

ゲームセンター ～娯楽からスポーツへ～

前川 ※※※
※※※ MAEKAWA

中京大学現代社会学部現代社会学科

学籍番号 C110****

1. はじめに

私は、個人研究として「ゲームセンター」というものを題材にあげた。そもそも私自身、ゲームセンターへ行くことが多く、ゲームセンター一つをとっても、私が何度も行く間に、幾つかの疑問が湧いてきたのである。後述することになるが、例えば「利用する年齢層」「アーケードゲームを提供・開発する会社」「ゲームセンターという施設そのものの歴史」等である。現在、一般家庭に普及してきている家庭用ビデオゲームについても触れるつもりではあるが、あくまでもここでは「ゲームセンター」「アーケードゲーム」について重点を置いていきたいと思う。そして、一種の娯楽施設としてのゲームセンターだけでなく、様々な視点からゲームセンターを研究して行こうと思う。

2. ゲームセンターの概要

営業に主として供される遊技設備には、ビデオモニターに表示される映像でゲームを行うビデオゲーム（格闘ゲーム、シューティングゲーム、ガンゲーム、音楽ゲーム、レースゲームなど）、小額の景品を獲得するプライズゲーム（クレーンゲームなど）、ギャンブルゲームを金銭の授受を伴わずにシミュレートするメダルゲーム（スロットマシン、競馬ゲームなど）、各種自販機（写真シール自販機・プリント倶楽部など）などがある。

風俗営業適正化法第二条では、性風俗関連特殊営業以外の風俗営業を第1号から第8号までの8種類に分類しており、ゲームセンターはこのうちの第8号営業に属する。ゲームセンターを運営するに当たっては、一定規模未満のシングルロケを除いて、監督官庁である公安委員会の許可を要する。2010年時点で許可を受けている営業所数は71337軒で、1986年の26573軒をピークに、1993年を除く毎年減少が続けている。ただし、この営業所数には、ゲーム喫茶やカジノバー、

あるいはアミューズメントパークなど、ゲームセンターとは異なる業態も含んでいるため、実際にはこれよりもさらに少ない。なお、同じ遊技業であるパチンコ屋は第7号営業に属しており、ゲームセンターの営業とは、行える行為や禁止行為が一部において異なっている。「ゲームセンター」(game center)という呼称は和製英語で、古くから慣用的に使われているが、日本の業界ではこの呼称を嫌って「アミューズメント施設」(AM施設)と呼ぶことが多い。これは1980年代以降、アーケードゲーム業界のトップ企業のひとつであるセガの中山隼雄が、当時自身が社長を務めていたセガ系列の施設や業界団体において、イメージの改善を目的として積極的にこの呼称を推進したことによる。また、アミューズメントスポットと称される場合もあるが、これは、ゲームセンターに限らない遊園地やボウリング場などの娯楽施設一般を指す場合にも使われている。(引 ウィキペディア ゲームセンター 概(2012/3/28)wikipedia.org/wiki/%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%82%BF%E3%83%BC)

3. ゲームセンターの誕生

ゲームセンターというものはどのようにして誕生したのか。それは今から30年以上もさかのぼる、1971年のことである。

米国ナッチング・アソシエイツ社から世界初といわれる業務用(アーケード)ゲーム、「コンピューター・スペース」が登場した。筐体の形は、現代のアーケードゲームの祖にもなっている、流線型のアップライト筐体¹であった。しかし、これはアーケードゲームの祖にもかかわらず、2000台程度の出荷にとどまり、ヒットはしなかった。アーケードが初めてヒットしたのは、その翌年、「コンピューター・スペース」をプロデュースしたノラン・ブッシュネルが、新しい会社「アタリ」²を立ち上げて製作したゲーム、「ポン(PONG)」である。これは国内では1万台というヒットを記録した(ここから業務用ビデオゲームに歴史が始まったという)。そしてこれによって、日本にゲームセンターが誕生することとなる。

しかし、当時のゲームセンターというものは、現代の私たちが想像しているようなものは少々相違点があった。当時はアーケードゲームのようなものは、主に喫茶店に存在していた。つまり、喫茶店にあるアーケードゲームを、コーヒーを飲みながら、暇つぶしのようにプレイするのが主であった。ゲームが目的で喫茶店に来るという人は少なかったのである。(もちろんそうでない人もいたが。)

それから三年後、1974年に、大阪梅田の阪急百貨店の屋上には、アタリ製のゲームを集めて設置されていたビデオゲームコーナーや、渋谷に「ゲームファンタジア」というゲームセンターが誕生したが、この時代は喫茶店ゲームセンターが大多数であった。しかし、ゲームセンターの誕生はこの年代であるとみて間違いはないだろう。

4. アーケードゲームの歴史

①1970年代

日本では1973年、「ポン(PONG)」のコピーゲームである「ポントロン」と「エレボン」が誕生した。この二つのメーカーこそが、現代のアーケードゲーム業界のトップを担っているであろう、「セガ」と「タイトー」である。

アーケードゲームが最初にブームが到来したきっかけは、アタリ社の「ブレイクアウト」というゲームである。これは日本ではおなじみの「ブロック崩し」であり、この「ブロック崩し」というゲームを開発・発売するために非常に多くのゲーム会社が創業を開始した。そして来る1978年、「スペースインベーダー」の誕生である。

i)スペースインベーダー

「敵キャラクターが攻撃を仕掛けてくるゲーム」としては、世界で初めて大ヒットしたゲーム。シューティングゲームに属し、画面上方から迫り来るインベーダー(敵キャラクター)を移動砲台の自機で撃ち、全滅させることを目的とする。時々上空に母艦のUFOが出現し、これを撃ち落とすとボーナス点を獲得できる。

敵弾を回避して敵を撃つというこのゲームシステムは「ギャラクシアン」などに受け継がれた。記録的な大ヒットにより著作権を無視したコピーゲームが氾濫し、それらを作ったメーカーは、後に家庭用ゲーム用のソフトハウスとして世界的な存在となったものも少なくない。社会現象となり、ゲームセンターが次々に開店し、喫茶店やスナックのテーブルの多くがインベーダーゲーム用のテーブルに変わった。当作品はのちの日本のシューティングゲームの始祖の一つとされる。

(ウィキペディア スペースインベーダー(2012/3/28)

ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B9%E3%83%9A%E3%83%BC%E3%82%B9%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%99%E3%83%BC%E3%83%80%E3%83%BC)

ii) スペースインベーダーの与えた影響

このスペースインベーダーが社会に与えた影響はさまざまなものがあった。

- ・流行により「インベーダーハウス」と呼ばれるゲームセンターが各地に乱立した。
- ・パチンコ業界はメーカーがインベーダーゲームをモチーフにした台を販売するも人気を得ず全国的に客入りが減るなど冬の時代を迎えた。1980年フィーバーの登場までパチンコ業界は厳しい時代となる。
- ・テーブルの代わりに、テーブル筐体³を設置した喫茶店「インベーダー喫茶」なども出現した。
- ・駄菓子屋の店先、待合室などでも、10円から50円と格安なアップライト筐体による稼働があった。
- ・あまりの人気に、100円玉を袋一杯に詰めると10kgはくだらない集金袋に詰めて毎日何十袋も銀行に納めに行くため、当時の社員のほとんどが腰痛に悩まされる結果となった。またこのため、日本全国から100円玉硬貨が不足気味となり、大蔵省・日本銀行・造幣局もこの時期に、通常の傾向とは無関係に100円玉を多く鑄造することとなった。
- ・集金袋を回収するために使われた車が、ライトバンでは間に合わず、4トントラックが使われた。しかしその4トントラックでさえ、100円玉の重みでサスペンションが曲がってしまうほどであった。
- ・トラックから機械や硬貨を上げ下げすることから腰痛を患うものが続出したため、三菱ふそうに相談してトラックの後部に電動リフトを特注で製作することとなった。このリフトが今日一般的にトラックに見られるリフトの元祖で、日本で最初に発明したのはタイトーである、ということになった。しかしタイトーは、「今後の世の中への貢献」を理由に、これについての特許などを取得していない。
- ・「インベーダーハウス」に代表される、林立するゲームセンターは不良の温床であるとして、多くの学校で入場禁止の通達を出す措置が講じられた。家庭用ゲーム機が広く普及した現在でも、ゲームセンターやコンピュータゲームに対する偏見は教育関係者らを中心に未だに残っている。

② 1980年代

1980年、ナムコより「パックマン」が発売される。パックマンは世界で最も知られた日本産のコンピュータゲームの一つで、当時ナムコとの関係が一時的に密接となったバリー＝ミッドウェイ（後のミッドウェイゲームズ⁴）よりアメリカで発売されると、その知名度から80年代のミッキーマウスと称された。パックマンが誕生するきっかけは、スペースインベーダーのブームの影響により、ゲームセンターには戦争を題材としたシューティングゲームが多く出回るようになった。「これでは女性が入りづらいのではないかと危機感を持った岩谷徹⁵により1979年3月、ゲームセンターの雰囲気を変えたいという思いから、和やかな場所へと転換することをひとつの方向性として企画した。女性やカップルをメインターゲットに絞った点も当時のアーケードゲームとしては目新しかった。それまでに市場に出回っていたアーケードゲームとは異なり、無個性に近かったゲーム登場キャラクターに対して明確な性格付けを行ったことが「エポック・メイキング」であった。また、基本コンセプトとなった「食べる」というキーワードは女性であれば食べることに興味を持つだろうという点からヒントを得たものである。なお、「落ちものゲーム」の流行のきっかけとなった「テトリス⁷」が発売されたのもこの頃である。

しかし、1985年、ゲームセンターの営業に関して大きな転換期が訪れた。1985年2月13日より施行された風適法により、設置される遊技設備や施設形態によっては同法第二条1項8号が適用され、営業に際し風俗営業の許可が必要となった。これにより、営業時間は基本的に10時～24時で共通している（法律で営業禁止時間が「午前0時より日の出まで（同法第十三条）」と定められているため、早朝から営業している店舗（日の出営業）や逆に12時から営業していたり、23時以前に閉店する店舗もある。また、年末年始や特定の地域など、都道府県の条例で定められた場合は午前1時まで可能）。さらに同法では

- ・ゲームの結果に応じて商品を提供することの禁止（これは賭博とみなされることもある）。
 - ・客に貸し出したメダルなどを、営業所外に持ち出させること、あるいは預かり証などを発行することの禁止。
 - ・営業時間と営業可能場所の制限。
 - ・店内の照度や騒音、振動に関する制限。
 - ・広告や宣伝に関する制限。
 - ・18歳未満の者の22時以降の立ち入り禁止。
 - ・床面積に占める規制対象ゲームの投影面積を3倍した割合が90パーセント以下でなければならない。
- などの規制が課せられている。

この規制に違反した場合、改善命令が出されるほか、悪質な場合は、営業停止や、新規出店の停止となる。複数の店舗を運営する事業者は、系列のどこか一店舗の不正が発覚した場合は全ての店舗で一斉に営業停止となったり、数年間の新規出店ができなくなるなど、多大な損失を被ることになる可能性がある。

なお、ゲームセンターに設置されるゲームのうち、例えば投げた球のスピードを計測するゲーム機のように人の身体の色を表示する遊技の用に供することや、乗り物遊具（レーシングゲームがこの扱いを受ける）や占い機など射幸心をそそるおそれのある遊戯の用に供されないことが明らかであるもの（かつてはジュークボックスも規制外機器とされていたが、2008年に除外されることとなり、ジュークボックス扱いだった音ゲーが規制対象機器になった）、自動販売機（プリクラ、キッズカードなど）のような遊戯設備でないものは同法による規制の対象外となる。また、ボウリング場や24時間営業のレジャーランド、旅館、ショッピングセンターのゲームコーナーなど、事業所の床面積に占める規制対象機種種の投影面積を3倍した割合が5パーセント以下となる シングルロケは、上記の法律や条例に基づく入場規制がない場合は、風適法による規制の対象外となる。ただし、そのような施設でも、風適法以外（主に青少年保護育成条例など）で規制されている場合がある。また、周辺の団体や組織（PTAなど）からの依頼や、あるいは自主的に帰宅を呼びかけるところもある。

（ウィキペディア ゲームセンター (2012/3/30) <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%82%BF%E3%83%BC>

i) アーケードゲーム専門誌の登場

1986年、アーケードゲーム専門誌ゲームストが創刊された。当時大手であったビデオゲームサークルVG2（ベリーグッド・ビデオゲーマーズ）の協力により創刊された。その前身は「VG3（ベリーグッド・ビデオゲーマーズ・バージョンアップグループ）」という、VG2の会報誌である同人誌である。そのため、当初のライターはVG2の幹部メンバーが主になっており、創刊号の読者コーナーには、会員からのハガキが掲載されていた。後に、「VG3」は「ゲームスト」とは別に、VG2会報誌として復活した。誌面は、非常に独特のノリと勢いを持っている。特に後期の読者投稿ページなどは非常に濃く、誤植の多さなどとあいまって、少しゲームをかじった程度の人間ではノリについていくことはおろか、意味さえも読み取れないようなものもあった。ゲームストには「ハイスコア集計⁶」や「ゲームスト出典の新語」等、現代のアーケード雑誌に影響を与えたコンテンツも沢山掲載されていた。

現在発行されているアーケードゲーム専門誌として代表的なものに、「月刊アルカディア」、「週刊ファミ通」などがある。それぞれ雑誌の内容としては、全てアーケードゲームに関するこのみで構成されている場合が多い。主な掲載内容としては以下のようなものである。

- ・最新アーケードゲーム情報
- ・最新アーケードゲームレビュー（これは投稿記事が多い）
- ・既存ゲーム攻略情報
- ・ゲーム開発陣インタビュー記事
- ・読者投稿ページ（主にイラスト）
- ・業界著名人による連載コラム
- ・ハイスコア集計

ゲームスト時代から続いている記事の類もあるが、ここ20年のうちに内容も変化し続けているのは当然である。特にゲームを遊んでいるわれわれユーザーと、開発側との距離がこの雑誌を通じて近くなってきていると感じる。家庭用ビデオゲームの業界でも見られる現象ではあるが、これはアーケードゲーム業界では顕著である。

一つの例ではあるが、月刊アルカディアでコラムを連載している人物の一人に、「梅原大吾」がいる。

梅原大吾（通称ウメハラ）は、東京を拠点として活動する、世界的に有名な格闘ゲームの達人。世界中のプレイヤーに衝撃を与え続ける彼のゲームスタイルは、鋭い洞察力で相手の動きを常に見越す天性的な魅力を持つ。その「神業」で数々の大規模な大会を制し、奇跡的な逆転劇を繰り返してきた。特にEvolution2004で世界にその名を知らしめて以来、そのプレイ映像は、今や伝説のものとして語り継がれている。彼の動物本能的なプレイスタイルから欧米ゲーマーの間では「BEAST」と呼ばれている。（梅原大吾公式HPより <http://daigothebeast.com/>）

ウメハラは、古くはスーパーストリートファイターIIから現役タイトルのスーパーストリートファイターIVまでトッププレイヤーとして活躍し続けており、格闘ゲーム界の生ける伝説として圧倒的な存在感で君臨している。

そもそもアーケードゲームを楽しんでいるユーザーだったのであるが、2010年、アメリカの周辺機器メーカー「MadCatz」とスポンサー契約を結び、名実ともにプロ・ゲーマーとなった。

ii) プロゲーマー

今、プロゲーマーの代表としてウメハラを紹介したが、日本ではプロゲーマーという職は馴染みがあまりなく、少ないのが事実である。海外では割とメジャーなのであるが、なぜ日本ではプロゲーマーが少ないのか？

まず第一に、日本という国での風潮という問題がある。日本では体を動かす「スポーツ」に対して、運動せずに頭を使う競技を「スポーツ」と見なさない風潮が強いのである。国からの支援が潤沢な体育スポーツに比べて、ゲームは「娯楽」だとしてスポーツ的な面においてはほとんど国の支援がない。それどころか、事ある毎に規制を掛けようとしているのが現実である。

そして、風営法の問題もある。日本において対戦型ゲームと言えばほとんどがアーケードゲームであるが、ゲームセンターが風営法の規制を受けてしまうため、ゲームセンターを会場とした場合、賞金・賞品はおろか、賞状の授与すらできないのである。（ほとんどの場合、ゲーム内で使えるアイテムや称号がもらえるだけである。）メーカーや出版社主催の大会が決勝会場をゲームセンターでなく、特設会場を用いて開催するのは、風営法の規制を受けないようにするためのためなのである。このため、大会自体がなかなか浸透していかない。

さらに、ビジネス的な問題も存在する。早くからプロゲーマーの概念が誕生した欧米や韓国では、宣伝活動のためにゲームメーカーのみならず周辺機器メーカー、関連企業などが賞金大会を開催したりスポンサー契約を結ぶなど、プロゲーマーを積極的に支援しているが、そもそもそういった土壌のない日本では、もともと文化的にアマチュアリズムを尊重する風潮もあって、デベロッパーサイド自体に、「ゲーマーに投資することでプロモーションを行う」という概念がなかなか浸透していない。大手出版社主催の対戦型ゲームにおける全国大会でも、優勝賞金は10万円程度と、欧米・韓国と比べて数桁違いの獲得賞金の少なさである（これでも昔に比べれば大分マシなのだが、少なくともこれでは生活基盤にすることはできない）。

そして最後にユーザー側の抱える問題も存在する。現在、「ゲームをすることで報酬を得る」という活動を行う環境を得るのが非常に難しく、かつ現時点では現実感に乏しいため、そういった活動に身を投じるゲーマーは非常に少ない。そのため、ほとんどの競技志向のゲーマーが、「卒業」後にパチスロなどのギャンブルに転向したり、トッププレイヤーがいつ自己都合で引退したりしてもおかしくない状況である。また、土壌も規範もないため、TOG以外ではプレイヤーレベルもとても世界で通用するとは言えないのが現実であり、それどころかモラル崩壊すら起こしているのが現状である。

最近ではようやく、e-sports（エレクトロニック・スポーツ）を広めようと、JESPAという団体が現れたのだが、やっとのことである。一応国会議員が一枚かんでいるので、昔よりも普及に一歩近づいたと言える。

③1990年代

90年代といえば、1991年、カプコンから「ストリートファイターII」が発売される。この作品は、今日の対戦格闘ゲームの雛形となり、多くのフォロワーを生み出した。また、多くの続編、ゲーム機への移植が行われ、対戦型格闘ゲームブームを引き起こした。特にスーパーファミコン版は国内販売本数約288万本、世界累計販売本数630万本を誇り、対戦型格闘ゲーム史上売上1位を記録し、同社最大のヒット作となる。ゲーム以外にもアニメ、実写映画、漫画、ドラマなどの幅広いメディアミックス展開が行われた。アーケード版は高校生から社会人までの比較的高い年齢層に支持されており、ユーザーによっては100万円以上を使った。スーパーファミコン版はゲームセンターに行くのを敬遠していた小中学生に支持された。この低年齢層が後年の格闘ゲームファンとなっていく。そして1992年には「ぷよぷよ」が発売される。『テトリス』の登場により空前の落ち物パズルゲームブームが生まれ、多くのパズルゲームが世に出された。『ぷよぷよ』もまた、そのような時代に生まれたパズルゲームの一つである。そのため、メガドライブ版の『ぷよぷよ』では取扱説明書に「もともとオリジナリティのないゲームです（苦笑）」と書かれている。「もともとオリジナリティのないゲーム」がここまでシリーズ化したのは、当時アーケード用の対戦型格闘ゲームで一般化していた対戦プレイという要素を落ち物パズルに持ち込んだことが大きい。ぷよぷよ以前の落ち物パズルは面クリアがなく難易度が徐々に上昇する中でどれだけミスをしなくても長時間続けられるかを競う「自分自身との戦い」の要素が大きかったが、本作ではCPUの操るキャラクターや他のプレイヤーという「対戦相手との戦い」がテーマとなり、ゲームセンター等で対人対戦が大いに盛り上がることとなった。また、可愛いキャラクターたちが受けたのか、女性プレイヤーも多かった。また、50-60代という、比較的高齢のプレイヤーも少なくなかった。1993年には「バーチャファイター」が発売される。当時最先端であった3DCGアーケード基盤「MODEL 1」により世界初の3D格闘ゲームとしてリリースされる。3DCGにおいてはまだ人型のスムーズなアクションさえ珍しかった状況で、2体の人型

が格闘をくり広げるという映像は、人々の度肝を抜いた。また、それまでの格闘ゲームではボタンがパンチとキックを弱・中・強（またはそれに近い形に）に振り分けられていたが、パンチ、キック、ガードと言う異色のボタンレイアウトを採用する。リリース当初、あまりに斬新なゲームであったため、人気が出るまで時間がかかったものの、パソコン通信やゲーム雑誌に取り上げられるようになり、人気を博するようになる。セガによる公式全国大会も催され、1994年11月22日にはセガサターンへの移植版がキラソフトとして発売された。1995年、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）、全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOJ）、日本SC遊園協会（NSC）の3団体により、毎年11月23日を「ゲームの日」と制定。全国のゲームセンターにおいて、無料サービスやイベントなどを開催するようになる。1998年、コナミより「beatmania 2nd MIX」発売。爆発的な人気となり、音楽ゲームブームのはしりとなった。1999年、新声社倒産により「ゲームスト」廃刊。後継誌として「月刊アルカディア⁸」創刊。

④2000年代

2000年代は、アーケードゲームとインターネットが結びつく時代である。先駆けとなったのは、2001年に問う上位した「バーチャファイター4」である。開発元のセガは、このゲームのために全国の店舗へのISDN⁹回線の導入を推進した。そして2002年には、コナミにより「麻雀格闘倶楽部」がリリースされ、インターネットを介した異なる店舗間でのリアルタイム対戦が初めて実現した。同じく2002年、「e-AMUSEMENT¹⁰」（コナミ）、「NESYS¹¹」（タイトー）という、ゲームをインターネットに接続し、プレイデータの集計やオンラインアップデートなどを行うサービスが相次いでスタートした。2004年には、セガ・サミー・ナムコの共通ネットワーク規格「ALLNet」が始まる。

2005年頃になると、アーケードゲームの基盤や筐体の性能が向上し、ゲーム画面の高精細度化が進む。どれぐらいであったかという、ナムコのSYSTEM357という基盤は、プレイステーション3ベースの互換基盤がベースになっており、プレイステーション3の売りである高精細なHD映像を出力することができ、またJAMMAビデオ規格¹²に準拠しているため、汎用筐体に搭載することができる。2007年には、コンシューマーゲーム¹³大手であるスクウェア・エニックスが「ドラゴンクエストモンスターバトルロード」でアーケード業界に参入し、翌年には完全オリジナル作品「LOAD of VERMILION」をリリースする。

⑤2010年代～現代

先述したe-AMUSEMENTにて、カード（e-AMUSEMENTPASS）に電子マネー機能を付加する「PASELI」サービス開始。PASELI対応ゲームでは、PASELI利用時のみ所定の得点が得られる。

ゲーム筐体にダウンロードコンテンツとして配信されているゲームタイトルを、ダウンロードして遊ぶことができるシステム「NESiCAxLive」がサービス開始される。

アーケードゲームにも、現代のさまざまな利器というべきか、機能がうまく取り入れられるようになっている。まず例としてPASELIについてであるが、これはコナミのアーケード向け電子マネーサービスで、名称は「Pay Smart Enjoy Life」の略である。イメージカラーは野菜のパセリと同じ緑色だが野菜のパセリのつづりはparsleyである。単位は「P」で1P=1円。つまり、インベーダーゲームがブームであったころは、100円玉硬貨を沢山持ち歩いてきたものだが、これは現代のプリペイドカードサービスと同じく、事前にチャージしておき、カード型なので所定の場所にタッチするだけで決済が行われるのである。

続いて「NESiCAxLive」について。これは、ゲームセンターにおいてあるアーケードゲームの筐体に、インターネットを通じて複数のゲームをダウンロードして遊ぶことができるというシステムである。配信されているゲームは、ゲームセンターの店舗に設置された「NESiCAサーバー」に自動的に提供され、NESiCAサーバーにつながれたビデオゲーム筐体「NESiCAクライアント」へ、ゲームセンターのオペレーターおよびプレイヤーがダウンロードする形式を取っている。一台の筐体で複数のゲームを選んで遊べるということである。現在以下のようなタイトルが配信されている。

- ・BLAZBLUE-CONTINUUMSHIFT II（アークシステムワークス）
- ・THEKINGOFFIGHTERS'98ULTIMATEMATCHFINAL EDITIONforNESiCAxLive（SNK プレイモア）
- ・AQUAPAZZA（アクアプラス/エクサム）
- ・ペルソナ4ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ（インデックスアークシステムワークス）

ここにあげた例はすべて2D格闘ゲームである。1991年にストリートファイターによって口火を切られた対戦格闘ゲームは、ブームさえ過ぎ去ってしまったものの、根強い人気とともに、ゲームセンターの顔の一角を担っているのである。

6、最近のゲームセンター事情

先述したNESiCAxLive（以下ネシカ）は、ゲームセンターの救世主となりうるだろうか？

このネシカというシステムは、これまで売り切り（1筐体につき1ゲームで売買される）であったゲームタイトルの売買の形を、プレイされた分だけ売り上げとなる形に変えたこと。ゲームセンターはタイトルをダウンロードする際には一切対価を支払う必要がなく、ゲームがプレイされると、そのタイトルに投入された売り上げの一部がソフトメーカーの売り上げとなっているのである。また、すべての筐体がオンラインにつながったことにより、今後ネットワーク対戦やほかのシステムと連動したさまざまな発展系が考えられる。まさしく次世代のアーケードゲームのあり方を示すシステムと言えよう。

ストリートファイター等の登場によって、ゲームセンターが一般層に普及した時代と比べると、現在はICカードの導入が増えたという点、ネットワーク対応のゲームが増えたという点の2つが重要な鍵となってくる。

現在、ひとつのゲームセンターを取っても、非常に多岐に渡る種類のアーケードゲームが立ち並んでいることは、入ってすぐにもわかることである。どんなジャンルのゲームが主体となっているのか？

思いつく限りでも、格ゲー、音ゲー、麻雀、レースゲーム、シューティングゲーム、メダルゲーム、アーケードカードゲーム。それに、UFO キャッチャーのようなプライズゲーム、プリント倶楽部（いわゆるプリクラ）etc… と、多様なゲームが設置されている。

それぞれの時代によって、ゲームセンターの顔となるゲームの種類は、変わってきていると感じる。例えばスペースインベーダーが登場したころはシューティング（スペースインベーダー——択であるが）。ストリートファイターが登場したころは対戦格闘ゲームが覇権を握っていただろう。

現代はどうだろうか。以下に挙げたゲームタイトルは、その一例である。括弧内はジャンル。

- ・起動戦士ガンダム エクストリームバーサス（チームバトルアクション）
- ・麻雀格闘倶楽部（麻雀）
- ・クイズマジックアカデミー（クイズ）
- ・Beatmania II DX（音楽）
- ・REFLECBEAT（音楽）
- ・頭文字D（レースゲーム）
- ・Load of Vamillion（カードゲーム）
- ・スーパーストリートファイターIV（対戦格闘）

これらは先述した通り、全てICカードに対応し、ネットワークの利点をフルに利用しているゲームである。これらはすべてからく、今までになかったような操作性であったり、ジャンルであったり、また、今後のアーケードゲームを担っていくものばかりであると感じる。

ゲームセンターという場所は決して開かれた場所とは言えないが、扉の向こうでは日々アーケードゲームというものは進化し続けているのである。一部ではゲームセンターは衰退する一方であるとか、昔の偏見がそのまま残っていて、不良のたまり場であると思われることもあるかもしれないが、ゲームセンターという独自の文化は、方向性を時代時代に合わせながらも発展しているのである。

7、ゲームセンターとメディア

主にゲームセンターにある対戦型のゲームの話になるが、このようなゲームでは物理的には互いに隣り合わせもしくは筐体を挟んで対面に座っているが、直接対面しているわけではない。両者を介在しているのは対戦型ゲーム機であり、そこには「電子回路による距離」が存在する。もしかしたら、心理的にも「遠い」関係なのかも知れない。

コンピュータが日常生活の奥深くまで入り込んでいる現代、私たちは「電子の世界」で様々なヴァーチャル・リアリティを体験し、メディアの数だけのリアリティを見出すようになってきている。マクルーハンが、「電子メディアを介して、我々の体は拡張している」（『メディア論』）と言ったが、電子回路に絡めとられている私たちは、身体の拡張経験と同時に、絶えず「自閉」しようとするベクトルも内側に用意するようになってきているのではないか。

8、ゲームは有害？テレビゲームと子供

「ゲームは有害である。」と考える人と「ゲームは節度を守れば教育的にも有用である。」と考える人、ゲームというものが誕生してから今まで。この二つの論争はずっと行われてきている。

これまでも、さまざまな学問の視点から、その有用性から悪影響まで、研究が行われている。

テレビゲーム悪影響論は、そもそも昭和63年前後にピークを迎えたといわれている。昭和58年にファミコンが発売され、日本の一般家庭にテレビゲームが普及するきっかけとなったが、しばらくはその悪影響が懸念されることは無かった。しかし、昭和63年にとある事件が起こった。「ドラクエ事件」である。「ドラクエ事件」とは、大人気ソフト・ドラゴンクエストⅢを買うために生徒が学校をさぼって徹夜で店の前に並んだり、買えなかった子どもが買えた子に対して暴力をふるった、などの事件のことで、当時マスコミに取り上げられTVゲームに注目が集まった。このときが最初のピークである。次のピークはその5年後の平成5年のことである。ピークを迎えた原因は、イギリスの14歳の少年が、テレビゲームで遊んでいる最中に、てんかん発作を起こして死亡したという事件に端を発している。日本でもこの事件はマスメディアにより大きく報道され、テレビゲームは体に悪影響を及ぼすのではないかという懸念が広がった。そして第3のピークは平成10年前後である。平成9年5月、神戸の14歳の少年が6年生の児童を殺害した「小学生連続殺傷事件」が発生し、平成10年1月には、学校の中でナイフで教師や友人を刺し殺す事件が多発したのである。ここで少年犯罪の原因についての議論の中で、原因の一つにテレビゲームの存在が取り上げられたのである。そして、第四のピークは平成14年、この年に「ゲーム脳」と呼ばれる議論がなされるようになった。ゲーム脳とは、テレビゲームが人間の脳で高度な情報処理をつかさどる、前頭前野の発達を阻害するのではないかというものである。これをきっかけとして、テレビゲームがキレやすい子供を生み出す等と、テレビゲーム悪影響論は注目を浴びたのである。1998年2月7日の朝日新聞には次のような一節が掲載された。

「中高生の引き起こす凶悪事件の背景にはテレビゲームがあると、東北地方の男性高校教師はいう。『おとなしい子だったと口を開ければいい。それは当たり前である。彼らは、人と交わることを避け、みずからのカプセルの中だけでコンピューター相手に日夜人殺しをしていたのだから。そうした状況に十年間さらされた子供のことを、考えてみるとよい』」

これは「暴力」に対する悪影響を指摘したものである。しかし、「暴力」だけにとどまらず、テレビゲーム悪影響論は、視力が落ちる、姿勢が悪くなる、てんかん発作が起こるといった身体的なものや、暴力的になる、社会的不適応に陥る、衝動的になる、学力が落ちるといった心理的なものまで、いろいろな側面に関して出されている。

しかし、上記に挙げた悪影響はあくまで懸念であり、さまざまな研究はされているがどれも科学的に裏付けられているわけではない。そして、テレビゲームにはさまざまな有用性が考えられることも忘れてはならない。

例えば、教育の面から見てみるとする。教育学習において、特に動機付けが低い学業不振児においては、教育を目的としたゲームが強い効果を与えることが指摘されている。教育ゲームによって、算数、語彙、読み書き能力が向上したことを示し、少なくとも学習に対する動機付けが高まることが明らかになった。また、テレビゲームには知覚的能力を訓練する機能があり、地図の読みや車椅子の運転などの実際的な技能も伸ばしうることが明らかになった。

次に心理的な面から見てみると、テレビゲームは近年、社会不適応（特に不登校の子供）の適応を促すために利用されている。そもそも不登校の児童は、強い対人不安や恐怖を感じているため、相談員がカウンセリングを施そうとしても、なかなか子供が心を開いたり、十分な話をさせることが難しい場合がある。そこで子供とテレビゲームをしたり、あるいはそれを話題にするなどして、カウンセリングがうまく進むことがある。テレビゲームが子供と相談員の関係におけるクッションとなり、子供の緊張を緩和するのである。

テレビゲームの悪影響が懸念されるからと、単純にそこから遠ざかるのは、その有用性も放棄することである。遠ざかるのではなく、どういう形で付き合っていくかを考える必要があり、そのためには問題性と有用性の両面から捉える必要がある。

9、これからの課題

先に述べたように、テレビゲームには問題性と有用性が共存している段階である。理想としては、問題を排除し有用性を残すことだが、そのためにはどうしたらいいのか。教育者とゲーム業界、この二つが重要だと考える。

まず教育者は、子供たちに両方の側面を説明していくことが求められるだろう。悪影響だけでなく、良い面も教えるべきなのである。また同時に、教育者は自分の子供がどんなゲームを、どれぐらいしているのかを把握する努力をするべきだと考える。とりわけ、テレビゲームに関するメディア・リテラシー教育を行う場合、子どもが楽しく遊んでいる中に介入していく訳であるから、コミュニケーションが取れていない場合、子どもにとってはうるさい大人としてしか映らないかもしれない。現

代社会では、家に帰ってもゲームやパソコン、携帯メールなどに接する時間が多く、親の影響力が及びにくくなっている。メディア・リテラシー教育を行う前の大前提として、教育者が、子供たちとのコミュニケーションをどのようにして図り、学校や地域、家庭の影響力を取り戻せるか、というのが課題となるだろう。

次にゲーム業界は、自主規制をするような組織の活動が、今以上に求められるだろう。ゲームソフトの多様化により、感受性豊かな子供がグロテスクなものや、性的表現を含むゲームを手にとってしまうことは珍しくもなくなった。そうしたことを防ぐために誕生したのが、非営利活動法人・コンピューターエンターテインメントレーティング機構である。

家庭用ゲーム機の技術の進歩やゲームユーザの年齢層の拡大によって、ゲームソフトは内容、表現ともに多様化しております。それに伴い、社会的要請も増しており、その代表的なものとして、内容表現の青少年に与える影響などがあげられます。これらの社会的要請に応え、2002年6月にコンピューターエンターテインメントレーティング機構（略称CERO）が発足いたしました。本機構は、公正を期す為、特定の会社、団体などに依存することなく、独立した運営をおこなっております。¹⁴ CEROは、年齢別レーティング制度を設けており、ソフトのパッケージに対象年齢や種類がわかるシールを貼るもので、これにより購入者は買う前にどういった種類のゲームなのか、対象年齢を知ることができるのである。（資料編参照）

CEROが設立される前は、SCE（PS・PS2）、セガ（ドリームキャスト）、マイクロソフト（Xbox）、任天堂（GC・GBA）を主とした、各ゲーム機のメーカー（ライセンサー）による独自の基準を元に審査を行っていたが、同内容のゲームでもSCE・セガ・マイクロソフト・任天堂の間で審査の基準に食い違いが生じ、場合によっては内容の修正を余儀なくされることもあった。こうしたメーカー別の基準を統一し、業界団体レベルで執っていくことでゲームソフトに対する批判に応える目的のほか、他国より遅れていたレーティング面を補完する目的のためにCEROが設立された。

CEROは会員制度をとっており、CEROの目的に賛同して入会した個人および団体を正会員、目的に賛同し賛助するために入会した個人および団体を賛助会員と定義している（現在ではCEROの審査が事実上国内市場で販売する際には強制化しており、当初審査体制に疑問をもつ会社もいたが、現在ではほとんどのメーカーが審査を受けるために会員になっている。）¹⁵

CEROでは対象年齢別で区分を行っており、全年齢対象を「A」、12歳以上対象を「B」、15歳以上対象を「C」、17歳以上対象を「D」、そして、18歳以上のみ対象を「Z」として区分した。

そして上記の年齢での区分の他に、コンテンツディスクリプターアイコンと呼ばれる、ゲームに含まれているいくつかの表現をアイコンにして明示させるものがある。コンテンツディスクリプターアイコンには9種類あり、「恋愛」、「セクシャル」、「暴力」、「恐怖」、「飲酒・喫煙」、「ギャンブル」、「犯罪」、「麻薬」、「言葉・その他」がある。これらに抵触すると認められた表現があれば、該当するアイコンが与えられる。

しかし、このレーティングに関してはさまざまな意見がある。レーティング「Z」（18歳以上のみ対象）の区分を除き、購入に対する制限が設けられていないのである。「D」（17歳以上対象）区分のゲームソフトを、小学生が購入し遊ぶことができるのである。例えば、カプコンが開発・販売を手がけているモンスターハンターシリーズは、「C」（15歳以上対象）と区分されているにもかかわらず、小学生を主な読者とするコミック誌『コロコロコミック』などでよく取り上げられている。編集者は「レーティングは知っているが、読者からの要望もあり、独自の判断で取り上げている」としており、カプコンの開発者も「小学生にもゲームを知ってほしいという気持ちはある」としたうえで、「レーティングはあくまで目安。法律の規制ではなく、問題はない」と述べている。これに対して読者の小学生の保護者は「小学生の購買意欲をあおっている」と批判した。さらに2009年8月にはバンダイナムコゲームスのニンテンドーDS用ソフト「アイドルマスターディアリースターズ」 「C」（15才以上対象）が、女兒を主な読者とするコミック誌『なかよし』や未就学児を主な読者とする『テレビマガジン』で取り上げられ、バンダイナムコ自ら本作を「女の子にもオススメの注目ゲーム」と宣伝するなど低年齢女兒向けの販促を公然と行っていた。

システムがまた生み出してしまう問題があるのも事実であるが、このような自主規制機関は非常に重要だと考える。だが、規制のやりすぎは自由を侵害するということも忘れずにいてほしいものだ。

10. 結び

ゲームセンターやアーケードゲームは、度重なる問題を抱えつつも、日々進化している。とはいってもそれはなかなか一般社会に認知されることは少ない。昔と比べれば、ゲームセンターとわれわれをつなぐ「メディア」の存在は増えては来ている。だが、たかがゲーセン、されどゲーセンなのである。私は今回このテーマで研究を行った理由としても、この世界を知らない人に、知ってほしい、理解してほしいという思いがあったのだ。本文でも触れたように、日本ではゲームというものが「娯

楽」と捉えられることが当たり前のような風潮で、プロゲーマーという存在もマイナーなのである。しかし、体を動かす体育スポーツも、頭を動かす eSports も、同じスポーツなのである。欧米や韓国のように、アーケードゲーム、ひいてはプロゲーマーという存在が、もっと一般に認知されるようになることを願う。

また、まだまだこの業界についての研究は終わっていない。それどころかこの研究文ではその3割にも満たないであろう。もっと込み入った研究を続けられたらと思う。

※注記

¹アップライト筐体：プレイヤーが立ってゲームを行う筐体で、モニター画面は床に対してほぼ垂直か、やや仰角をつけて取り付けられている場合が多い。多くは冷蔵庫やタンスの様な直方体に近い形をしているが、新しいタイプではAVラックのような洗練されたデザインのものもある。

²アタリ：1972年、ノーラン・ブッシュネルが創業した、アメリカ合衆国のビデオゲーム会社。ビデオゲームを作るために創立された会社としては世界初である。

³テーブル筐体：テーブル筐体は1976年にタイトーがブロックくずしを製造した際、喫茶店に納入するために開発したものである。1978年に同社からリリースされた『スペースインベーダー』の大ヒットで爆発的に全国に普及した。1980年代前半までは業務用ビデオゲームと言えば、殆どがこれであった。

⁴ミッドウェイ・ゲームズ：ミッドウェイゲーム・マニュファクチャリング社は、あるエレメカ会社の社員複数が1959年にのれん分けして創業した。当初はエレメカを製造していたが、翌年からピンボールにも参入し、後に五大ピンボールメーカーと呼ばれた会社の中では（合併や社名変更も同じ会社として考えれば）最後発である。

⁵岩谷徹：岩谷 徹（いわたに とおる、1955年1月25日 - ）は日本のゲームクリエイター。「パックマン」の生みの親として知られる。東京都目黒区出身。大阪芸術大学客員教授、東京大学大学院特任教授、東京工芸大学教授

⁶ハイスコア集計：全国のゲームセンターからの申請に基づいて、誌上で全国ハイスコア集計が実施されていた（創刊当初は、個人によるハイスコア申請も受け付けられていた）。情報環境のない当時としては、『マイコンBASICマガジン』と並んで数少ない全国規模の集計であり、店舗・プレイヤーともに「全一（全国一位）」の称号を懸けての全国的な競争を繰り広げていた。これにより数多くの有名スコアラーが誕生し、その中には後のゲーム雑誌業界・ゲーム業界で活躍することとなった人もいる。

⁷元々はソビエト連邦の科学者アレクセイ・パジトノフ等3人が教育用ソフトウェアとして開発した作品である。1984年の6月6日に初めてプレイ可能な版が開発され、その後、ライセンス供給が様々なゲーム制作会社に対してなされ、各種のプラットフォーム上で乱立する状態になった。

⁸月刊アルカディア：1999年にエンターブレインから創刊されたアーケードゲーム専門の月刊誌。

⁹ISDN：Integrated Services Digital Networkの略。すべてデジタル化されたパケット通信・回線交換データ通信対応のデジタル回線網である。

¹⁰e-AMUSEMENT：コナミデジタルエンタテインメントが提供するアーケードゲームをインターネットでつなぐことにより、通信対戦や、全国ランキング、プレイデータの保存を可能にするネットワークサービス。

¹¹NESYS：タイトーが提供するアーケードゲーム用ネットワークシステム。各地のゲームセンターに設置されているゲーム筐体をインターネットを通じてネットワークで接続することにより、通信対戦や全国ランキング、プレイデータの保存などのサービスを提供する。NESYSはタイトーネットエントリーシステムの略。

¹²JAMMAビデオ規格：JAMMAによって制定された規格。1996年以降に発売された基盤や筐体はすべてJAMMA規格およびそれを拡張したインターフェースで接続がされるようになっている。

¹³コンシューマゲーム：家庭・個人向けに作られたゲーム機・ゲームソフトでプレイするコンピューターゲーム。アーケードゲームと区別するために使われる。アーケードゲームが「AC」と略されることに對し、コンシューマゲームは「CS」と一般的に略される。

¹⁴特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構(<http://www.cero.gr.jp/index.html>)

¹⁵CERO-wikipedia

(<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%83%94%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%82%BF%E3%82%A8%E3%83%B3%E3%82>

[%BF%E3%83%BC%E3%83%86%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%A1%E3%83%B3%E3%83%88%E3%83%AC%E3%83%BC%E3%83%86%E3%82%A3%E3%83%B3%E3%82%B0%E6%A9%9F%E6%A7%8B\)](#)

資料編



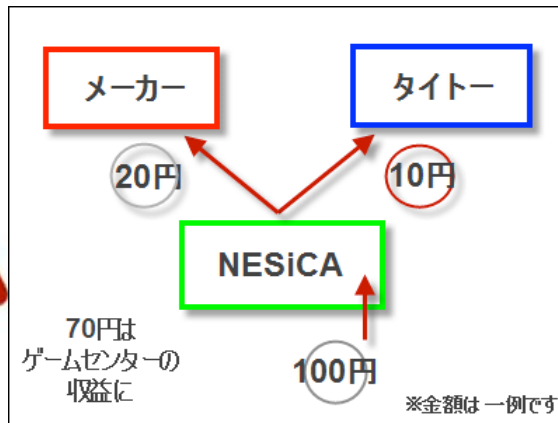
図：アップライト筐体



図：喫茶店に置かれたテーブル筐体



図：e-AMUSEMENTPASS



図：ネシカシステム



図：CERO