のあったゲーム作品という事が出来る。そして『リアル麻雀牌』だけではなく、様々なボードゲームやスポーツゲームのような既存の娯楽を参照、模倣したゲームジャンルの作品は、先行研究でもあげられている作品と同様に、ランキングに掲載される程度の売上を持っていた作品が多く散見される。

具体的に例をあげると、『コインジャーナル』の報告記事においてランキング形式の表示が始まった1986年6月号から休刊する2001年4月号までにランキングに掲載されたゲーム作品は合計698作品存在するが、その内麻雀ゲームは確認の限りで70作品と全体の1割にのぼっていた。またスポーツゲームは確認出来るだけでも101作品確認しており、これとクイズゲームなど含めると全体の3分の1程度には既存の娯楽をゲーム化した作品がランキングに掲載されている。同じ時期の『AM産業』の記事の掲載ゲームを見てみても、汎用型ゲーム機が485作品ランキングに掲載されている中で、麻雀ゲームは49作品と、『コインジャーナル』と同じくほぼ1割の作品が掲載されており、少なくともこの2誌が調査した店舗では同じような状況であったことが伺える。

無論全体としてみればアクションやシューティング、そして対戦格闘ゲームやパズルゲームのように、ビデオゲーム独自のあり方を提示しているゲーム作品の方がランキングに数多く掲載されている。しかし、各ジャンルに匹敵するぐらいには既存の娯楽を模倣するゲームの需要が存在していた重要な存在であったということは出来るだろう。

4-2. 該当作品群が示す汎用型ゲーム機の異なる楽しみ方—気軽にかつ定期的に遊ぶ娯楽の構築—

前項を踏まえて、本項では既存の娯楽を模倣するゲームの需要やあり方がどのような社会状況やゲームセンター内の状況下で生まれ、変容したのかについて、主要なゲーム作品とその変遷を分析しながら考察する。

第5章でも明らかにしたように、特に麻雀ゲームや知的ゲームなど、操作難易度よりも思考を中心とした難易度が優先されるゲームは、主に社会人プレイヤーを中心とした比較的高い年齢層のプレイヤーに受け入れられた。これらのゲームは「脱衣麻雀」のような脱衣を目的とするものを含め、基本的には一定時間同じゲームを遊ぶことを楽しむものであ

る。

例えば先述の『リアル麻雀牌』などの「脱衣麻雀」ゲームは、最初は一定の点数をお互い保持しており、プレイヤーは対象の女性 CPU と麻雀ゲームをプレイする。この間にプレイヤーがハコ（点数が 0 点以下になること）になればゲーム終了となり、他方で役を揃える事が出来れば相手の服の一部を脱がせる事が出来る。作品によっては CPU が役を揃えた場合服を着直す事もあるが、これを繰り返して行って最終的に服を最後まで脱がせる事が出来ればゲームクリアとなる。

このプレイ時間中、プレイヤーが行っているゲームは基本的に麻雀のみである。後発の作品では CPU が強化、或いはイカサマのような配牌を行う事による難易度上昇の緩和のため、プレイヤー側にイカサマを行わせるアイテムを持ち点で購入する、という方式も採用された。しかしいずれにせよ同じルール、同じ方式で麻雀を行う事は変わらない。

この点は『インベーダー』や『ギャラガ』（ナムコ、1981）のようにゲームルールが固定されており、物語内容もそこまで複雑ではない初期のビデオゲーム作品と同様である。しかし、初期ゲーム作品と異なり、既存の娯楽を模倣、参考したゲームはやはり「既知の存在」であることが重要であると思われる。

新しい娯楽や物語を提供するタイプのゲームは未知の経験や楽しみを得られる可能性が非常に高い一方で、新たにルールを覚える必要がある。石井も指摘しているが、同じようなジャンルのゲームについては過去の未知のゲームをプレイした経験者を前提とした難易度調整をされる、或いはゲーム自体が複雑化されていることが 80 年代後半以降は多い⁴⁰⁶。そのため、新規のゲームプレイヤーはルールを把握する前にゲームオーバーになることが多く、結果上級者・経験者以外はゲームプレイ自体が難しい環境下に入ってしまった。

翻って既存の娯楽を模倣・参考にしたゲームは、基本的に既知の娯楽をそのまま、或いは一定のアレンジを加えられたものを楽しむ事になる。この場合未知の娯楽を得る事は難しいものの、既に知っているゲームであるため、ルールの理解が容易である。また、難易

⁴⁰⁶ 中川（2016, pp.168-169）は、この姿勢そのものについては、「ファミコンよりも刺激的で高難度のアクション体験を提供し、コアなゲームファンを対象にジャンル進歩の最先端を切り拓くフラッグシップとしての役割に活路を見出す」ようになったと肯定的にとらえている。また石井（2017, pp.114-117）は、特にシューティングゲームの難易度上昇の原因について、店舗側における、プレイヤーの長時間プレイによる収益率低下をどうにかしてほしい要望に応える為に企業が高難易度化をおこなったと記述している。

しかし前掲注 324（本論 p.93）であげた図録（ギャラクシアン→ギャラガ→ギャプラス展図録、立命館大学、2019）における「GAPLUS 追跡レポート」の事例では、1984 年という早い段階で、上級者の長時間プレイによる収益率の低下と、難易度上昇による初心者離れが企業内、或いは企業が運営している店舗で問題視されている。

恐らくは通常の店舗でも似たような問題が起きていたと考えられ、結果としてこの問題を解決する場合、中川が記述して示唆しているように、初心者かハードコアプレイヤーの一方を切り捨てるか、イージー、ノーマル、ハードといった、両方をカバーする難易度設定を用意する必要があったと思われる。

度の上昇に関しても既に知っているか把握しやすいルールであるため、どこの難易度が高いのか、どのように対策すればよいかを把握して納得させやすい。

第5章でも述べたように、『レジャー白書』の統計によると麻雀は1980年代から1990年代においては社会人層向けの娯楽として完全に定着していた。そのためルールを把握していた人々がプレイヤーとなり、気晴らしとして遊ぶ確率はかなり高かったと考えられる。事実フィールド調査を行った、ゲーム機が導入された喫茶店においては、会社員などの社会人層が主にこれらのゲームを遊んでいた⁴⁰⁷。

スポーツゲームについてもこの点はわかりやすく明示されている。例えばプロレスでも、1980年代はジャイアント馬場やアントニオ猪木がいまだ現役であり、さらに『キン肉マン』⁴⁰⁸や『プロレススーパースター列伝』⁴⁰⁹のような、現役のプロレスラーを題材にする、或いはそれをパロディとするプロレス漫画も多数書かれていた時代である。1990年代にもその流れは継続し、獣神サンダーライガーのようにアニメ化したプロレスラーも登場したほか、『ストII』のザンギエフのように、対戦格闘ゲームにおいてもプロレスラーキャラは当然のように登場していた。

結果として当時の女子プロレスを題材とした『ダンプ松本』（サンリツ電気/セガ、1986）や、名前の通り新日本プロレスを題材にした『新日本プロレス闘魂烈伝3・アーケードエディション』（ユークス/ナムコ、1997）のように、当時のプロレスの流行に合わせたゲームが登場し、人気を博していた。他のスポーツに関しても、野球やサッカー、バレー、テニス、バスケットボールなど、当時社会的にも注目されたスポーツが多い。上記作品のプレイ目的は、ゲームのルールや内容を既に知っている事や、多くのゲームの物語内容が実際に存在している選手やゲームによりかかっている関係上、「該当の娯楽の模倣やアレンジを楽しむ」事が主目的となる。

これらのゲームがゲームセンターで楽しまれた要因は、家の外で、該当する娯楽をゲー

⁴⁰⁷ 他の事例として言える事が可能なものでは、加藤（2019）は高齢者がプレイヤーとして増えているかどうかについて実際に定点観測法を用いて分析した結果、実際には高齢者の数は想定したより少なかったことを分析している中で、ある店では麻雀ゲームに高齢者が数多く見られた事を指摘している（加藤，2019，p.86）。

このように、当時の麻雀ゲームに関しては現在の高齢者、即ち当時の社会人層が主に遊んでいた事は否定出来ない。例えば大阪府大阪市西成区荻野茶屋には1980年代から1990年代の麻雀ゲームやメダルゲームなどを主要な設置機器としたゲームセンターが点在しているが、2019年4月18日に確認した段階ではほぼプレイヤーは高齢者、或いは帰宅途中の会社員が主体であった。店員へのインタビュー記事（「大阪西成」で30年以上続いたゲームセンターの実情。vTuber「日雇礼子」と行く関西慕情の町」電ファミニコゲーマー，2019.04.19，<https://news.denfamnicogamer.jp/kikakuthetower/190419c>，最終確認日:2020/04/09）においても客層はほぼ50代から60代の人々であり、朝は受給者、夜は勤め人を中心に遊びにきている事が語られている。

⁴⁰⁸ ゆでたまご，1979~1987・2011~，『キン肉マン』集英社。

⁴⁰⁹ 梶原一騎/原田久仁信，1980~1983，『プロレススーパースター列伝』小学館。

ムとして、規定人数がいなくても気楽に楽しめるからだと考えられる。全体的にこれらのゲーム機を基にしたスポーツや娯楽は相手がいないと成立しない。その中で、CPU が対戦の相手をしてくれること、そして模倣・アレンジした娯楽としてビデオゲームが既知の娯楽の新たな楽しみ方を提示してくれることは、ゲームセンターにおいて気晴らしとしてゲームをプレイするのに十分な意味をもたらしてくれたのは想像がつく。

特に麻雀ゲームは、アーケード特有の、麻雀をプレイしやすい操作パネル（図 24）が『ジャンプコンピューター』の時点から完成していたことは重要である。このパネルは家庭用ゲームや携帯型ゲームでは参考、或いは移植もしづらい特殊なものであり、麻雀ゲームを遊びやすいように最適化されている。現在の麻雀ゲームでも採用されており、完成度の高さが伺える。この特殊な操作パネルは、最終的に『麻雀格闘倶楽部』（コナミ、2002）シリーズや『MJ』（セガ、2002）シリーズのような現在主流の麻雀ゲームではタッチパネルに置き換えられた（図 3 にて遊んでいる風景ごと例示）。しかし、これらの作品はあくまで麻雀ゲームが遊びやすいように最適化された特殊筐体で開発されていることを考えると、現在でもこの考え方はある程度通用すると思われる。

ここまでの分析をまとめると以下ようになる。1980 年代以降、未知の娯楽であり、一から楽しむ必要があるタイプのビデオゲームの難易度が高まっていく中、それを楽しめない層、或いは別のゲームを楽しみたい層は一定数いたと考えられる。その中で、帰宅途中に寄ったゲームセンターにおいて、理解がしやすい既存の娯楽を模倣、或いは参考にしたゲームを一日の合間の時間に気軽に楽しんで帰る、というあり方が、店舗の売上を確認出来る限りでは、ゲームセンターにおいて高い比率のプレイヤーがいるほどには成立していたと考えられる。このあり方は、恐らくは既存の娯楽を参考にしたゲームだけではなく、ハイスコアを目指す事は出来ないが、それでも汎用型ゲーム機を楽しみ、クリアしたい、というプレイヤーにも適用し、広がっていったと推測される⁴¹⁰。

このような気軽な楽しみ方は、スコアラ文化や対戦文化、さらに言えば加藤が示唆していた、この2つの文化に関わる観客や他のプレイヤーに対する「魅せる」「自己表現」を主体としたパフォーマンス中心のあり方⁴¹¹とは明確に異なるものである。また、Juul のいう「戦略の最適化をプレイヤーに強いる」のが常態といえるアーケードゲームにおいて、そうではない、或いはそうであっても気軽に楽しもうとする遊び方を提示したものもある。前述の2つの文化は無論重要なものであり、ゲームセンターにおいて主軸の遊びであったことは否定しないが、もう一つの軸として、上記に述べた気軽な遊び方も重要で

⁴¹⁰ 例えば『ゲーメスト』の読者投稿欄においても、プレイヤー間でハイスコアを目指すプレイヤーとクリアのみを目指すプレイヤーで確執が起きていることは、特に 80 年代後半以降の読者投稿欄において散見される。このようなプレイヤー主体の読者投稿欄の分析はゲームセンターのコミュニケーション空間のありようを研究する際にも一考の余地があると考えられる。

⁴¹¹ 加藤，2011，pp.83-89.

あったと考えられる。

4-3. 多様なゲームプレイ文化が生み出した「反テーマパーク的」なあり方

また、プレイヤーのゲームとの多様な付き合い方は、ゲームセンターがテーマパーク空間と相反するものを作り上げた要因の一つと見ることも可能である。

1990年代、ゲームセンター企業は本論で述べた法的規制を中心とする様々なマイナスイメージの払拭や、さらなる市場展開を目指し、自ら「アミューズメント施設」と称してイメージの刷新を進めた。その一貫として、特に独立店舗を中心に、ゲームセンターは設置ゲーム機の増大や店舗の大型化、そして健全な娯楽施設を目指したことは第2章でも記述した。それに加えて産業は、テーマパークに近い施設としてセガの「東京ジョイポリス」やナムコの「ナンジャタウン」など、遊園地のアトラクションや飲食店とアーケードゲーム機を併設するタイプの娯楽施設を作り出していた⁴¹²。

特にジョイポリスのテーマである「It's a Love Story」を見るように、テーマパーク化を目指すゲームセンターでは、親子連れやカップル、友達同士など、特定の人々向けの娯楽施設を作ろうとした⁴¹³。このようにテーマを明確に決めた上でブランド作りを行い、ブランドに合わせたゲーム機を設置し、一定の飲食物とともに楽しませるという試みは、Alan Bryman が言う、テーマ性を持ち、均質化した環境で娯楽を楽しみ、健全に家族連れなどのみが娯楽を楽しむ、Family Entertainment Center のような場所を志向する、一種のテーマパーク化、より正確に言えば「ディズニー化」に近いものである⁴¹⁴。

しかし、実際にはこういったディズニー化を完遂したゲームセンターは多くない。例えばSNKは似たような試みとして「ネオジオワールド」を1999年に開設したが、ほぼゲームセンターの意匠を扱う事なくテーマパークとして仕上げた上に、SNKの倒産とともに2年で閉園した。また、現在も続いているジョイポリスやナンジャタウンも、成功した娯楽施設ではあるものの、ゲームセンター部分は影が薄くなるか完全になくなってしまい、アトラクション中心のテーマパーク的娯楽施設へと完全に変貌している。結果としてゲームセンターはゲームセンターのままであり、アミューズメント施設という言葉も現在は商業的な意味合いを持つだけの、ただの記号となっている。

⁴¹² ゲームセンターのテーマパーク化、そして親子連れなどライトな人々向けへの転換を試みたのは日本だけではなく、米国でも Family Entertainment Center などの形で現れている事は第2章で触れている。

⁴¹³ 中藤(1997, pp.74-75)に「ジョイポリス」、「ナンジャタウン」のテーマ性について記述されている。

⁴¹⁴ Bryman, Alan, 2004, *The Disneyization of Society*, Sage Publication.(=能登路雅子監訳, 森岡洋二訳, 2008, 『ディズニー化する社会 文化・消費・労働とグローバリゼーション』明石書店. 本論では主に邦訳版を参照した)を参照。また、ディズニー化自体を簡潔に説明したものは新井克弥の『ディズニーランドの社会学 脱ディズニー化するTDR』(青弓社, 2016)も参考となる(新井, 2016, pp.155-166)。

このようにゲームセンターのディズニー化がうまくいかなかったのは、やはり様々な楽しみ方をゲームセンターの顧客が求めており、そのあり方自体が混沌としていたこと、そしてゲームセンター自体が、多様なアーケードゲームを取り入れる、ある意味で雑多な娯楽施設となっていたことが原因であろう。こうした性質を広げるがごとく、ゲームセンターには多種多様な汎用型ゲームが登場した。更に全国の様々な場所に、利用客層に合わせたゲーム機が設置されることで、ゲームセンター自体のあり方も店舗形態という形で拡大していった。その結果ゲームセンター企業側が一元管理をするには不可能なほどにゲームセンターというあり方が広がった。

この状況については、新井克弥の「脱ディズニー化」の議論が参考になるとと思われる。新井は上記の「ディズニー化」された娯楽施設、ひいては社会のあり方に対し、例えば1990年代の「秋葉原」のように、管理が不可能なほどに過密化した情報を、個々の客層が取捨選択して独自の物語として受け取るという、東京ディズニーランドの「脱ディズニー化」されたあり方⁴¹⁵を提示した。

おそらくゲームセンターは、新井のいう「脱ディズニー化」された娯楽のあり方を初期から志向していたがゆえに、テーマパーク路線を敷く事が出来なかったといえる。逆に言えば、ゲームセンターは、文字通り多種多様な客層に向けた多様なゲーム機や楽しみ方を全て許容したがゆえに、Family Entertainment Centerのような形ではなく、ゲームセンターという形でうまくあり方を残すことが出来た、と推測出来るだろう。

5. 汎用型ゲーム機分析の要点②汎用型ゲーム機全体の変容とゲームセンターへ与えた影響

5-1. 既存娯楽を模倣・参考にしたゲームから見る汎用型ゲーム機全体の変容

以上のように、既存の娯楽を模倣・参考にしたゲームは、他のジャンルのゲームとは異なるあり方を提示しながら、1990年代末まで様々な作品が製作されていた。しかし、先行研究での言及や本論でも記述したように、汎用型ゲーム機は1980年代から1990年代にかけて主要な機種であったが、2000年代以降次第に変化し、その座を譲ることになった。

例えば前節で述べた既存の娯楽を模倣・参考にしたゲームは、他のジャンルのゲームとは異なるあり方を提示しながら、1990年代末まで様々な作品が製作されていた。ランキングにも数多くの作品が掲載されており、初の3Dポリゴンを利用した対戦型サッカーゲームである『バーチャストライカー』（セガ、1995、図40）シリーズに至っては、『コインジャーナル』や『AM産業』のランキングにおいても、殆どのシリーズ作品が汎用型ゲーム機における年間トップの売上をあげていた。他にも対戦が可能な脱衣麻雀である『対戦アイドル麻雀ファイナルロマンス2』（ビデオシステム/ビスコ、1995、図41）や、『上海』の

⁴¹⁵ 脱ディズニー化の詳細については新井（2016，pp.166-172）を参照。

シリーズものである『上海万里の長城』（サンソフト/サン電子，1995，図42）が稼働開始から数年間安定した売上をあげており、『コインジャーナル』の1999年ベストインカム大賞⁴¹⁶においてもロングラン賞を取得している。このように、少なくとも汎用型ゲーム機におけるこのあり方は90年代末に至るまで安定して継続していたと思われる。

しかし、2000年代に入ると汎用型ゲームにおいてこのタイプのゲームは発売数が減少していく。かわりに、麻雀では先述した『麻雀格闘倶楽部』シリーズや『MJ』シリーズ、サッカーでは『WORLD CLUB Champion Football (WCCF)』（セガ，2002）シリーズや『ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ（ウイイレAC）』（コナミ，2006）シリーズ、クイズでは『クイズマジックアカデミー（QMA）』（コナミ，2003）シリーズといったように、各ジャンルの作品が大型・専用筐体の作品として大手企業から2000年代初頭に発売され、そのシリーズが現在まで稼働する状態になっている。

上記の汎用型ゲームの縮小は他のジャンルでも起きている。過去から現在まで精力的に様々なジャンルの汎用型ゲーム機を出しているSNKを例として考える。SNKは2017年から2年において、主に稼働させた新作は家庭用ゲーム版が先行している作品が3タイトルである。SNKは一度倒産して再編しているとはいえ、倒産直前の時期である20年前の1997年から1999年にかけて15タイトル、最も多く販売したと思われる1992年には10タイトルも稼働させており、現在との差異は明らかである⁴¹⁷。

このように大型筐体・専用筐体が主軸となり、汎用型ゲーム機が開発されなくなっていた要因は先行研究でも主に家庭用ゲーム機の影響や企業史の観点から指摘されている。本章ではこれに加え、本研究の主軸となるゲームとプレイヤー、店舗の関係から要因を考えてみる。

5-2. 汎用型ゲーム機の衰退要因（1）中小ゲームメーカーの衰退と廃業

まず、該当ゲームを出していたメーカー自体が様々な形でアーケードから撤退、或いは廃業していったことがあげられる。赤木や小山が整理しているように、1990年代後半になると、家庭用ゲームを含めたビデオゲーム全体の技術革新によって開発コストが高騰し、中小企業はそれについてゆけなくなった。さらに、ゲーム開発コストの高騰は基板価格の高騰にも繋がる。その結果導入店舗は減少し、企業側は基板が売れず新作が作れない、と悪循環に陥っていた⁴¹⁸。また、他の経済要因や、純粋な経営の失敗⁴¹⁹など、様々な要因

⁴¹⁶ 「1999年ベストインカム大賞」『月刊コインジャーナル』2000年1月号，128-151。

⁴¹⁷ 1990年代のデータについては赤木真澄の『アーケードTVゲームリスト国内・海外編』（アミューズメント通信社，2006）を参照した。

⁴¹⁸ 小山（2016，pp.201-204）や赤木（2005，pp.502-504）を参照。

⁴¹⁹ 例えばテーマパーク事業を失敗させたSNK、多角的経営とその失敗が起きていたデータイースト、急激な経営拡大とその失敗が見られるコンパイルなどは、ゲーム以外の経営事業の失敗が企業倒産の要因の一つと言われている。

で中小企業が倒産しており、これも合わさって汎用型ゲーム機の開発メーカーは減少の一途を辿っていた。

特に中小企業が主に製作していた麻雀ゲームは深刻な影響を受けている。該当企業⁴²⁰がアーケードゲーム事業から撤退、或いは倒産した結果、汎用型の麻雀ゲームは2000年代中盤にはほぼ製作されなくなった。中小企業が主に製作していた麻雀ゲームが、1990年代以降企業・業界団体による自主規制が強まった「脱衣麻雀」であったことも要因であった可能性も考えられる⁴²¹。

5-3. 汎用型ゲーム機の衰退要因 (2) 基板そのもの以外の導入コストの登場

次に言える点は、ゲーム機の基板以外の導入コストの登場である。前述した麻雀ゲームやクイズゲームの系譜を持つ『麻雀格闘倶楽部』や『QMA』、『MJ』シリーズは2002年という初期の段階でタッチパネルやネット回線に対応していた。また『WCCF』は特殊なカードを読み取る筐体を利用するゲームである。これらのゲームに搭載された先進技術を汎用型筐体に搭載するにはコストの問題で限界があり、ここ数年でようやく一部の機能が採用される程度である⁴²²。

また第1章でも触れたように、現在汎用型筐体の新作は、インターネットを介してゲーム作品を店舗内のシステム基板にダウンロードし、ゲーム作品を店舗で購入出来るサービスが主体である。これらのサービスはタイトーの『NESiCA』(タイトー, 2010)、セガの『ALL.Net P-ras MULTI』(セガ, 2012)のような形で存在しており、導入コストはシステム基板とネット関係のコストのみであり、ゲーム作品の価格は無料、或いは基板を購入するより安い場合が多い。

しかし、このサービスはインターネットに常時接続出来ないでダウンロードは当然のこ

⁴²⁰ 主な企業としてセタやビデオシステム、彩京、日本物産などが挙げられる。これらの企業の内、セタやビデオシステムは1990年代末に、彩京や日本物産は2000年代中頃にアーケード事業から撤退している。またいずれの企業も2000年代後半にはほぼゲーム事業から撤退、或いは倒産している。

⁴²¹ 1980年代末になると、アイドルなど実際に存在する女優をモデルとした上で、脱衣以上の過激な性描写を用意する脱衣麻雀が現れた(例:『麻雀スーパー〇禁版』ユガ, 1990)。これが契機となつてかJAMMAなど業界団体による「健全化を阻害する機械基準」を初めとする猥雑要素や残虐要素の自主規制によって、麻雀作品の「脱衣」要素が抑えられるようになり、結果脱衣麻雀ゲームを出しづらくなっていった。特に日本物産とJAMMAの対立は最終的に日本物産側がJAMMAを退会するまでに至っている(「麻雀ゲームの審査に不満示した日本物産の退会で議論 JAMMA 第12回理事会で「機械基準」実施報告」『ゲームマシン』, 1992年2月15日号, 3)。

⁴²² 例えばタッチパネルが汎用型ゲーム筐体で利用可能となったのは『ソウルリバース』(セガ, 2018)からである。また、『NESiCAxLive2』(タイトー, 2017)が稼働するまでは、インターネット対戦についても、同じ汎用型筐体で稼働しているゲーム作品でも独自の手法でネット対戦に対応させている『機動戦士ガンダムエクストリームバーサス』(バンダイナムコ, 2010)など一部のゲームに限られていた。

と、ゲームプレイが不可能である。結果ネットの導入コストだけではなく、継続的なネット関連の経費が必要となる⁴²³。例えば『NESiCA』は、作品の価格は無料だが1プレイごとに20円から30円+消費税のネット課金代が継続して必要となる。このため、安く大量に導入でき、更に購入コスト以上の経費がかからないという汎用型ゲーム機の利点はほぼ失われ、店舗での導入数を減らしていくことにも繋がった⁴²⁴。

5-4. 汎用型ゲーム機の衰退要因 (3) 導入コスト増大による収益モデルの変化

このような導入コストの高騰は、同じ特殊・大型筐体による作品のアップデートが主体となる商法へと繋がった。特に既存の娯楽を模倣・参考にしたゲームはこの傾向が顕著であった。例えば麻雀ゲームは「一人で、麻雀がしやすい操作形態で麻雀を遊びたい」という要望が整えば良いため、良くも悪くもゲームのメンテナンスが安定して行われていればプレイのあり方に支障がない。またクイズゲーム(『QMA』など)はクイズのアップデートが出来れば新しい作品を作る必要はない。そのため、汎用型筐体で完全新作を出し続けるよりも、同じシリーズを専用・大型筐体で続ける方が店舗側・企業側双方にリスクが少ない。結果として専用・大型筐体のシリーズ作品のバージョンアップ商法が常態となっていくと考えられる。

5-5. 汎用型ゲーム機の衰退要因 (4) ゲーム外の付加価値を高める方向性による影響

最後の点として、ゲームの発展の方向性がゲーム外の付加価値を高める流れに至ったのも、汎用型ゲーム機の衰退に影響を与えていると思われる。例えば野球ゲームにおいては、模倣の精度を高めるために、実在のスポーツ選手の名前や能力を再現する方向が主体となった。この方向性を進めるためには、様々な権利面の問題を解決する必要があり、権利面の更新を継続するためにはゲーム開発以外のコストが必要となる。

この状況下で、コナミは1999年から3年間NPBと独占契約し選手の実名を独占した。結果他社は日本野球のゲームを出しづらくなり、独占契約でなくなった後もコナミのゲーム、即ち『実況パワフルプロ野球』(コナミ, 1994) シリーズや『プロ野球スピリッツ』

⁴²³ この点について追記すると、これらのゲーム機は常時ネット接続が必要なため、タイトーやセガのインターネットサーバーに障害が起きた場合、全国の店舗で該当筐体のゲームがプレイできなくなる。この点は店舗に負担をかけることにもつながっている。

⁴²⁴ 1970年代から1980年代初頭において、ビデオゲームは筐体込で50万円程度の価格で販売されていた。そして、基板のみの販売がされるようになった1980年代から1990年代においては、ゲーム基板は安くて10万以下、高くても15万ぐらいが平均的な価格であったことは『ゲームマシン』や『AM産業』におけるゲーム紹介記事から読み取る事が出来る。しかし2000年代以降になると、タイトーのシステム基板である『Taito Type X』(タイトー, 2004)などを中心に、基本的に基板の価格は20万~25万円を平均して超えるようになった。また『機動戦士ガンダムエクストリームバーサス』シリーズのように、一部作品は専用の汎用型筐体込みで数百万円レベルの価格で販売する状況となっている。

(コナミ, 2004) シリーズの独擅場となっていたことを根岸貴哉⁴²⁵が分析している⁴²⁶。

根岸は主に家庭用ゲーム作品を中心に分析していたが、アーケードゲームにおいても、コナミ以外が野球ゲームを出しづらくなった事は推測出来る。現在主にアーケードで稼働している新作の野球ビデオゲームが『BASEBALL HEROES』(コナミ, 2005) や『BASEBALL COLLECTION』(コナミ, 2018) などコナミ作品のみであることもこれを伺えさせる。

以上は野球ゲームについての話だが、同様に選手の模倣・アレンジに着目するスポーツである関係上、サッカー選手(『WCCF』や『ウイイレ AC』)、麻雀プロ(『麻雀格闘倶楽部』など)のように、対象のスポーツのプロに寄りかかる形でメディアミックス戦略を行いやすい。結果それが可能な財力や繋がりを持つ大手企業のゲームがより娯楽として生き残りやすくなっていったと考えられる。

5-6. 汎用型ゲーム機衰退・縮小が店舗形態へ与えた影響

以上のように、汎用型ゲーム機における既存の娯楽を模倣・参考にしたゲーム機は、店舗とプレイヤー、ゲームとの関係性の中でも、多様な経済的要因と社会要因が重なり、汎用型ゲーム機として新作を開発・発売しづらくなったと考えられる。他のジャンルの汎用型ゲーム機も、これまでにあげたものと同様の理由で、新作が減少したと思われる。

この変容により、汎用型ゲーム機を主軸としていた多くの店舗形態はゲーム機の更新ができなくなった。更新されない汎用型ゲーム機と、そのゲーム機を動かす筐体は、自然と修理やメンテナンスも少しずつ難しくなっていく。最終的に汎用型ゲーム機の新作が稼働可能な場所は独立店舗や併設型店舗など一部の形態のみとなった。それ以外の残存店舗では過去のゲームがそのまま使われている、或いは放置されたままであることは第5章と第6章でも提示した通りである。

6. 汎用型ゲーム機分析の要点③ゲーム機の変容によるゲームプレイのあり方の変容

以上のように、汎用型ゲーム機は様々な要因で新作が一部店舗形態以外で稼働しなくなった。ゲームセンターの各店舗形態の衰退には、他にも各店舗形態に様々な社会的要因があることは第5章と第6章で述べた。しかし、これまで述べたように汎用型ゲーム機に頼らない形へゲームセンターが変貌したことも、各店舗形態が衰退した要因の一つと言ってよいだろう。すなわち、ゲーム開発企業側の要因によって、ゲームセンターという場所は

⁴²⁵ 根岸貴哉, 2018, 「野球のデジタルゲームの展開と構造」『Core Ethics』14, 立命館大学先端総合学術研究科, 175-187.

⁴²⁶ 根岸, 2018, pp.182-183.

プライズゲームやメダルゲームを含む大型筐体や専門筐体、そしてインターネットや物理カードなどの異なる導入コストがかかる要素を中心にすることで持続が可能な独立店舗や併設型店舗に最適化された、ということである。

こうして実質衰退、或いは後退したと言える汎用型ゲーム機であるが、汎用型ゲーム機の利用のあり方が後退していく中で、ゲームセンター全体はどのように変遷したのか。本節ではこの点を主軸にして、現在のゲームセンターの有り様について考える。

6-1. 汎用型ゲーム機を含めた独立店舗・併設型店舗への最適化の影響

まず、多様に存在していた汎用型ゲーム機の利用のあり方が、汎用型ゲーム機が減少していくにしたがいでどのように変容したのかについて考える。

前提として、汎用型ゲーム機が減少する中で多様な店舗形態も様々な要因で衰退し、独立店舗においても汎用型ゲーム機主体の店舗は基本的に減少し続けている。社会におけるどの事象でも言えることではあるが、根本的な場所やモノがなければそれに拠るあり方は持続不可能である。結果として汎用型ゲーム機を主体とするあり方もまた、そういった場所を維持することが可能な都市部や、一部の盛り上がっているコミュニティが存在する場所のような、人が集まりやすい場所を中心とする形で縮小し始めている。

そして、店舗形態が縮小最適化した事は、ゲームセンターという「場所」の減少に繋がる。根本的に「場所」が存在しなければ、人々はゲームセンターという場所について、残存している独立店舗や併設型店舗以外の形を認知することが難しくなる。

結果的にこの縮小は、全国においてゲームセンターを、「全国の様々な場所に存在する、ありふれた、気軽に楽しめる娯楽施設」から、「気軽に楽しめるものの、特定の場所や都市部にしか存在しない娯楽施設」へと後退させることに繋がったと考えられる。また、この形で後退することは多様な客層を得られなくなる結果を生み、収益率自体の低下も招くこととなる。そのため上記以外の様々な要因を含めた上で、ゲームセンターが全体として停滞する流れに入ったのは自然であると思われる。

6-2. 多様なゲームプレイ文化の外部への拡大

このように、店舗形態の最適化のためのゲーム機の変容は、ゲームセンター自体の後退も招いた。しかし、汎用型ゲーム機が生み出した多様なあり方は、ゲームセンターだけではなく様々な形で広がりつつあり、ゲームセンターという場所が後退、停滞した現在においても様々な場所において息づいていると思われる。

まず「スコアラー文化」については、インターネットによる新たな形が生まれている。21世紀に入ってから20年の間に、インターネットに対応した家庭用ゲーム機や携帯型ゲーム機、そしてスマートフォンのゲームなどにおいて、メーカーや有志によるオンラインでのランキング集計が始まった。その結果、ゲームセンターという場所での信用性を担保

する形以外での「スコアラー文化」が現れている。

また「スコアラー文化」には純粋に点数を競うだけではなく、例えばセガの『バーチャファイター』（セガ、1993）シリーズや、SNKの『サムライスピリッツ 天草降臨』

（SNK、1996）以降の『サムライスピリッツ』シリーズのように、ゲーム内で表記されるクリアタイムを競う場合もある（図43で例示）。

このようなクリアタイムを競うあり方は主に家庭用ゲーム機によるタイムアタックが主流であり、欧米諸国では「Speedrun（スピードラン）」、日本では「RTA（リアルタイムアタック）」と呼ばれている。このあり方については、有志でルールを制定し、クリアタイムを競い、証拠としてプレイ動画を動画サイトなどに配信、或いは攻略チャートを文章として提示するという競技形式・コミュニティも形成されている⁴²⁷。この「スピードラン」を中心としたゲームプレイのあり方は、ビデオゲームを通じた競技シーンの形成という意味で、1980年代にゲームセンターで生まれた攻略文化、特にハイスコアなど攻略の高みを目指すものから派生したとあってよいだろう。

次に、「対戦文化」については Todd Harper が分析した欧米の対戦格闘ゲーム文化の例⁴²⁸のように、対戦格闘ゲームについては実質ゲームセンターにおけるあり方がそのまま家庭用ゲーム機や他機種への対戦文化に流入している。

また、日本の esports は対戦格闘ゲームが主流のジャンルとなっている。この理由は、ビデオゲーム史の中でこのジャンルが最もプレイヤーコミュニティが育ち、イベントも様々な形で開催されているためである。これが原因かどうかは不明だが、2019年現在、esports においてプロとして活動しているプレイヤーや、業界団体に関わっている人々は対戦格闘ゲーム、ひいてはゲームセンターで活動していた人物が多い⁴²⁹。そのため家庭用ゲーム機の対戦ゲームイベントや、そもそもゲームプレイのあり方にもゲームセンターの「対戦文

⁴²⁷ このあり方については、特に欧米では Speedrun.com (<https://www.speedrun.com/>, 最終確認日:2020/03/05) というサイトで日本を含む全世界的に RTA のランキングルール制定や集計を行っているほか、Awesome Games Done Quick (AGDQ) (<https://gamesdonequick.com/>, 最終確認日:2020/03/05) という、2019年には300万ドルを超える寄付を募る事が出来たチャリティーイベントが、2011年から継続して開催されている。日本では「RTA in JAPAN」(<https://rtain.jp/>, 最終確認日:2020/04/06) という大型イベントが2016年から毎年行われているほか、他の中～小規模イベントも様々な形で開催されている。

⁴²⁸ Harper, 2013, pp.17-38.

⁴²⁹ 例えば「ウメハラ」こと梅原大吾は主に1990年代から2000年代においてアーケード対戦格闘ゲームシーンで活躍した後、EVOなどの世界的な大会でもタイトルを獲得している。これを継続した結果、「ウメハラ」は国際的に有名なプレイヤーとして、2019年現在でも esports のシーンで活躍している。また、NTT が esports 振興のために立ち上げた株式会社 NTTesports の副社長である影澤潤一はもともと「かげっち」というプレイヤーネームで対戦格闘ゲームのプレイヤーコミュニティに所属して大会を運営していた実績を持ち、それが NTTesports の音頭を取る要因の一つとなっている。このように、2019年現在、日本において esports 振興の努力をしている、ゲームセンター内対戦格闘ゲームプレイヤーコミュニティに所属していた人物は数多く存在しており、今後も影響は続くと思われる。

化」が影響を与えている場合が多く、今後もそれは大きく変わらないと思われる⁴³⁰。

最後に、「気軽にゲームを家の外で楽しむ文化」は、様々な携帯型娯楽機器の登場とその多様化に、ゲームセンターにおけるプレイのあり方が影響を与えていると思われる。

携帯型娯楽機器は、1980年代から1990年代の間は、主に利便性や性能の問題によってゲームセンターと住み分けが成立していた。しかし2000年代には機器の高性能・多機能化がすすみ、最終的にスマートフォンが登場すると、ゲームだけではなく、インターネットや、Amazon Prime・Netflixのような動画配信サービスなど、様々な娯楽を一つの端末によって、ストレスなく気軽に楽しむ事が可能となった。結果的にこれはゲームセンターでなくとも家の外で気軽に娯楽を楽しむことに繋がり、ゲームセンターに行く、或いは行ってゲームを遊ぶ必然性を薄れさせたといえる。

しかし、そもそもこのような携帯型娯楽の登場と、電車の中や往来の中心を含め、家の外において人前で娯楽を楽しむ事を許されている、という事象そのものが、ゲームセンターから日本国内における娯楽のあり方を引き継いだのではないかと考えられる。

この点について、Eric Eickhorst は日本のゲームセンターが日本社会において受け入れられた要因を分析する中で、人前で漫画などのサブカルチャーベースの娯楽を楽しむ事自体がアメリカでは考えられず、これを許すあり方自体が日本特有のものではないかと分析している⁴³¹。この日本の娯楽文化への社会的許容性の高さについては、第2章と第3章において、娯楽施設は社会的に認められなければそもそも成立しづらいという前提で努力する方向性や、多様な店舗形態としての広がりをもたせた日本の社会的土壌によるものであることを明らかにした。そして、これらの要因が、ゲームセンターを多様な人々に向けた娯楽施設として根付かせた事を明らかにした。

このような社会的土壌の成立過程が、恐らくはゲーム機や、それ以外の精密機械を通じた娯楽にも適用し、すんなりと日本社会に根付いていったのではないかと。すなわち、ゲー

⁴³⁰ 前掲注 433 (本論 p.134) で示した esports の事例のように、2つの文化は動画配信サービスにも影響を与えている。特にゲームセンターでは店舗内で行われた大会や対戦動画を配信・録画する試みが2000年代初頭から行われており、これが様々な対戦格闘ゲーム文化に影響を与えている可能性は否定出来ないと思われる。

例えばドイツのケルンにあるプレイヤーコミュニティ「Insert Games」

(<http://www.insertgame.de/>, 最終確認日:2020/03/05) では2013年から自前でアーケード筐体や家庭用機を持ち、毎週の特定の日に参加費を支払うことにより無料で各種ゲーム機を遊べるようにしており、中では「Dojo」として対戦会や大会配信・録画も行っている。

このコミュニティの主催であるK氏は、「Dojo」やコミュニティを運営するきっかけとなったのは、日本のゲームセンターで、2000年代前半から始まった対戦格闘ゲームの大会動画の配信であると語っている。その上で、これらの配信動画によって、世界には対戦格闘ゲームで定期的に大会をしているコミュニティが存在していることを知った、という旨を語っていた(K氏への聞き取り調査日:2017/05/08)。このような影響を与えた事例は他にも存在する可能性があると思われる。

⁴³¹ Eickhorst, 2006, pp.74-75.

ムセンターが先行して安価で気軽な娯楽機器の楽しみ方を提示し、社会に根付かせたことが、その後の携帯型娯楽機器の興隆に結びついたのでないかと考えられるのである。

これまでの分析を踏まえて考察すると、以下のことがいえる。娯楽施設としてのゲームセンターは、多様な娯楽のあり方を持ちながらも、2000年代、様々な要因によって独立店舗と併設型店舗に最適化した。その結果全国的に広がっていたゲームセンターは都市部や一部の場所を中心とした特殊なものへと縮小していった。しかし、ゲームセンターが培ってきたゲームプレイ・娯楽機器文化は、ゲームセンターだけではなく日本社会全体に広がり、根付いていると考えられる。

7. 現在のゲームセンターのあり方—過去から現在、未来へ—

以上のように、ゲームセンターのあり方は施設の外に広がり、社会全体に根付いたと考えられる。本節では本論の最後として、現在のゲームセンターが、変容した中でどのような娯楽施設のあり方を示しているのかを分析する。

7-1. (1) アーケードゲーム全体に残る多様なゲームプレイのあり方

これまで述べた通り、汎用型ゲーム機には「スコアラ文化」と「対戦文化」、そして「気軽に家の外でゲームを（定期的に）楽しむ文化」の3つのあり方が存在していた。これらのあり方はゲームセンターにおいては汎用型ゲーム機を主体にして形成・成長したものである。

しかし、「スコアラ文化」は基本的にゲームの攻略とそれに付随する切磋琢磨、つまりはパフォーマンス性を主体としたコミュニティ形成とコミュニティ間競争を基本としたものである。次に「対戦文化」は対人戦とそれによる「魅せ」の要素を重視したコミュニケーション文化であり、端的に言えば対戦プレイヤー人口を増やすことが出来れば継続可能である。そして「気軽にゲームを楽しむ文化」については対象となる作品の題材が同じであれば、大型、専門筐体化はあまり関係がない。

そのため、汎用型ゲーム機が減少したとしても、アーケードゲーム全体の中でこれらのあり方はなくなっていないと思われる。例えば「スコアラ文化」では「音楽ゲーム」がオンラインによるランキング集計を含める形で競い合う形式を作り上げている。また「対戦文化」や「気軽に楽しむ文化」では、大型・専用筐体における対戦ゲームや、麻雀・クイズなどの既存の遊戯を参照したゲームが新作として稼働しており、これらはネット対戦も可能な形であらわれている。さらに対戦格闘ゲームとシューティングゲームについては新作が今も汎用型ゲーム機として稼働するケースが少ないながらも存在しており、汎用型

ゲームによる「スコアラ文化」、「対戦文化」はその方向でも継続している⁴³²。

ビデオゲーム以外の他のアーケードゲームでも、「気軽に楽しむ」あり方は息づいていられると思われる。特にメダルゲーム機は現在、メダルを一定期間預ける制度が一般的になっている⁴³³。このようにメダルを預ける制度が一般的であるということは、定期的にメダルゲームを気軽に遊びに来る層の存在を示唆しているといえる。

プライズゲームにおいても、所謂ぬいぐるみのような分かりやすく欲しくなる景品だけではなく、お菓子など、少なくとも100円でプレイするには費用対効果が釣り合わない景品が設置されている場合も多い。これはすなわち、単に景品を欲しいだけではなく、プライズゲームというアーケードゲームを含めたゲームセンターの雰囲気を楽しみたい、というあり方が成立していると考えられる。以上のように、汎用型ゲーム機から見えるアーケードゲームのあり方自体は、様々な形で現在も残っている。

7-2. (2) これまで続いてきた汎用型ゲームプレイ文化の継続

他にも、過去の作品による汎用型ゲーム機のプレイ文化も、店舗数は減少しながらも続いている。この形は主に、様々な理由によって汎用型ゲーム機を主軸にした中小店舗で残っている。

例えば「スコアラ文化」は1980年代から1990年代の間は『ゲーメスト』がアーケードゲーム全般のハイスコアを全国の店舗を対象に募集・集計しており、これがゲームセンターにおける「スコアラ文化」の中心的存在となっていた⁴³⁴。『ゲーメスト』が休刊した後もメインのスタッフが移籍して刊行した『月刊アルカディア』⁴³⁵がハイスコア集計記

⁴³² 現在汎用型筐体における主なシステム基板である『APM』（セガ）や『Nesica』（タイトー）においても、対戦格闘ゲームとシューティングゲームが主に新作として稼働することが多い。この点は、少なくとも該当ゲームについては今もゲームセンター内でプレイヤーコミュニティが成立している可能性の一つとして見る事が出来る。

⁴³³ 例えばラウンドワンでは30日間は暗証番号によってメダルを無料で預ける事が出来る制度が導入されている（参照URL：[「よくあるご質問」ラウンドワン](https://www.round1.co.jp/aboutweb/faq.html), <https://www.round1.co.jp/aboutweb/faq.html>, 最終確認日:2020/03/06）。

この他、「全国メダルゲーム場警察庁調査資料（昨年10月時点調査）による課題」（『ゲームマシン』, 1976年5月15日号, 12）では、1976年の段階で、取得メダルについて「預かり券を発行している」店舗が353軒（30.5%）、「サイン方式による」店舗が253軒と、「店に返納、または捨てさせる」店舗の240軒（20.7%）や「その他」の店舗の312軒（26.9%）と比べると半数近くが預かり制を導入している。この記事を見るに、ビデオゲームよりも早い段階で、定期的な楽しみを特定の（行きつけのような）店舗に求めるあり方はメダルゲームでは成立していた可能性がある。

⁴³⁴ 『ゲーメスト』のスコアラ文化についてはクドータクヤ「eスポーツに先立つ日本のアーケードシーンとは？ EVO JAPAN トークショー 「ゲームセンター文化のゆくえ」レポート」（IGNJAPAN, <https://jp.ign.com/evo-japan-2018/21673/feature/e-evo-japan>, 最終確認日:2020/03/16）も参照。

⁴³⁵ 『月刊アルカディア』エンターブレイン, 1999-2015.

事を継続して掲載し、『アルカディア』が休刊した後は「日本ハイスコア協会⁴³⁶」が集計を継続し、現在に至っている。

「対戦文化」は『ストリートファイター』（カプコン）や『キング・オブ・ファイターズ』（SNK）、『ギルティギア』（アークシステムワークス）シリーズのような長期間シリーズについては新作が稼働するたびにコミュニティが継続してプレイし続けている。タイトーの『闘神祭』のように企業によるアーケード格闘ゲームを含めた全国大会イベントもいまだ行われている。さらに、『ストリートファイターIII 3rd strike』（カプコン、1998）や、『北斗の拳』（アークシステムワークス、2005）、『餓狼 -Mark of the wolves-』（SNK、1999）などの一部の過去作品は、今でも全国のゲームセンターで稼働し、各地にコミュニティが点在した上で、定期的に全国大会なども開かれている。

また「気軽に娯楽を楽しむ」あり方については、アーケードビデオゲーム自体が既に40年以上の歴史を持つことが強みとなりはじめている。1980年代でも既に30年以上が経過した現在、過去の作品は既存の娯楽のように既知のものとなった。そのため現在は1980年代の作品が、定期的にゲームセンターへふらっと寄った先で遊べるあり方を成立させている⁴³⁷。

7-3. (3) 過去の汎用型ゲームによるゲームプレイの再発見・再生産

「対戦文化」や「気軽に娯楽を楽しむ」あり方のように、これまでの汎用型ゲーム機プレイのあり方を継続して現在まで続けている事例は、新しいプレイのあり方も生みだしはじめた。例えば稼働当時は遊べないまま撤去された作品を、インターネットやSNSなど、情報交換が容易となっている現在に稼働させることで、改めてそれぞれの作品のあり方を再発見、或いは再生産する試みである⁴³⁸。これは所謂「レトロゲーム」としてのノスタルジックな需要だけではなく、当時ですらあまり遊ばれなかった作品を今の目線で見直す事で新たな知見を得るといふ、ある意味で考古学、歴史学的なアプローチがゲームでもおこなう事が可能な事例とも言える。

これらのあり方は家庭用機種でも可能ではあるものの、アーケードゲームの多くは権利面の問題や、プレイ環境そのものの移植が難しい点など、様々な問題が移植の際に発生す

⁴³⁶ 「日本ハイスコア協会」 (<http://www.jha-arcade.com/>), 最終確認日:2020/03/05)

⁴³⁷ 例えば前掲注 410 (本論 p.125) で提示した荻野茶屋のゲームセンターの事例は、まさしく顧客の常連プレイヤー化や、店舗の経営努力の結果この事例に行き着いたということが出来るだろう。

⁴³⁸ このような試みを行っている店舗は、先行研究であげられた事例では加藤 (2017) が対象とした「高田馬場ミカド」や、木島 (2014) が対象とした「中野 TRF」などが存在する。この2つの店舗は関東の事例であるが、他にも様々な地方で存在している。例えば関西圏で本論執筆者がフィールド調査をおこなっている店舗では、奈良県奈良市の「JR 奈良三条 CUE」や、大阪府大阪市北区の「KO-HATSU」などが存在している。

る。また、そもそもゲームセンターという「場所」でゲームをプレイすること自体が、あり方の再生産において重要な役割を果たしている可能性も高い。

このような過去のゲーム機を主体とする形での汎用型ゲーム機のあり方は、娯楽文化の保全活動、特にゲーム研究においてはアーカイブ研究においても重要なあり方であると思われる。この点については修理やメンテナンス、そして「場所のあり方」や「場所・情景の記憶」を含めた保全の必要性など、今後より議論を進める必要があると思われる。

8. 総括

本章では、娯楽施設としてのゲームセンターがどのように社会に根づいているのかを明らかにすべく、設置されていたアーケードゲームと店舗・人との関係の変遷について分析を試みた。特に本章では全ての店舗形態で稼働しており、基板の入れ替えなどによって多様なゲームを同じ筐体で稼働することが出来る、汎用型ゲーム機を主な対象とした。まず先行研究がこれまで触れてこなかった、「既存の娯楽を模倣・参考にしたジャンルのゲーム機」を中心にその重要性和プレイのあり方を分析した。そのうえで、このジャンルのゲーム群の分析から明らかになった多様なゲームプレイのあり方が、汎用型ゲーム機の新作が少なくなり、店舗形態が独立店舗や併設型店舗に最適化されていく中で、どのように変容していったのかを考察した。

分析の結果、汎用型ゲーム機によるプレイヤーの利用のあり方には先行研究で既に提示されている「スコアラー文化」や「対戦文化」だけではなく、「気軽に娯楽を楽しむ文化」があった。そして、3つのあり方が汎用型ゲーム機だけでなく、アーケードゲーム全体のあり方として成立し、社会に根付いたことを明らかにした。

しかし、汎用型ゲーム機の衰退を含めた様々な要因によってゲームセンターの店舗形態が独立店舗と併設型店舗に最適化した。その結果、全国的に広がっていたゲームセンターは都市部や人が多い場所に限定された。これにより、ゲームセンターは未だ安価で気軽に遊ぶことが出来る娯楽による多様なあり方を提示していることは変わらないものの、普段行く事が出来ない特殊な娯楽施設という形に変容した。これはゲームセンター全体の後退、或いは停滞をも意味することとなった。

しかし、ゲームセンターにおける、老若男女を問わない様々な人々向けの、家の外での娯楽機器を利用した多様な娯楽のあり方は、個人が携帯する娯楽やインターネットを通じて様々な形で国内に広がった。その上でゲームセンターは、停滞しながらも、これまでのあり方を社会に根付いた状態で維持しつつ、ゲームセンター独自の娯楽を提供している。この上で、新たに過去のゲーム作品を利用したあり方など、様々な形で今も試行錯誤していることが、変遷を分析する中で明らかになった。

今後のゲームセンターについて、市場規模がどのように変動するかは不明ではある。しかし、今後も、日本における家の外での娯楽文化や、ゲーム文化、そして都市部を中心と

したコミュニケーション文化を中心に、ゲームセンターは社会に影響を与え、受け続ける娯楽施設なのは明らかだと思われる。

本章の課題としていくつかの点があげられる。まず、汎用型ゲーム機を対象を絞った点である。このため、それ以外のアーケードゲーム機は、対象とした汎用型ゲーム機でおこなわれていたゲームプレイのあり方から分析や考察を試みている。対象外のゲーム機は、特にプライズゲームでは報酬が得られること、メダルゲームは賭博機器が大きく変貌したものであるという点で、ビデオゲームや他のアーケードゲーム機とは大きく差異が存在する。そのため、それぞれのあり方について、独自の分析が必要となると思われる。

また、本章の分析は大きな枠組みとしての「気軽に娯楽を楽しむ文化」を分析したため、その娯楽の楽しみ方自体はジャンルごとに細かな差異が存在すると思われる。今後ゲームセンター研究や、他の家の外での娯楽文化の研究を進める際には、対象となる各娯楽文化のシステムや目標などを含めたあり方の変遷についての分析も重要となるだろう。

最後に、ゲームセンターは現在、様々なあり方を模索しているが、その中にはレトロゲームを収集・保全している店舗、アーケードゲーム機の文化保全事業⁴³⁹、更には個人によるゲーム機の収集・保全・プレイ可能な形での公開を行う活動⁴⁴⁰など、1980年代から2000年代には生まれなかったあり方が芽生えつつある。このようなあり方は、Donovan や Kocurek が、Game Arcade が断絶した後に生まれたあり方について示した事例とも類似している⁴⁴¹。本論ではこれらのあり方については主な分析対象に入れていないため取り扱わなかった。しかし今後ゲームセンターを分析する際には、このような断絶からあらわれた新たなあり方や試みについても分析、考察していく必要があるだろう。

⁴³⁹ これについては愛知県犬山市の「日本ゲーム博物館」プロジェクトがあげられる。このプロジェクトではプレイ可能な形でのゲームの文化的保全を目指しており、2017年から2018年の間、文化庁の支援事業にも選ばれている。

⁴⁴⁰ この活動は主に「おうちゲーセン」や「自宅ゲーセン」と呼ばれローカルメディアなどで記事となっており、例えば「「おうちゲーセン」のツイッター投稿が話題に 足利の自宅にアーケードゲーム機」(『足利経済新聞』, <https://ashikaga.keizai.biz/headline/238/>, 最終確認日:2020/03/07) や、「ゲーマーの夢「自宅ゲーセン」を作りたい! →「アフターバーナー」可動筐体からカップヌードル自販機までそろえた男のスケールが壮大」(『ねとらぼ』, <https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1909/09/news091.html>, 最終確認日:2020/03/07) などで確認出来る。この活動は、プレイを可能とする形での公開活動をする際に、法的規制を含めた様々な問題の解決法や、店舗として成立させている既存のゲームセンターと競合する可能性など、様々な点を議論する必要があると思われる。

⁴⁴¹ Donovan (2010, p.286) 及び Kocurek (2015, pp.151-188)。特に Kocurek は、Game Arcade が国内でほぼ衰亡した後に生まれたアーケードゲームのエミュレーションを含めた文化保全や、「Beercade」のような、飲食店とレトロアーケードゲームを混合させたあり方について分析している。

終章

1. 本論で明らかにしたこと

本論ではこれまで、ゲームセンターが社会に現在に繋がる形で根付いた要因と過程を明らかにし、先行研究で明らかにされているゲームセンターの歴史的・社会的な位置づけに、新たなあり方を提示することを目的として分析を進めてきた。特に本論では諸外国との比較、そして各店舗の社会へ根付いた過程を中心に、分析、考察を進めていった。終章となる本章ではこれまで本論全体で明らかにしたことを整理し、そこから見える本論の位置付けについて考える。

まず、序章と第1章では、先行研究と先行研究が記述してきたゲームセンター史を整理した。これまでゲームセンターに関する言説については、序章で述べたように加藤裕康が主に整理、分析していた⁴⁴²。しかし、加藤が整理した時期はゲームセンターに関連する研究はまだ多くはなく、結果としてビデオゲームに対する批判的言説と、それに関連するゲームセンターへの言及を主体に整理と分析を進めていた。

本論では加藤の成果を踏まえながら、ゲームセンターに関連する研究だけではなく、本論で研究対象とするゲームセンターの変遷をまとめている研究や文献資料についても調査、整理を進めた。その結果、とくに2000年代以降、ゲームセンターに関連する研究やゲームセンターの変遷をまとめた文献資料の記述は、「ゲームセンターを主な対象とした学術的研究」や「業界人が整理したゲームセンター史」、そして「ビデオゲーム研究から見たゲームセンター研究」などの形で、様々な広がりを見せていることを明らかにした。

その上で、本研究での議論を考えるためには、ゲーム機を運営する各店舗のあり方に関する研究や、他国との比較研究の観点不足していることを明らかにした。この部分や、先行研究を踏まえたゲームセンター史をまとめた第1章は、今後ゲームセンターに関連する研究をおこなう際の助けになると思われる。

続いて第2章から第3章では、日米の比較分析をおこなった上で、ゲームセンターが社会に根付くために重要な要素である、「社会統制との関係性」を中心に、調査分析をすすめた。本論で関連する近現代日本の社会統制史を整理した上で、ゲームセンターに対する法規制に関する議論を、国会議事録の整理、分析を中心に、改めて調査分析した。その結果、ゲームセンターへの法規制は、戦前から存在する社会統制のあり方の流れから複雑に絡まった結果起きた議論であり、規制する側にも、規制される側にも、きちんとした理由や動機があり、社会に根付くように事態を軟着陸させるためのさまざまな意見調整があることが明らかとなった。

この点を前提にして考えると、ゲームセンターという、これまでにあまりなかった新し

⁴⁴² 加藤, 2011, pp.32-64.

い娯楽のあり方が、ポジティブな面、ネガティブな面全てを内包する形できっかけが生まれたこと、そのきっかけから法規制を受け、或いは致命的な法規制をうまく避けながら社会に根付こうとする過程が見えてくる。

ゲームセンターへの法規制が成立する流れは、新しい産業があらわれ、人気を博していたときに、既存の社会との流れとの中でどうしても生まれる衝突であるように見えてくる。先行研究はこの衝突について、基本的にはゲームセンターが被害者であり、国家権力側は一方向的にゲームセンターを規制したいという意思があるように記述されてきた。しかし、本論での分析によって、実際には様々な形で規制をする側とされる側の双方が、なるだけ損とならないような関係を目指す方向性があったということが明らかとなったといえる。今回の分析によって、他の新興の娯楽が社会に根付くために必要な議論について考えることも可能であると思われる。

また、第3章から第6章で明らかにしたように、多様な店舗形態は、主に既存の施設にゲーム機を導入させる形で、新しい娯楽のあり方を作り出しながら社会に根付いていった。最終的に衰退したものの、これらの形態から生まれた遊びのあり方は社会に根付き、ゲームセンターだけではなく、その外側へ娯楽機器による娯楽文化を伝えている。

これによって本論は、これまでゲームセンターを位置づけるために主に考えられてきた、「若者のコミュニケーションを主体とした文化」や、「繁華街を中心としたゲームセンター」の形だけではなく、より広範なプレイヤーを対象とした上で、特定の傾向を持つ場所に影響を受けた、独自の形をもつ、多様な店舗形態があったことを明らかとした。

この多様な店舗形態は、第3章で触れた社会統制との関係性においても、良好な状態を築くために重要な存在であった。これを考えると、ゲームセンター、ひいては家の内外において娯楽機器が一般的な存在となるためには、社会に根付くための様々な調整や受け入れられるための努力が必須であることも明らかとなったといえる。これを考えると、あくまで「隙間を縫う産業」と思われていたこれらの場所は、「既存の産業に寄り添い、多様な客層へとゲーム機を広げつつ、更に社会に根付くための過程も作り上げた」という意味で、独立店舗と同様に、或いは独立店舗以上に重要な存在であったということを明らかにしたといえる。

最後の点として、第7章では、娯楽施設としてのゲームセンターについて、主にアーケードビデオゲームのプレイ傾向や、ゲームセンター店舗におけるゲーム機の導入や撤去のあり方の変遷を中心に分析を試みた。その結果、先行研究で既に明らかとなっていた「求道的・或いはコミュニケーション重視のゲームプレイ文化」だけではなく、「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ゲームプレイをおこなう文化」が成立していたことを明らかにした。

その上で、これらの多様なゲームプレイのあり方が影響しあう形で、ゲームセンターという娯楽施設を形成したことにより、多様な店舗形態にも適応する形でゲーム機は広がる

ことができた。結果としてそれはゲームセンターの外にも広がり、またゲームセンター文化の維持にもつなげていることが分析の結果明らかになった。

これはすなわち、これまで密接なコミュニケーション文化が特に重要であるとされてきたゲームセンターのあり方に対して、実際には、ゲームセンターに一人で立ち寄り気軽にゲームプレイする文化が、少なくとも同じくらい、或いは第5章で提示したように、場所によってはそれ以上に重要であったといえることの証左である。

そして、これらの多様なゲームプレイのあり方が、設置されるゲーム機にも影響し、混沌とした諸相を作り上げていた。これによって、ゲームセンターが一時期試みたテーマパーク化は失敗することとなったが、多様な客層を維持しながらゲームセンターが日本社会に根付くこともまた可能にした。これは、米国の Family Entertainment Center のように親子連れ向けを中心とする形で「ディズニー化」した娯楽施設とも、Beercade やミュージアムのように懐古的なあり方とも異なる、日本独自の姿であるといえる。

本論での以上の分析によって、日本のゲームセンターは、「場所や客層に応じた硬貨投入型娯楽機器によって、様々なあり方を形成することが出来る娯楽施設」として考えることが可能になったと考えられる。

序章で提示した Mark. J. P. Wolf による Game Arcade の定義は、「ビデオゲームやピンボールゲーム、他の機械式ゲーム機、そしてプライズゲームなどのような、硬貨投入型機械（コイン式マシン）を特色とした商業施設」⁴⁴³ というように、硬貨投入型機器の存在を主体とした定義であった。しかし、本論で提示したように、娯楽機器が主体でなくても、子供向けゲームコーナーや大人向けゲームコーナーのような店舗形態の形としてゲームセンターを作り上げていたことは明らかであった。また、娯楽機器だけではなく、場所や客層、そしてプレイのあり方も主体となりうることを本論は示すことが出来た。本論を通じて、より多様な形でゲームセンターという場所を議論することが可能になるだろう。

2. 本研究から見える今後の展望と課題

本論の成果から、以下の4つの点を中心に、今後の研究の展望や課題として取り組むべきものを考えることが出来る。本論ではゲームセンターについて、社会と関係する様々な観点から歴史的・社会的位置づけに新たなあり方を提示した結果、関連する観点や、そこから見える今後検討したいテーマについても数多く存在することになった。ある意味でこれは、ゲームセンター研究の可能性の広さを提示しているともいえる。以下に展望や課題を記述していく。

第一に、ゲームセンターと社会統制の関わりについてである。本論第三章⁴⁴⁴でも提示し

⁴⁴³ Wolf, 2012, p.34.

⁴⁴⁴ 前掲注 250 (本論 p.72) で提示している。

たように、1985年時点では折り合いをつけることが出来たゲームセンターにおける法規制であるが、規制から35年が経過した現在、ゲームセンターにおける不良の問題や、賭博関連の問題は大きく変容し、最早問題が起きること自体がまれになっている。こうした中で、旧来の法規制をそのまま維持する意味があるのかという疑問については、本論では明らかに出来ていない。この点を中心に、規制が起きた後の、本論で分析した社会統制への抵抗以外のゲームセンター業界団体の動向、ゲームプレイヤーやゲーム内容の変遷などのような、ゲームと社会との関係性、そして法規制や社会統制との関わりの変化については、他のゲームに対する社会統制を含める形で検討を試みたい。

第二に、本論では各店舗形態について、ゲームセンターという場所のあり方が社会に根づいた過程を明らかにすることを目的に分析を試みた。しかし、あくまでゲームセンター全体のあり方を明らかにするために、本論では分析対象についておこなっていない議論が存在する。例えば第6章における子供向けゲームコーナーと併設型店舗における子供向けゲームプレイ空間との差異についての分析のように、役割を移譲した結果起きる変容は、ゲームセンターの変遷においても重要な意味合いを持つと思われる。この点を含めた、多様な店舗形態についてのより深い調査分析は、本論で明らかにしたことを踏まえつつ検討を試みたいところである。

第三に、本論の第7章ではアーケードビデオゲームにおけるゲームプレイについて、既存の2つのあり方に加えて「気軽に、かつ定期的に行うゲームプレイ」を加えた3つのあり方と、それらが複合化して混沌とした諸相を示していく姿を中心に分析を試みた。その結果、本論で初めて定義した気軽なゲームプレイ文化についての、より深い分析はおこなうことができなかった。このあり方については、他の2つのあり方のように、対応するゲーム作品の内容分析や、同じゲーム作品に対するプレイのあり方の違いから見えるゲーム評価の差異に関する分析など、ゲーム研究において重要な要素を明らかに出来る可能性がある研究がみえてくる。

また、第7章でも触れたように、家の外におけるゲームプレイは様々な形で日本の社会に広がっている。この中には、ゲームバーや esports 関連の施設など、ゲームセンターに近いながら、アーケードゲームではない形でデジタルゲーム機を設置する場所が、様々な形で生まれはじめている。これらの施設が持つゲームセンターとの差異や共通点、そして社会に根づく可能性については、今後のデジタルゲーム、ひいては娯楽機器と社会との関わりを考える上で、検討を試みたいと考えている。

最後の点は、ゲームと労働の関係性についてである。第5章で記述したように、喫茶店におけるゲームプレイは、労働環境や社会の変動によって大きく変化したと思われる。このような労働と余暇の関係性は、余暇研究においては古い議論である可能性はある。しかし日常の隙間に入り込むことが容易なデジタルゲームでは、スマートフォンゲームの存在や、仕事終わりににおけるゲームセンターでのゲームプレイなど、第5章の今後の課題で示

したように、より密接に関わってくる可能性が高い。

また、esports におけるプロプレイヤーの誕生や、Youtuber、Vtuber によるゲーム実況プレイによる収益の確保のように、ゲームプレイのような娯楽そのものを労働とするような流れも、2000 年代以降様々な形で生まれつつある。このような、ゲームと労働の様々な関係性については、今後の課題の中でも、後のゲーム産業のみならず社会全体へ影響を与える事象であるがゆえに、本論の分析をもとに詳細な検討を試みたい。

参考図版



図1 (p.1), ゲームセンターの一例, 大阪府大阪市「ゲームゼロ」にて撮影, 撮影日:2019/08/29.



図2 (p.1), ゲームセンターの一例, 大阪府大阪市「ゲームゼロ」にて撮影, 撮影日:2019/08/29.



図3 (p.1, p.126), ゲームセンターの一例, タッチパネル式のネット対応麻雀ゲーム『麻雀格闘倶楽部』(コナミ, 2002-)をプレイする人々. 大阪府大阪市「ゲームゼロ」にて撮影, 撮影日:2019/08/29.

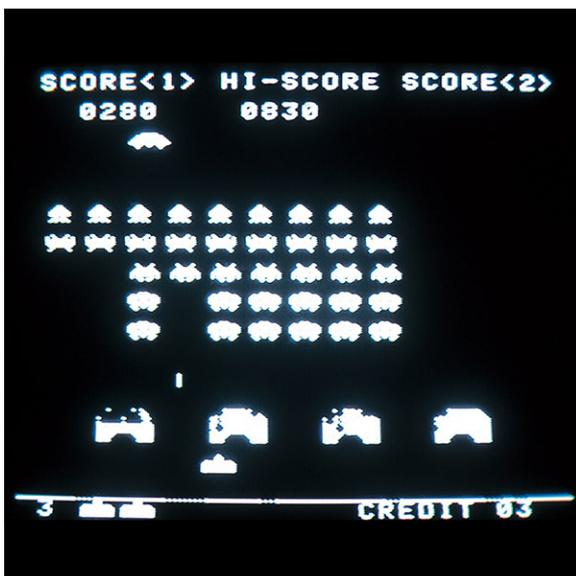
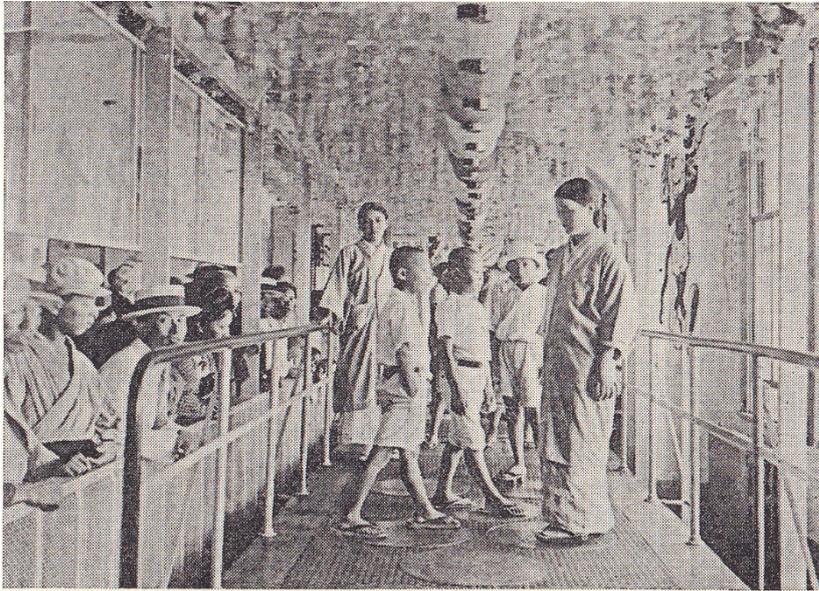


図4 (p.2, p.26, p.83), 『スペースインベーダー』タイトル, 1978. 引用元:タイトル, 「スペースインベーダーの歴史」スペースインベーダー公式サイト, 参考URL:<https://spaceinvaders.jp/history.html>, 最終確認日:2020/03/17.



図 5 (p.3, p.30, p.88), 『ストリートファイターII』カプコン, 1991. Steam版『ストリートファイター30th アニバーサリーコレクション』(カプコン, 2017)にて撮影. 撮影日:2020/03/19.



昭和7年浅草松屋スポーツランドのミッキー横丁

図 6 (p.21, p.39), 浅草松屋「スポーツランド」のミッキー横丁. 中藤保則, 『遊園地の文化史』(自由現代社, 1984)より引用(中藤, 1984, p.186)。



開店当時の「ゲームファンタジア ミラノ」。ゲーム機はゲームコーナーに置いてあった時代に、ゲーム専門店が出現したインパクトは大きかった。

図 7 (p.24), 「ゲームファンタジア ミラノ」. 真鍋勝紀, 『これからますます四次元ゲーム産業が面白い』 (かんき出版, 1998) より引用 (真鍋, 1998, p.121).



図 8 (p.25), 『Pong』 Atari, 1972. Steam 版 『Atari Vault』 (Code Mystics/Atari, 2016) にて撮影. 撮影日:2020/03/19.



図9 (p.25, p.83), 「ブロック崩し」ゲームの一例としての Atari2600 版『Breakout』(Atari, 1978). Steam 版『Atari Vault』(Code Mystics/Atari, 2016) にて撮影. 撮影日:2020/03/19.



図10 (p.26, p.82), テーブル型ビデオゲーム筐体の例. 『飲食店経営』1978年11月号, 129. より引用.



図 11, 12 (p.29), L字型筐体の一例.

左:奈良県奈良市「JR 奈良三条 CUE」にて撮影, 撮影日:2020/03/28.

右:大阪府大阪市北区「ゲームゼロ」にて撮影, 撮影日:2019/08/29.

**みんなを夢中にさせる
ゴルフピンボール。**

**5つのミニゲームは
得点アップのチャンスだ!**

- ★文字を完成させると「スキンスケーム」の権利
- ★中央の穴にボールを入れるとボーナス得点
- ★ターゲットに当てると持ち玉プラス(1個)
- ★モグラを当てるとボーナス得点
- ★フラッシュゾーンに玉が入るとボーナス得点

外形寸法 高さ:203cm
折りたたみ時 高さ:114cm 幅:65cm
奥行:132cm 重量:131kg

ティード オフ
tee'd off™

Gottlieb
© 1998 Premier Technology. All Rights Reserved.

サミー株式会社
アミューズメント事業本部
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760

図 13 (p.38), 「フリッパー」の一例として『Tee'd Off』(Gottlieb/サミー, 1993). 「サミー
 広告記事」『月刊コインジャーナル』1993年8月号, 20) より引用.



〈仕様〉

全高……1,415%
 全幅……500%
 奥行……240%
 重量……44kg

▽91-11723

ピカデリーサーカス

〈機構〉

- ① 絵看板のボールがランプにより表示され高速回転します。この時同時にピイピイ……と電子音が連続して鳴ります。
- ② 回転して止ったランプの所が、“当り”になり、その数の掛けた倍数がペイアウトされます。
- ③ ②～⑩の掛数は1ヵ所4枚まで、最高全部で1ゲームに24枚まで掛けられます。尚最高ペイアウトは120枚です。
- ④ IC基盤破損防止装置及び、電子ライター等による不正防止装置付。
- ⑤ メダルサイズは25セント（24.5%）オプションで5セント（21.2%）もあります。
- ⑥ オプションでシングルロケ用10円硬貨1枚で1ゲーム。ペイアウトはメダルも出来ます。

〈特徴〉

- ① マシン心臓部はIC基盤使用により、故障部品及び稼働部等の消耗が、ごくわずかです、又、メカ技術のない人でもマシン内部の一枚の基盤交換で簡単に済みます。
- ② マシンの操作はプレーヤーが各コーナー選定と掛数によりペイアウト率は変り、頭脳的なプレーができ、売上は最高です。又比較的②④等のコーナーは良く当り、始めてメダルゲームをするプレーヤーに最高にうけます。
- ③ オペレーターサイドでは上記のペイアウト率はコントロールボリューム0～10まで調整出来、この時のペイアウト率は65～83%までコントロール出来、もう1ヵ所別に最高ペイアウト⑩のコーナーはペイアウト筒が一杯の時しか当たらない様に装置してあります。
 -但し、この時当る様にする場合はSWをONにすればペイアウト筒が一杯でなくても、当りが出来ます。

図 15 (p.41, p.107) 『ピカデリーサーカス』（レジャック, 1976) の広告. 「レジャック広告記事」(『ゲームマシン』1976年2月1日号, 6) より引用.

引用元: 「ゲームマシンアーカイブ」アミューズメント通信社, 参考 URL:

<https://onitama.tv/gamemachine/archive.html>, 最終確認日, 2020/03/18.

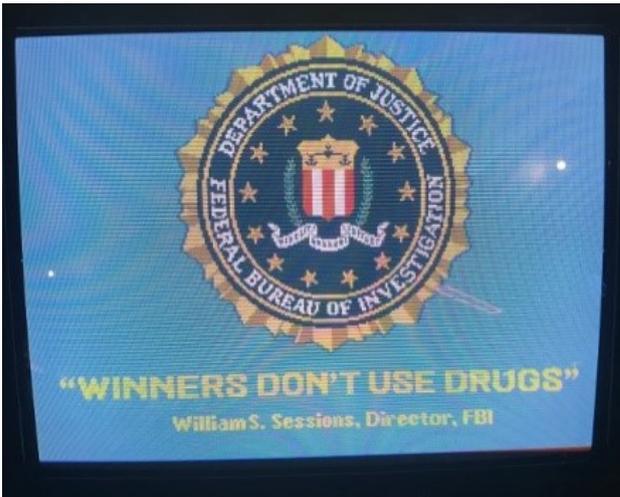


図 16 (p.43), 「Winners Don't Use Drugs」のロゴ。『Michael Jackson's Moon Walker』(セガ, 1990)のもの。奈良県奈良市「JR 奈良三条 CUE」にて撮影, 撮影日:2017/04/19.



図 17 (p.44), 「メダルゲームの規制 風俗営業法改正を検討 トルコぶろ立ち入り」, 『朝日新聞』1975.1.7 朝刊, 6. 引用元:『聞蔵Ⅱ』, URL:<https://database.asahi.com/index.shtml>, 最終確認日:2020/03/18.

メダルゲーム場運営基準

全日本遊園協会

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。

1、賭博行為の禁止

(イ) 直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は、一切しない。

(ロ) 前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。

2、宣伝文言及び店名の規則

(イ) 賭博行為であるかのような誤解を生ずる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても同様に配慮をする。

3、取得メダルの預かりの規制

(イ) 取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。

(ロ) 前項のシステムをゲーム場内に掲示する。

4、店内照度基準

(イ) 店内照度は、床面で10ルクス以下にならないよう、配慮する。

5、営業時間

(イ) 営業時間はできるかぎり休日の前日を除き日出時より午後12時までとする。

6、18歳未満の者の入場制限

(イ) 保護者の同伴のない18歳未満の者は、ゲーム場内に客として立入らせてはならない(ゲームをさせてはならない)。

(ロ) 午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。

7、偽貨対策

(イ) 偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を、30mm以上とする。30mm以上とすることが困難な場合には、強磁性体の材質を使用することとする。

(ロ) 前項の完全実施の期限は昭和49年12月31日までとする。

8、使用後ゲーム機の再販規制

(イ) 使用後ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。

9、最低営業規模

(イ) 一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、20台とする。

10 関係官庁の指導の尊重

(イ) 営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。

11 開業届出書類の提出

(イ) 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

図 18 (p.44), 1977年当時の「メダルゲーム場運営基準」。「子供向けメダルゲーム機よ何処へ行く-岡山・富山両県条例に対処する-」(『月刊コインジャーナル』1977年11月号, pp18-24)より引用 (p.24).



図 19 (p.46), 『UFO キャッチャー』セガ, 1985. 「アミューズメント産業の軌跡」(JAMMA, http://www.jamma.or.jp/history/pdf/history_1980_03.pdf, 最終確認日:2020/03/18)より引用.



図 20 (p.46), 『ハングオン』(セガ, 1985) をプレイする人々. 「7・8月期ロケーション別業況」(『月刊コインジャーナル』1985年8月号, 64-68) より引用 (p.64).



図 21 (p.82), 最初期のゲーム機が導入された喫茶店. 「特集 花開くか? 大人のシングルマーケット」(『月刊コインジャーナル』1977年7月号, 9-18) より引用 (p.18).

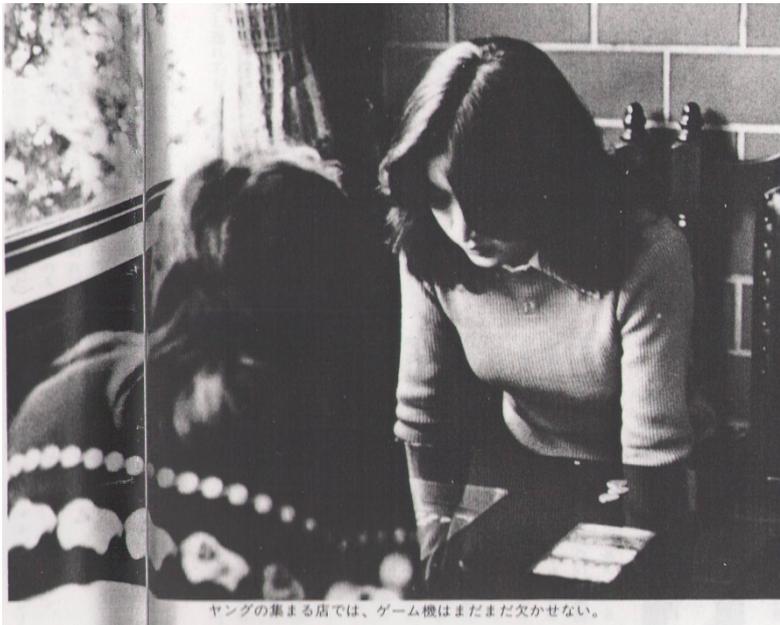


図 22 (p.85), 『インベーダー』流行後のゲーム機が導入された喫茶店。「喫茶マーケットに明日はないのか?」(『月刊コインジャーナル』1981年3月号, 157-163)より引用 (pp.158-159).



図 23 (p.85). 『ジャンピューター』アルファ電子/三立技研, 1981, 日本物産版広告. 『月刊コインジャーナル』(1982年6月号, 裏表紙)より引用.



図 24 (p.85, p.126) 『ジャンピューター』の系譜を組む麻雀ゲームの操作パネル，奈良県奈良市「JR 奈良三条 CUE」にて撮影，撮影日:2020/03/25.

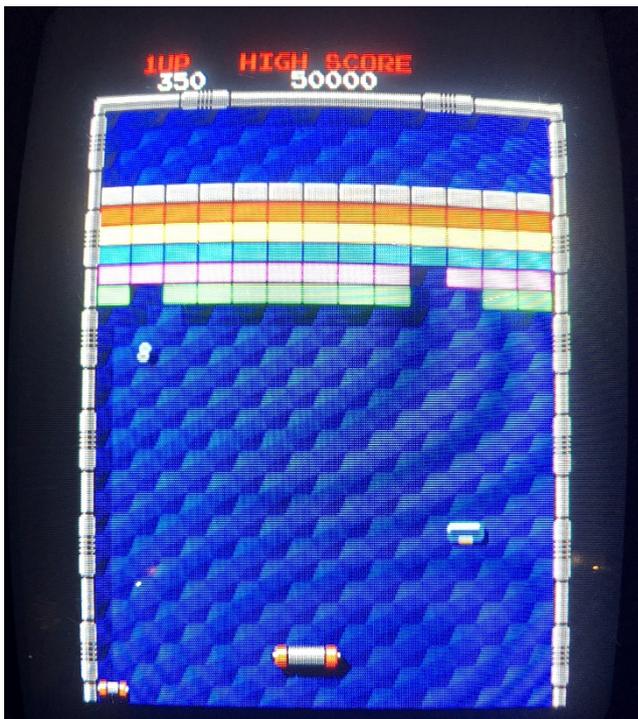


図 25 (p.86), 『アルカノイド』タイトル，1986. 奈良県奈良市「JR 奈良三条 CUE」にて撮影，撮影日:2020/03/18.



図 26 (p.86), 『上海』(サンソフト/サン電子, 1988) の広告記事. 『ゲームマシン』(1988年3月1日号, p.15) より引用.

引用元: 「ゲームマシンアーカイブ」アミューズメント通信社, 参考 URL:

<https://onitama.tv/gamemachine/archive.html>, 最終確認日, 2020/03/18.



図 27 (p.86), 『テトリス』テンゲン/セガ, 1988. 奈良県奈良市「JR 奈良三条 CUE」にて撮影, 撮影日:2020/03/17.



図 28・図 29 (p.100), 子供向けゲームコーナーの様子. 大阪市東住吉区「S 玩具店」にて撮影. 撮影日:2014/02/19.



左, 図 30 (p.103, p.106), 『MVS』の専用筐体, SNK. 大阪府大阪市平野区「O 玩具店」にて撮影, 撮影日:2014/02/18.

右, 図 31 (p.103), 『ミニキュート』筐体, カプコン. 東京都荒川区「K 駄菓子屋店」にて撮影, 撮影日:2015/07/30.



左: 図 32 (p.105), ミニアップライト筐体の例 1. 大阪市東住吉区「S 玩具店」にて撮影, 撮影日:2014/02/19.

右: 図 33 (p.105), ミニアップライト筐体の例 2, 東京都板橋区「K 玩具店」にて撮影, 撮影日:2014/08/23.



図 34 (p.108), 『ミサイルフィーバー』(太陽自動機, 1984) で遊ぶ子供たち. 「新風営法時代のアミューズメント業界シングルロケに未来はあるか?」(『月刊コインジャーナル』1985年1月号, 28-29) より引用 (p.28).



図 35 (p.108), 『ジャンケンマン』サンワイズ, 1985. 大阪府大阪市北区「阪急うめだ百貨店」内屋上遊園地にて撮影, 撮影日:2014/02/26.

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア

(VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	鉄拳 3	(ナムコ)	8.54
2	ストリートファイター III	(カプコン)	6.96
3	クイズ美少女戦士セーラームーン	(バンプレスト)	6.44
4	バーチャストライカー	(セガ社)	5.80
5	子育てクイズマイエンジェル	(ナムコ)	5.78
6	ストリートファイター EXプラス	(カプコン)	5.60
7	マジカルドロップ III	(データイースト/SNKネオジオ)	5.43
8	ギャロップレーサー	(テクモ)	5.35
9	ぷよぷよSUN	(コンパイル/セガ社)	5.33
10	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	(SNKネオジオ)	5.27
11	アルカノイドリターンズ	(タイトー/FX-1)	5.20
12	ファイナルロマンス 2	(ビデオシステム/ビスコ)	5.15
13	まじかるでーと・卒業告白大作戦	(タイトー/FX-1)	5.10
14	パズルボブル 2X	(タイトー/F3)	5.00
15	コラムス 97	(セガ社)	4.90
16	V.S ネットサッカー	(コナミ)	4.89
17	ライデンファイターズ	(セイブ)	4.88
18	マジカルドロップ 2	(データイースト/SNKネオジオ)	4.86
19	ダイナマイトベースボール	(セガ社)	4.85
20	ストリートファイター EX	(カプコン)	4.82
21	パズルボブル 3	(タイトー/F3)	4.76
22	Xメンvsストリートファイター	(カプコン)	4.74
23	ファイナルロマンス R	(ビデオシステム/ビスコ)	4.58
24	テトリス	(セガ社)	4.43
25	ストリートファイター・ゼロ2アルファ	(カプコン)	4.39

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

調査ロケーションの設置機を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの評価によるデータを基に、その平均値を示したものを、数字の意味は10:これ以上ない種別の人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機

(DEDICATED VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	(セガ社)	8.73
2	電車でGO!	(タイトー)	8.53
3	トーキョウォーズ	(SD/DX) (ナムコ)	7.45
4	バーチャファイター 3	(セガ社)	6.67
5	G.T.I.クラブ	(DX/2P) (コナミ)	6.50
6	スカッドレース	(セガ社)	6.27
7	マジカル頭脳パワー	(セガ社)	6.14
8	アルペンレーサー 2	(DX) (ナムコ)	5.82
9	ハングパイロット	(コナミ)	5.67
10	ガンバレット	(ナムコ)	5.55
11	プロップサイクル	(SD/DX) (ナムコ)	5.43
12	アルペンサーファー	(ナムコ)	5.41
13	クイズドレミファグランプリ 3	(コナミ)	5.27
14	バーチャコップ 2	(DX/S) (セガ社)	5.22
15	タイムクライシス	(SD/DX) (ナムコ)	5.19

■フリッパー (FLIPPERS)

1	ジャンクヤード	(ウィリアムズ/タイトー)	6.50
2	アラビアンナイト	(ウィリアムズ/タイトー)	5.50
3	ジュラシックパーク	(データイースト)	4.67
4	ピンボールマジック	(カプコン)	4.52
5	アダムスファミリー	(ミッドウェー/タイトー)	4.45

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	スタンプ倶楽部	(データイースト/セガ社)	8.28
2	プリント倶楽部 2	(アトラス/セガ社)	8.24
3	なんでもシール委員会	(アイマックス/ジャレコ)	7.14
4	ネオプリント	(SNK)	7.09
5	ギノウタイ	(ナムコ)	6.43

図 36 (p.122), 「Best Hit Games25」『ゲームマシン』1997年5月15日号, 21.

コクピット アップライト COCKPIT / UPRIGHT VIDEO GAME

1 ダンスダンスレボリューション
3rdMIX <コナミ>
Dance Dance Revolution 3rdMIX <Konami>

前回 前々回
1 1



448 Points

ビデオゲーム TABLE VIDEO GAME

1 マーヴル VS. カプコン 2
ニューエイジ オブ ヒーローズ <カプコン>
Marvel VS. Capcom 2 New Age Of Heroes <Capcom>

前回 前々回
1 -



886 Points

順位	前回	前々回	タイトル	メーカー	得点 / Points
2	4	3	サンバDEアミーゴ <セガ・エンタープライゼス>	セガ・エンタープライゼス	415
3	12	*	ポップンミュージック4 <コナミ>	コナミ	350
4	NEW		ギターフリース 3rdMIX <コナミ>	コナミ	349
5	9	5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 <セガ・エンタープライゼス>	セガ・エンタープライゼス	299
6	5	*	ゴルゴ13 <ナムコ>	ナムコ	298
7	6	*	ワールドキックス <ナムコ>	ナムコ	289
8	2	2	ビートmania コンプリートMIX 2 <コナミ>	コナミ	282
9	NEW		ドラムmania 2ndMIX <コナミ>	コナミ	281
10	10	7	タイムクライシス2 <ナムコ>	ナムコ	280
10	11	11	ダービーオーナーズクラブ <セガ・エンタープライゼス>	セガ・エンタープライゼス	280
12	8	18	ビートmania II DX 3rdstyle <コナミ>	コナミ	261
13	NEW		パンチmania 北斗の拳 <コナミ>	コナミ	245
14	17	14	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド <セガ・エンタープライゼス>	セガ・エンタープライゼス	231
15	15	9	バトルギア <タイトー>	タイトー	222
15	7	15	キーボードmania <コナミ>	コナミ	222
17	14	6	クライシスゾーン <ナムコ>	ナムコ	201
18	18	*	ビートmania クラブMIX <コナミ>	コナミ	199
19	13	12	スリルドライブ <コナミ>	コナミ	182
20	3	4	ドラムmania <コナミ>	コナミ	162

順位	前回	前々回	タイトル	メーカー	得点 / Points
2	3	2	バーチャストライカー2 Ver.2000 <セガ・エンタープライゼス>	セガ・エンタープライゼス	657
3	2	1	パワースマッシュ <セガ・エンタープライゼス>	セガ・エンタープライゼス	636
4	5	5	鉄拳タッグトーナメント <ナムコ>	ナムコ	569
5	4	4	ミスタードリラー <ナムコ>	ナムコ	541
6	10	*	メタルスラッグ3 <SNK>	SNK	496
7	8	6	バーチャNBA <セガ・エンタープライゼス>	セガ・エンタープライゼス	316
8	9	*	サイヴァリア <サクセス/タイトー>	サクセス/タイトー	263
9	16	*	スーパーワールドスタジアム2000 <ナムコ>	ナムコ	239
10	6	7	デッドオアライヴ2 ミレニアム <テクモ>	テクモ	230
11	7	3	餓狼 MARK OF THE WOLVES <SNK>	SNK	206
12	NEW		対戦ホットギミック フォーエバー <彩京>	彩京	199
13	NEW		新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 <コナミ>	コナミ	190
14	23	22	バーチャファイター3tb <セガ・エンタープライゼス>	セガ・エンタープライゼス	157
15	14	16	ザ・キング・オブ・ファイターズ99 <SNK>	SNK	136
16	17	12	ストリートファイターIII サードストライク <カプコン>	カプコン	132
17	12	8	対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン <彩京>	彩京	129
18	19	17	ダイナマイトベースボール99 <セガ・エンタープライゼス>	セガ・エンタープライゼス	113
19	11	9	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 <カプコン>	カプコン	101
20	13	11	バーチャストライカー2 Ver.99 <セガ・エンタープライゼス>	セガ・エンタープライゼス	99

上記ランキング表(ビデオ・コクピット・プレイス)の得点は、版権協力50店舗のインカム順位(当コーナー最終月の集計基準)を1位=20点、2位=19点、3位=18点、...20位=1点と点数に換えて集計したものです。従って、各機種別のインカムの高い低いに依らず、未設置・非設置の場合は得点が0点入り、総得点を減らすのではなく、集計対象外と見なされます。また、得点のインカム状況は変動したものでなく、未設置・非設置を含め、オペレーション業界市場全体に対する普及度を優先し、それを数値化したものであることをご了承ください。

Coin Journal / June 2000 264

図 37 (p.122), 「ロケーション別業況報告」記事のランキング表記の例。「ロケーション別業況」(『月刊コインジャーナル』2000年6月号, 263-272)より引用 (p.264)。

TOKIOアーケードゲーム 人気ランキング

4月中旬調べ

Game Machine Monthly Chart 15

順位	ゲーム名(メーカー名)	機種	1日当り売上げ	設置店数	期待度	料金設定
1	UFOキャッチャー (セガ・エンタープライゼス)	プライズ	33,671円	7店	A-4 B-2 C-4	100円(7店)
2	ストリートファイター2 (カプコン)	ビデオ	12,472円	10店	A-4 B-6	100円(8店) 50円(2店)
3	ゆうゆのクイズでGO/GO/ (タイトー)	ビデオ	12,318円	4店	A-4	100円(3店) 50円(1店)
4	ファイナルラップ2 (ナムコ)	ビデオ	12,020円	8店	A-2 B-6	200円(1店) 100円(7店)
5	スーパーモナコGP DX (セガ・エンタープライゼス)	ビデオ	10,584円	4店	A-1 B-3	200円(1店) 100円(3店)
6	ビーストバスターズ (エス・エヌ・ケイ)	ビデオ	10,178円	5店	B-3 C-2	100円(5店)
7	クイズ殿様の野望 (カプコン)	ビデオ	7,608円	8店	A-1 B-5 C-2	100円(6店) 50円(2店)
8	ハットトリックヒーロー (タイトー)	ビデオ	7,213円	4店	A-2 B-2	100円(3店) 50円(1店)
9	雷電 (セイブ開発/テクモ)	ビデオ	6,441円	8店	A-1 B-5 C-2	100円(6店) 50円(2店)
10	アウトラン (セガ・エンタープライゼス)	ビデオ	6,344円	4店	B-4	100円(4店)
11	クイズ宿題を忘れました (セガ・エンタープライゼス)	ビデオ	5,838円	8店	A-1 B-5 C-2	100円(6店) 50円(2店)
12	ファイナルファイト (カプコン)	ビデオ	5,701円	5店	B-3 C-2	100円(5店)
13	テトリス (セガ・エンタープライゼス)	ビデオ	5,486円	6店	B-5 C-1	100円(5店) 50円(1店)
14	コラムス (セガ・エンタープライゼス)	ビデオ	5,354円	7店	A-1 B-6	100円(6店) 50円(1店)
15	出たなノツインビー (コナミ)	ビデオ	5,317円	7店	B-5 C-2	100円(6店) 50円(1店)

▲アミューズメント仕様ではあるがJAMMAの規準に抵触しているものは、掲載しておりません。

図 38 (p.122), 「東京アーケードゲーム人気ランキング」の例, 「TOKIO アーケードゲーム人気ランキング」(『月刊アミューズメント産業』1991年4月号, 140-141)より引用 (p.140).

**本格派
麻雀の決定版**

リアル麻雀牌

得点方法は
本物の麻雀と同じ！

TVゲームの常識を破って誕生！

より本物に近いルール！
より美しい画像！
よりエキサイティングに！

定価 ¥88,000-

お知らせ
購入をご検討中のお客様へ
現在リアル麻雀牌牌を使っているお知り合いの方に、ぜひ本当のインカム状況を聞いてみて下さい。納得の上でご注文いただけることと思います。

新春特別セール実施中！ (詳しくは弊社まで)

図 39 (p.122), 『リアル麻雀牌牌』(セタ/アルバ, 1985) の広告. 「有限会社アルバ広告記事」(『ゲームマシン』1986年1月1日号, 29) より引用.

引用元: 「ゲームマシンアーカイブ」アミューズメント通信社, 参考 URL:

<https://onitama.tv/gamemachine/archive.html>, 最終確認日, 2020/03/18.



図 40 (p.128), 『バーチャストライカー』(セガ, 1995) の広告. 「セガアミューズメント CG ワールド」(『ゲームマシン』1995年5月15日号, 27) より引用.

引用元: 「ゲームマシンアーカイブ」アミューズメント通信社, 参考 URL:

<https://onitama.tv/gamemachine/archive.html>, 最終確認日, 2020/03/18.

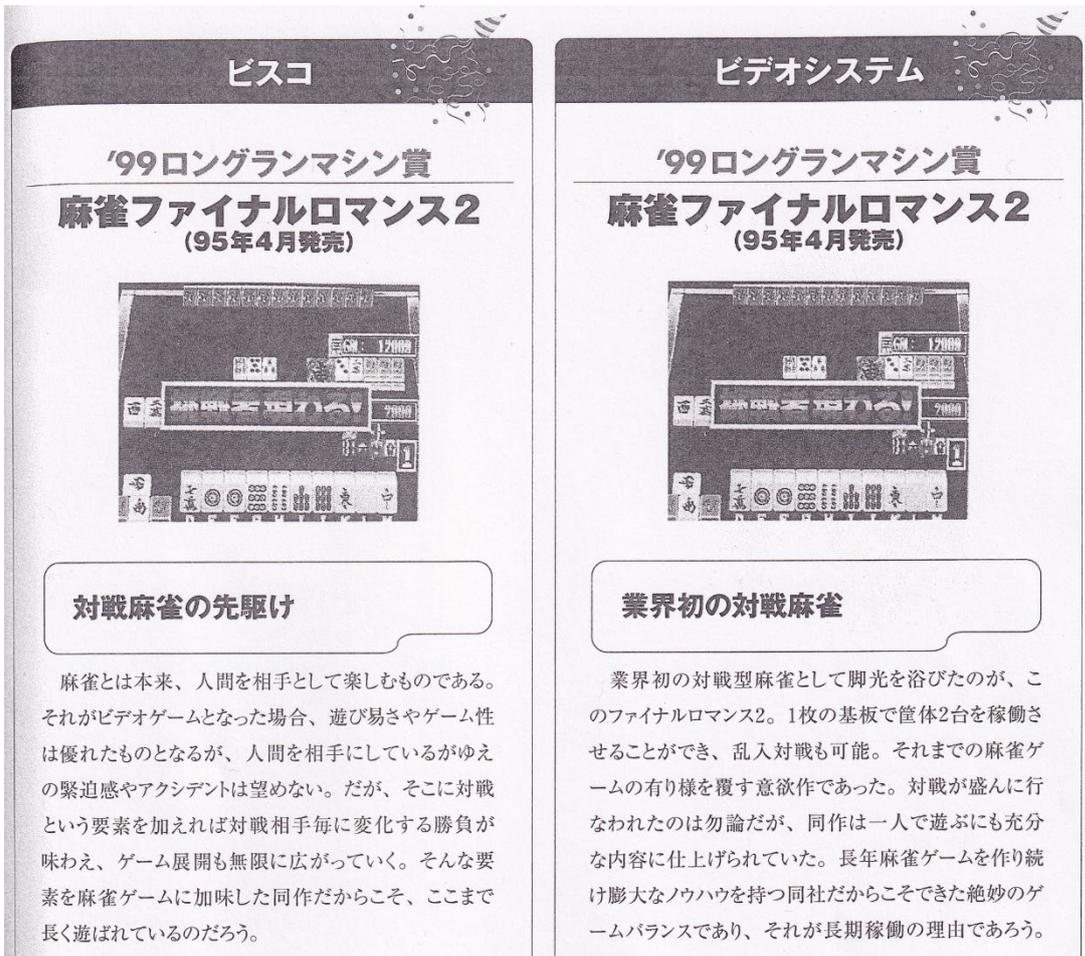


図 41 (p.128), 「99 ロングランマシン大賞」としての『対戦麻雀ファイナルロマンス 2』, (ビデオシステム/ビスコ, 1995). 「99 ベストインカム大賞」(『月刊コインジャーナル』2000年1月号, 128-151) より引用 (p.148).

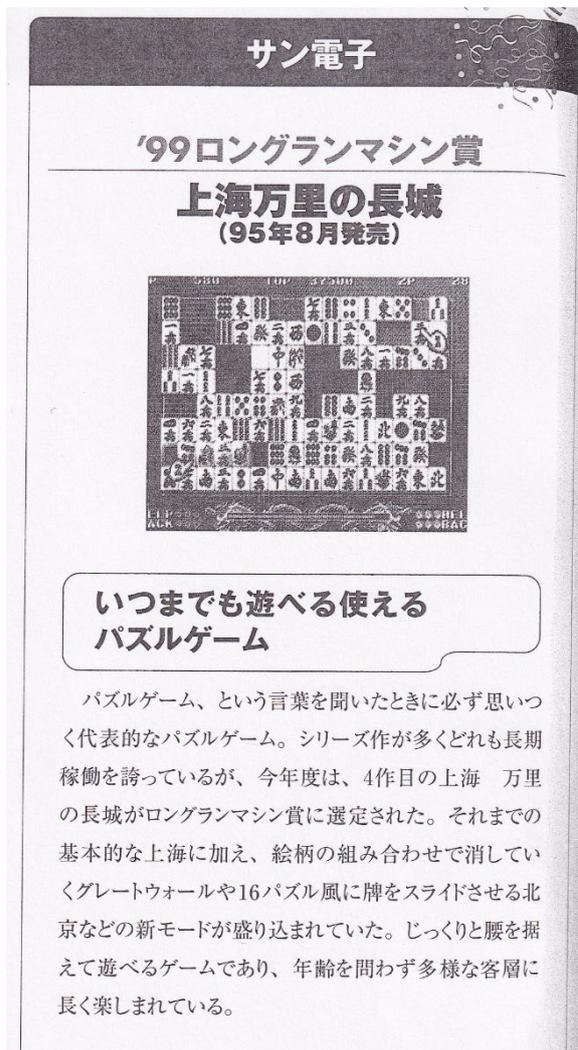


図 42 (p.129), 「99 ロングランマシン大賞」としての『上海万里の長城』(サンソフト/サン電子, 1995). 「99 ベストインカム大賞」(『月刊コインジャーナル』2000年1月号, 128-151) より引用 (p149).



図 43 (p.134), クリアタイムを競うアーケードゲームの事例としての『サムライスピリッツ零 SPECIAL』(SNK, 2003), 左上に現在のプレイ時間が表示. steam 版『サムライスピリッツ零 SPECIAL』(Code Mystics/SNK, 2019) にて撮影, 撮影日:2020/03/19.

参考文献（アルファベット順）

（ゲーム作品は主に取り上げた作品や各店舗形態の主要作品について提示）

- 相田洋・大塚敦, 1997, 『NHK スペシャル「新・電子立国」第4巻ービデオゲーム巨富の攻防』日本放送出版協会.
- 赤木真澄, 2005, 『それは「ポン」からはじまった』アミューズメント通信社.
- , 2006, 『アーケードTV ゲームリスト国内・海外編（1971-2005）』アミューズメント通信社.
- アミューズメント通信社, 2019, 「ゲームマシンアーカイブ」, アミューズメント通信社, <https://onitama.tv/gamemachine/archive.html>, 最終確認日:2020/03/17.
- 新井克弥, 2016, 『ディズニーランドの社会学 脱ディズニー化するTDR』青弓社.
- 新雅史, 2012, 『商店街はなぜ滅びるのか 社会・政治・経済史から探る再生の道』光文社.
- アルファ電子, 1981, 『ジャンピューター』三立技研.
- Atari, 1972, 『Pong』Atari.
- , 1976, 『Breakout』Atari.
- アトラス, 1996, 『プリント倶楽部』アトラス.
- バンダイナムコゲームス, 2010, 『機動戦士ガンダムエクストリームバーサス』バンダイナムコゲームス.
- Bryman, Alan, 2004, *The Disneyization of Society*, Sage Publication. (能登路雅子監訳, 森岡洋二訳, 2008, 『ディズニー化する社会 文化・消費・労働とグローバリゼーション』明石書店. 本論では邦訳版を主に参照.)
- Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz, 「Jugendschutzgesetz (JuSchG)」 Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz, <http://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html>, 最終確認日:2020/03/14.
- カプコン, 1984, 『1942』カプコン.
- カプコン, 1991, 『ストリートファイターII』カプコン.
- Donovan, Tristan, 2010, *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant Media Ltd.
- Dumazedier, Joffre, 1963, *Vers une civilisation du loisir?*, Paris: Editions du Seuil. (中島巖訳, 1972, 『余暇文明へ向かって』東京創元社, 1972. 本論では邦訳版を主に参照.)
- Eickhorst, Eric, 2006, *Game Centers : A Historical and Cultural Analysis of Japan Video Amusement Establishments*. University of Kansas. M.A. Thesis.
- エンターブレイン, 2003, 『ファミ通 DVD ビデオ STREET FIGHTER SAGA 格闘武真傳』, エンターブレイン.
- 藤田英典, 1991, 『子ども・学校・社会』東京大学出版会.

- 藤田直樹, 1999, 「ファミコン」登場前の日本ビデオゲーム産業 現代ビデオ・ゲーム産業の形成過程(2) 『経済論叢』 163, 京都大学経済学会, 59-76.
- 深谷昌志, 1991, 『孤立化する子どもたち』 NHK ブックス.
- , 2007, 『「昭和」の子ども生活史』 黎明書房.
- Gorges, Florent, 2018, 『スペースインベーダーを創った男 西角友宏に聞く』 徳間書店.
- 萩野寛雄, 2004, 「「日本型収益事業」の形成過程：日本競馬事業史を通じて」 早稲田大学, 博士論文.
- 韓載香, 2018, 『パチンコ産業史 終焉経済から巨大市場へ』 名古屋大学出版会.
- Harper, Todd, 2013, *The Culture of Digital Fighting Games: Performance and Practice*, London: Routledge.
- 平田知久, 2019, 『ネットカフェの社会学』 慶應義塾大学出版会.
- 一橋大学イノベーションセンター, 『RESEARCH LIBRARY』 一橋大学. <http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/ja/pdfs/index?cid%5b%5d=6&lid%5b%5d=51&lid%5b%5d=52&q=%2318-&s=di&ppc=20>, 最終確認日：2020/03/13.
- 星田宏司, 2003, 『黎明期における日本珈琲店史』 いなほ書房.
- Huhtamo, Erkki, 2005, "Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming," in: Joost Raessens and Jeffrey Goldstein eds., *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 3-21. (太田純貴訳, 2015, 「愉快的スロット、困ったスロット——アーケードゲームの考古学」 『メディア考古学』 NTT 出版, 107-146)
- 猪野健治, 1999, 『やくざと日本人』 筑摩書房.
- 石井ぜんじ, 2017, 『ゲームセンタークロニクル』 スタンダーズ.
- 石元修司, 2014, 「海外カプコン、『スパ IV: AE 2012』で個人同士の賭け試合ができる協賛企業の新サービスを海外向けに発表」 Game Spark, 2014.02.20, <https://www.gamespark.jp/article/2014/02/20/46497.html>, 最終確認日:2020/04/09.
- 神保文夫・植田信廣・伊藤孝夫・浅古弘編, 2010, 『日本法制史』 青林書院.
- Juul, Jesper, 2005, *half-real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. (松永伸司訳, 2016, 『ハーフリアル: 虚実のあいだのビデオゲーム』 ニューゲームズオーダー.)
- 株式会社タイトー社史編集委員会, 1993, 『遊びづくり四十年のあゆみ』 タイトー.
- 梶原一騎/原田久仁信, 1980~1983, 『プロレススーパースター列伝』 小学館.
- 神林龍, 2010, 「1980年代以降の日本の労働時間」 樋口美雄編 『労働市場と所得分配』 慶応義塾大学出版会, 159-197.
- 加藤理, 2000, 『駄菓子屋・読み物と子どもの近代』 青弓社.
- 加藤裕康, 2005, 「ゲームセンターにおけるコミュニケーション空間の生成」 『マス・コミュニケーション研究』 67(0), 日本マス・コミュニケーション学会, 106-122.

- , 2011, 『ゲームセンター文化論メディア社会のコミュニケーション』新泉社.
- , 2014, 「第八章 オンライン時代のゲームセンター」河島茂生編『デジタルの際』聖学院大学出版会, 267-305.
- , 2017, 「第四章 ゲーム実況イベント-ゲームセンターにおける実況の成立を手がかりに-」飯田豊・立石祥子編『現代メディア・イベント論 パブリック・ビューイングからゲーム実況まで』勁草書房, 109-151.
- , 2019, 「第3章 ゲームセンター考現学——ゲームセンターにおける高齢者増加の言説をめぐって」松井広志・井口貴紀・大石真澄・秦美香子編『多元化するゲーム文化と社会 ゲーム文化、そしてゲーム研究の現在形』合同会社ニューゲームズオーダー, 67-89.
- 川崎寧生, 2012, 「ゲームセンターの店舗形態別研究の必要性—先行研究及び二次資料を中心に—」『コア・エシックス』8, 立命館大学大学院先端総合学術研究科, 473-482.
- , 2015, 「ビデオゲーム機が導入された喫茶店の役割の見直し—ゲーム機が作り出した都市型娯楽の新しい形—」『デジタルゲーム学研究』7(2), 1-12.
- , 2017, 「子供向けゲームコーナーの変遷」『コンテンツ文化史研究』, 10・11, 57-76.
- , 2018, 「日米ゲームセンター史の比較分析—場所・空間の定着過程に着目して—」『現代風俗学研究』, 18, 55-65.
- 警察庁, 『警察白書』, <https://www.npa.go.jp/hakusyo/index.htm>, 最終確認日: 2020/03/12.
- 警視庁防犯部少年課, 1950, 『愛のみちびき—親のなやみ、子のうったえ—』東京防犯協会連合会, 東京母の会連合会.
- 警察庁, 2018, 「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈運用基準について」, 警察庁, <https://www.npa.go.jp/laws/notification/seian/hoan/hoan20180130.pdf>, 2018.1.30, 最終確認日:2018:06/13.
- Kent, Steven L, 2001, *The Ultimate History of Video Games: The Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Roseville, CA: Prima Publishing.
- 紀田順一郎, 1986, 『日本のギャンブル』中央公論社.
- 杵淵智行・村瀬孝, 1995, 「ゲームセンター等営業をめぐる諸問題について」『警察学論集』立花書房, 93-103.
- 岸昭仁, 2015, 『日本懐かし10円ゲーム大全』辰巳出版.
- 木島由晶, 2014, 「格闘ゲームのオタク・コミュニティ 彼らは何を「競って」いるのか」宮台真司監修、辻泉・岡部大介・伊藤瑞子編『オタク的想像力のリミット』筑摩書房, 405-441.
- Kocurek, Carly, A., 2015, *Coin-Operated Americans: Rebooting Boyhood At The Video Game Arcade*, Minnesota: University of Minnesota Press.

- コナミ, 2002, 『麻雀格闘倶楽部』, コナミ.
- 公益財団法人日本生産性本部余暇創研, 『レジャー白書』 生産性出版.
- 小山友介, 2016, 『日本デジタルゲーム産業史』 人文書院.
- クドータクヤ, 2018, 「e スポーツに先立つ日本のアーケードシーンとは? EVO JAPAN トークショー 「ゲームセンター文化のゆくえ」 レポ」, IGNJAPAN,
<https://jp.ign.com/evo-japan-2018/21673/feature/e-evo-japan>, 2018.02.14, 最終確認日:
 2020/03/16.
- Legalus, 2017, 「休憩時間中のスマホゲーム禁止は適法?」, URL:
https://legalus.jp/corporate_legal/labor_law/ed-2189, 2017.02.03, 最終確認日:2020/06/27.
- レジャック (現コナミ), 1976, 『ピカデリーサーカス』, レジャック.
- Loftus, Geoffrey R. and Loftus, Elizabeth F., 1983, “The Arcade Subculture” in: *MIND AT PLAY THE PSYCHOLOGY OF VIDEO GAMES*, New York: Basic Books Inc, 83-111. (西本武彦
 訳, 1985, 「サブカルチャーとしてのゲームセンター」『ビデオゲームの心理学 子ども
 の才能を伸ばすその秘密』 コンパニオン出版, 107-144. 本論では邦訳版を主に参
 照.)
- Lombardo, Robert M, 2012, *Organized Crime in Chicago: Beyond the Mafia*, Illinois: University of
 Illinois Press.
- 真鍋勝紀, 1998, 『これからますます四次元ゲーム産業が面白い』 かんき出版.
- 増川宏一, 1983, 『賭博Ⅲ』, 法政大学出版局.
- , 1989, 『賭博の日本史』 平凡社.
- , 2012, 『日本遊戯史』 平凡社.
- 松平誠, 2005, 『駄菓子屋横丁の昭和史』 小学館.
- 松田道雄, 2002, 『駄菓子屋楽校』 新評論社.
- 松田喜蔵, 1940, 『奢侈品等製造販売制限規則詳解』 奈良県物価統制協力会議.
- 沓澤真二, 2019, 「ゲーマーの夢「自宅ゲーセン」を作りたい! →「アフターバーナー」
 可動筐体からカップヌードル自販機までそろえた男のスケールが壮大」, ねとらぼ,
<https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1909/09/news091.html>, 2019.09.09, 最終確認
 日:2020/03/07.
- Molasky, Michael S, 2010, 『ジャズ喫茶論 戦後の日本文化を歩く』 筑摩書房.
- 守津早苗・多田道太郎・田吹日出碩・奥野卓司・常見耕平・井上章一・川浦康至, 1979
 「資料報告 インベーダーの流行」『現代風俗'79』 現代風俗研究会, 26-43.
- 永井良和, 1991, 『社交ダンスと日本人』 晶文社.
- , 2015, 『定本 風俗営業取締り: 風営法と性・ダンス・カジノを規制するこの国のあ
 りかた』 河出書房.
- 永嶺重敏, 2006, 『怪盗ジゴマと活動写真の時代』 新潮社.

- 中西信彦・石元修司, 2019, 「「大阪西成」で30年以上続いたゲームセンターの実情。vTuber「日雇礼子」と行く関西慕情の町」電ファミニコゲーマー, 2019.04.19, <https://news.denfamnicogamer.jp/kikakuthetower/190419c>, 最終確認日:2020/04/09.
- 内閣府, 2017, 「平成29年度 年次経済財政報告（経済財政政策担当大臣報告）—技術革新と働き方改革がもたらす新たな成長—」, 内閣府, 2017.07, <https://www5.cao.go.jp/j-j/wp/wp-je17/>, 最終確認日:2020/06/27.
- 内閣府政府広報室, 1975, 「犯罪と処罰等に関する世論調査」, <https://survey.gov-online.go.jp/s50/S50-05-50-03.html>, 内閣府世論調査, 最終確認日:2019/01/21.
- , 1978, 「公営競技に関する世論調査」, <https://survey.gov-online.go.jp/s53/S53-04-53-03.html>, 内閣府世論調査, 最終確認日:2019/01/21.
- 中藤保則, 1984, 『遊園地の文化史』自由現代社.
- , 1997, 「我が国におけるアミューズメント産業の成立と発展：軒先商売からゲームセンターそして都市のなかの遊園地へ」『信州短期大学研究紀要』9(1), 66-76.
- 中川大地, 2016, 『現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から』早川書房.
- 中村彰憲, 2018, 『中国ゲーム産業史』KADOKAWA Game Linkage.
- 中村真, 「ゲームセンターで遊ぶ少年の生活と意識に関する研究(1)-「テレビ」と「テレビゲーム」の影響を中心に」『日本性格心理学会大会発表論文集』3, 25.
- 中野区立中野昭和小学校, 1979.6.15, 「家庭における児童の指導について」.
- , 1979.6.20, 「生活指導 No.14」.
- 中野区小・中学校, 1979.6.15, 「インベーダーゲームに関する児童・生徒の実態」.
- 中沢新一, 1988, 「ゲームフリークはバグと戯れる」『雪片曲線論』中央公論社, 174-197 (初出:1984, 『現代思想』青土社, 12(6), 190-203).
- 中矢賢司・柏原士郎・吉村英祐・横田隆司・阪田弘一, 1994, 「ゲームセンターにおける群集の分布状況とその時間的変動について」『日本建築学会近畿支部研究報告集』34, 589-592.
- 根岸貴哉, 2018, 「野球のデジタルゲームの展開と構造」『Core Ethics』14, 先端総合学術研究科, 175-187.
- 日本アミューズメントマシン協会, 1991, 「健全化を阻害する機会基準」, 2002.10.24 改定, http://jamma.or.jp/reference/data/machine_standard_h141024.pdf, 最終確認日:2019/06/09.
- 日本アミューズメント産業協会, 『アミューズメント産業界の実態調査』, 日本アミューズメント産業協会.
- , 「アミューズメントマシンの軌跡」日本アミューズメント産業協会, <http://jamma.or.jp/history/>, 最終確認日:2020/03/14.

- 日本ビリヤード協会, 「ビリヤードの歴史」, <http://www.nba.or.jp/info/rekisi.html>, 最終確認日:2020/04/14.
- 日本電動式遊技機工業協同組合「日電協の歩み」日本電動式遊技機工業協同組合,
<http://www.nichidenkyo.or.jp/history/>, 最終確認日:2020/03/14.
- 奥原哲志, 2002, 『琥珀色の記憶』河出書房新社.
- Oldenburg, Ray, 1998, *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*, Boston, Massachusetts: Da Capo Press. (忠平美幸訳, Michael S, Molasky 解説, 2013, 『サードプレイス コミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」』みすず書房. 本論では主に邦訳版を参照.)
- 押切蓮介, 2009, 『ピコピコ少年』太田出版.
- Pelletier-Gagnon, J  r  mie, 2019, “Players, Cabinets, and the Space In-Between : Case Studies of Non-Ludic Negotiation of Video Game Cabinet Spaces in Japanese Game Centers.” *REPLAYING JAPAN*, 1, 29–39.
- Rikusyo, 2016, 「海外カジノにてビデオゲーム型のギャンブルマシンが今秋登場！―第1弾はスキルベースのFPSに」 *Game Spark*, 2016.09.29,
<https://www.gamespark.jp/article/2016/09/29/68958.html>, 最終確認日:2020/03/14.
- ラウンドワン, 「よくあるご質問」ラウンドワン,
<https://www.round1.co.jp/aboutweb/faq.html>, 最終確認日:2020/03/06
- 斎藤光, 2011, 「ジャンル「カフェー」の成立と普及 (1)」『京都精華大学紀要』39, 138-163.
- 作田誠一郎, 2018, 『近代日本の不良少年観 「不良少年」観に関する歴史社会学的研究』学文社.
- 産業調査部, 1993, 「アミューズメント産業の現状と展望」『日本債券信用銀行調査時報』日本債券信用銀行調査部, 32-71.
- 佐野陽子, 1986, 「労働時間の諸問題」『三田商学研究』29(2), 134-151.
- さやわか, 2012, 『僕たちのゲーム史』星海社.
- 澤登俊雄, 2015, 『少年法入門 第6版』有斐閣.
- セガ, 1985, 『ハンゴオン』セガ.
- ――, 1995, 『バーチャストライカー』セガ.
- ――, 1985, 『UFO キャッチャー』セガ.
- ――, 1988, 『テトリス』セガ.
- 仙田満, 1992, 『子どもとあそびー環境建築家の眼ー』岩波書店.
- 千石保・飯長喜一郎, 1985, 『日本の小学生』日本放送出版協会.
- 全日本コーヒー協会, 『喫茶店の事業所数及び従業員数』, http://coffee.ajca.or.jp/wp-content/uploads/2011/08/data06_2013-01.pdf, 最終確認日, 2020/03/14.

- 瀬沼克彰・菌田碩哉, 『余暇学を学ぶ人のために』 世界思想社, 2004.
- セタ, 1985, 『リアル麻雀牌牌』, アルバ.
- 嶋原盛之, 『ゲーム職人 第一章』 マイクロマガジン社, 2007.
- , 2010, 「アーケードゲーム業界の歴史と現況」 デジタルゲームの教科書制作委員会 『デジタルゲームの教科書』 ソフトバンククリエイティブ, 267-288.
- 嶋原盛之・生稲史彦・福田一史・清水洋, 2019, 「高井一美インタビュー: アーケードゲームのオペレーション、およびレンタル業務などについての証言」 一橋大学イノベーション研究センター, <http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/admin/ja/pdfs/show/2369>, 最終確認日: 2020/03/12.
- 新声社, 1991, 『月刊ゲーメスト増刊 ザ・ベストゲーム 史上最強のビデオゲーム本!!』 新声社.
- 衆議院, 2016, 「答弁本文情報」, 衆議院, http://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_shitsumon.nsf/html/shitsumon/b192123.htm, 最終確認日:2020/04/15.
- SNK, 1995, 『メタルスラッグ』 SNK.
- , 「What's "NEOGEO"?」 SNK, <https://neogeomuseum.snk-corp.co.jp/whats/index.php>, 最終確認日:2020/03/14.
- すがやみつる, 1978~1983, 『ゲームセンターあらし』 小学館.
- サンソフト/サン電子, 1988, 『上海』 サン電子.
- , 1995, 『上海 万里の長城』 サン電子.
- サンワイズ, 1985, 『ジャンケンマン』 サンワイズ.
- 鈴木久司, 1989, 「ゲームセンターはハイテク・エンタテインメントを目指す」 『日本機械学会誌』 92(851), 943-946.
- タイトー, 1978, 『スペースインベーダー』 タイトー.
- , 1986, 『アルカノイド』 タイトー.
- , 「スペースインベーダーの歴史」, 『SPACE INVADERS 公式サイト』, <https://spaceinvaders.jp/history.html>, 最終確認日:2020/03/17.
- 太陽自動機, 1984, 『ミサイルフィーバー』 太陽自動機.
- 田尻智, 2002, 『パックランドでつかまえて-テレビゲームの青春物語』 エンターブレイン (初版: JICC 出版局, 1990).
- 滝田誠一郎, 2000, 『ゲーム国ニッポン神々の興亡-2 兆円市場の未来を拓いた男たち』 青春出版社.
- 上村雅之・細井浩一・中村彰憲, 2013, 『ファミコンとその時代』 NTT 出版.
- ビデオシステム, 1995, 『対戦アイドル麻雀ファイナルロマンス 2』, ビスコ.
- 脇田はる, 1990, 『駄菓子屋日記』 新日本出版社.

- Walker, Ian, 2017, 「Super Arcade:あるアーケードの苦難と再生」, レッドブル,
<https://www.redbull.com/jp-ja/super-arcade-a-tale-of-struggle-and-rebirth-2017-15-04>,
2017.03.17, 最終確認日:2017/08/02.
- Wolf, Mark J. P., ed., 2007, *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 2007.
- , 2012, "Arcade", Mark J. P. Wolf ed., *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming Vol01*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 34-37.
- , 2015, *Video Games Around the World*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- 吉田寛, 2018, 「ギャンブルに賭けられるものは何か—ゲーム研究からの考察」 日本記号学会編『賭博の記号論—賭ける・読む・考える』新曜社, 79-96.
- , 2019, 「コラム ゲーム研究をめぐる困難」 松井広志・井口貴紀・大石真澄・秦美香子編『多元化するゲーム文化と社会』ニューゲームズオーダー, 343-346.
- ゆでたまご, 1979~1987・2011~, 『キン肉マン』 集英社.
- 「Jugendschutzgesetz」 Schulrecht für Schleswig-Holstein, https://schulrecht-sh.de/archiv/texte/jjugendschutzgesetz_1985.htm, 最終確認日:2020/04/07.
- 「第 101 回国会衆議院地方行政委員会議事録」 第 17 号・第 18 号・第 19 号・第 20 号・第 21 号, 国会会議録検索システム, <https://kokkai.ndl.go.jp/#/>, 最終確認日:2019/06/15.
- 『Awesome Games Done Quick』, <https://gamesdonequick.com/>, 最終確認日:2020/03/05.
- 『電ファミニコゲーマー』, <https://news.denfamnicogamer.jp/>, 最終確認日:2020/03/13.
- 『ゲーム文化保存研究所』, <https://igcc.jp/>, 最終確認日:2020/03/13.
- 『ゲームマシン』 アミューズメント通信社.
- 『月刊アミューズメント産業』 アミューズメント産業出版.
- 『月刊コインジャーナル』 株式会社コインジャーナル社 (エイ・クリエイト社).
- 『Insert Games』, <http://www.insertgame.de/>, 最終確認日:2020/03/05.
- 『日本アミューズメント産業協会 (JAIA)』, <https://jaia.jp/>, 最終確認日:2020/04/05.
- 『日本ハイスコア協会』, <http://www.jha-arcade.com/>, 最終確認日:2020/03/05.
- 『Speedrun.com』, <https://www.speedrun.com/>, 最終確認日:2020/03/05.
- 『Play Meter Magazine』 New Orleans: Skybird Publishing.
- 『RTA in JAPAN』, <https://rtain.jp/>, 最終確認日:2020/04/06.
- 『全日本アミューズメント施設営業者協会連合会』, <http://www.aou.or.jp/>, 最終確認日:2018/05/10.

新聞・雑誌記事等

- 「不況下、なぜか人気 メダルゲーム__趣味・娯楽」『朝日新聞』東京版，1974.11.16 朝刊，21.
- 「ゲームセンター盛況 なぜかヤングをとらえる “仕事離れ”を楽しむ」『朝日新聞』1977.7.7 朝刊，15.
- 「中高生に“インベーダー禁令”札幌__教育」『朝日新聞』1979.5.23 朝刊，22.
- 「予想を上回る小・中生“侵略”ぶり 一回一万五千円の例も__インベーダー」『朝日新聞』1979.6.26 朝刊，20.
- 「インベーダー業界“自粛” 中学生以下は保護者同伴で 18歳未満の深夜入場禁じる__インベーダー」『朝日新聞』1979.6.3 朝刊，22.
- 「担当署員が自殺 「私は潔白」と遺書残し」『朝日新聞』1982.11.3 朝刊，23.
- 「「おうちゲーセン」のツイッター投稿が話題に 足利の自宅にアーケードゲーム機」足利経済新聞，2019.09.19，<https://ashikaga.keizai.biz/headline/238/>，最終確認日:2020/03/07.
- 「「ゲームバー」全国初摘発・・・友だちを家に呼んで「テレビゲーム」しても違法？」弁護士ドットコムニュース，2018.06.23，https://www.bengo4.com/c_23/n_8087/，最終確認日:2020/03/15.
- 「全国メダルゲーム場警察庁調査資料（昨年10月時点調査）による課題」『ゲームマシン』1976年5月15日号，12.
- 「話題のマシン」『ゲームマシン』1982年2月15日号，20.
- 「麻雀ゲームの審査に不満示した日本物産の退会で議論 JAMMA 第12回理事会で「機械基準」実施報告」『ゲームマシン』1992年2月15日号，3.
- 「シングル業界緊急討論 健全業者の大同団結で業界浄化と更なる発展を」『月刊コインジャーナル』1977年4月号，12-15.
- 「アミューズメント東西南北―夢のファミリータウン (株)カトウ製作所経営 秋田県横手市」『月刊コインジャーナル』，1977年4月号，18-21.
- 「シングル業界の現状と展望 急伸なお膨張し続けるシングル業界」『月刊コインジャーナル』，1977年5月号，16-20.
- 「特集 花開くか？大人のシングルマーケット」『月刊コインジャーナル』，1977年7月号，9-18.
- 「テーブル機オンリーのゲームコーナー 大阪北区天神橋4丁目ビデオ・イン・オリンピック」『月刊コインジャーナル』，1978年12月号，40.
- 「活況を呈するアダルトシングルマーケット―テーブルTV機を追う―」『月刊コインジャーナル』，1978年4月号，21-26.

- 「どんなお客もつい手を出す全席テーブルTVの店」『月刊コインジャーナル』, 1978年12月号, 43.
- 「インベーダーブームこどもも“侵略”全国各地で“反対運動”火をふく」—業界は四項目の「自主規制」を打ち出す—『月刊コインジャーナル』, 1979年6月号, 13-17.
- 「喫茶マーケットに明日はないのか?」『月刊コインジャーナル』, 1981年3月号, 157-163.
- 「ジャンピューターブーム火を吹く」『月刊コインジャーナル』, 1981年5月号, 38-44.
- 「喫茶ロケーションのサバイバルを探る 生かしたい喫茶人口とその特質」『月刊コインジャーナル』, 1983年10月号, 24-27.
- 「同行取材 シングルマーケット再点検」『月刊コインジャーナル』, 1983年4月号, 27-30.
- 「新風営法時代のアミューズメント業界シングルロケに未来はあるか?」『月刊コインジャーナル』, 1985年1月号, 28-29.
- 「12月下旬~1月上旬ロケーション別業況」『月刊コインジャーナル』, 1993年2月号, 307-312.
- 「1999年ベストインカム大賞」『月刊コインジャーナル』, 2000年1月号, 128-151.
- 「新商法「ゲーム喫茶」繁盛記」『宝石』, 1978年5月号, 338-340.
- 「特集 脚光浴びる「テーブルTVゲーム」の導入法と活用例」『飲食店経営』, 商業界, 1978年11月号, 104-118.
- 「新しいブームの焦点テーブルTVゲーム」『喫茶店経営』, 柴田書店, 1978年9月特大号, 253-282.
- 「大阪府下、新風営法1年でゲームセンターは営業不振で転廃業相次ぐ。」『日本経済新聞』, 1986年2月13日付夕刊, 19.
- 「スロットマシンで2000万円 ゲームセンターの2人逮捕」『読売新聞』, 1976.1.31朝刊, 18.
- 「ゲームセンター作らないで “非行の温床”とPTA 東横線学芸大駅」『読売新聞』, 1978.6.22朝刊, 20.