

# 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 inquire 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, history of game center is described by previous research. Also, previous research of game centers is reviewed. In 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 center have paid inadequate attention to the consideration of various store forms and differences from other countries. Therefore, this work compare game centers and game arcades in the United States, and analyze the social capital formation factors to maintain game centers as seen from the results of comparative analysis.

As a result, this work clarify 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 works 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 society.