

ゲームアーケードの魅力となる要素に関する研究

貴俵 啓介ⁱ 遠藤 雅伸ⁱⁱ

東京工芸大学芸術学部 〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

E-mail: ⁱ g1427028@t-kougei.ac.jp, ⁱⁱ m.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要 日本におけるゲームアーケードは、ショッピングセンターのゲームコーナーに押され減少傾向にある。本研究はプレイヤーに対し「アーケードの魅力」に関する定性調査を行った。それを基に実地調査を行い、ゲームアーケードの人気復興に参考となり得る要素を分析した。その結果、ゲームプレイにとって最良な環境と、日常からかけ離れた体験という2つの要素が得られた。

キーワード デジタルゲーム, アーケード, ゲームセンター, 専用筐体, コミュニティ

1. はじめに

ゲームアーケードは1984年の風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（風営法）の改正により、風営法適用営業となった。営業時間は日の出から午前0時までとなり、18歳未満は午後10時以降、16歳未満は午後6時以降保護者同伴の場合でも入店を規制された。アーケード業界の市場規模は1984年には4790億円である^[1]。しかし、ファミリーコンピュータが大ヒットした1985年より減少し、1987年には3260億円となった^[1]。またゲームセンター営業所数は、1986年には26,573軒だが、2016年には4,542軒と減少傾向にある^{[2][3]}。ショッピングセンター内のゲームコーナーは、風営法の適用除外施設であり、入店規制がない。その拡大により、アーケード業界の市場規模は2007年の6,780億円がピークとなった^[4]。しかし、2015年には4050億円まで縮小した^[5]。

2016年に風営法が改正され、ゲームアーケードは16歳未満でも保護者同伴であれば午後6時以降の入店が可能となった。本研究の目的は、風営法が改正されたゲームアーケードの魅力となりうる要素を示すことである。そのため、定性調査と実地調査による分析を行った。

2. 定性調査

アーケードの魅力に対する自由記述と、年齢性別の調査を行った。

2.1 定性調査の方法

インターネットを用いて、アンケートを実施した。告知はTwitterとSNSで行った。

2.2 定性調査の結果

2017年5月23日より調査を行い、81件の回答より65の有効回答を得た。回答者の構成を表1に示す。

表1 回答者の構成

年齢	男性	女性	合計
20歳未満	1	0	1
20歳代	28	3	31
30歳代	13	0	13
40歳代	18	1	19
50歳代	1	0	1
合計	61	4	65

自由記述の回答をGTA法によって分析し、要素を抽出した^[6]。抽出された項目を以下に示す。

- 特別な空間
- アーケードならではの体験
- 100円
- 人と騒げる場所
- 出会いの場

3. 実地調査

定性調査の結果を受けて、実際にアーケードで遊んでいるプレイヤーに対し、定量的な実地調査を行った。

3.1 実地調査の方法

タブレットを用いたアンケートへの回答と、インタビューを行った。アンケート内容を以下に示す。

- 次の項目に YES、NO で答えてください
 - アーケードは特別な場所である
 - アーケードでしか出来ない体験がある
 - アーケードに 100 円は欠かせない
 - アーケードの騒がしさが落ち着く
 - アーケードは交流の場だ

3.2 実地調査の結果

2017年7月5日より調査を行い、23件の回答を得た。アンケートの回答件数と母数からの YES の割合を表 2 に示す。

表 2 実地調査の結果

項目	YES	NO	YES 率
特別な場所	17	6	73.9%
アーケードのみの体験	21	2	91.3%
100 円	17	6	73.9%
騒がしさ	6	17	26.1%
交流の場	7	16	30.4%

4. 考察

定性調査の回答より抽出された要素別に、実地調査の内容も含めて考察した。

4.1 特別な空間

特別な空間に関する主な記述を以下に示す。

- 夢の遊び場
- ゲーム環境の良さ

夢の遊び場とは、遊びの多様さを有する施設としての魅力である。ゲーム環境の良さは常に最良の状態である。これらにより、プレイヤーはアーケードがゲームプレイにとって最良の環境を提供していることに、特別な空間としての魅力を感じていることが分かった。

4.2 アーケードならではの体験

アーケードならではの体験に関する主な記述を以下に示す。

- 大型筐体の迫力
- アーケード限定

大型筐体の迫力とは、物理的存在感と得られる体験が魅力である。アーケード限定とは、アーケードでしか遊べない魅力である。これらにより、プレイヤーがアーケードに非日常を求めていることが分かった。

4.3 100 円

100 円に関する主な記述を以下に示す。

- 身銭を切って遊ぶ事
- お手軽にゲームできる

身銭を切って遊ぶ事とは、100 円の投入による緊張や悔しさに起因する真剣さが魅力である。お手軽にゲームできるとは、安価な娯楽という魅力である。

1 ゲームの料金や時間の変化、それに起因するプレイ内容の価値が変化するため、100 円の価値は人によって異なる。しかし、1 プレイ 100 円という共感を持っていることが分かった。

4.4 人と騒げる場所

人と騒げる場所に関する主な記述を以下に示す。

- 人の声で賑やかなこと
- 友人と楽しめる

人の声で賑やかとは、オンラインゲームと違い、実際の人が身近でプレイしていて、コミュニケーションを取ることが容易であるという魅力である。友人と楽しむとは、迷惑をかけずに騒ぐことができる場所としての魅力であると考えられる。

しかし実地調査の結果、アーケードの騒がしさが落ち着くという回答は少なく、人の声で賑やかであることはアーケードの魅力として重要ではないと考えられる。

4.5 出会いの場

出会いの場に関する主な記述を以下に示す。

- 一緒に遊ぶことが出来る
- ゲームを通じてのコミュニケーション

一緒に遊ぶとは、対戦と協力の魅力である。ゲームを通じてのコミュニケーションとは、共通のワードにより、会話がしやすいという魅力であると考えられる。

しかし実地調査の結果、交流の場としての魅力を肯定する回答は少ない。これにより、交流の場は魅力とし

て重要ではないことが分かった。

5. まとめ

本研究で、アーケードが有する魅力はゲームプレイにとって最良な環境の提供であり、日常からかけ離れた体験であると分かった。一方、定性調査では魅力と思われていた騒げる場や、交流の場は魅力につながる要素ではないと分かった。

プレイヤーがゲームを最良な状態で遊べる環境を作り、日常とかけはなれた体験を提供することで、アーケードが再び盛り上がることを我々は願っている。

文 献

- [1] 小山友介 (2016). 日本デジタルゲーム産業史ファミコン以前からスマホゲームまで 人文書院, 117-119.
- [2] 警察庁編 (1986). 警察白書 大蔵省印刷局
- [3] 警察庁生活安全局保安課 (2017). 平成 28 年における風俗環境の現状と風俗関係事犯の取締り状況等について
- [4] 余暇開発センター／編集 (1993). レジャー白書 1993 余暇開発センター
- [5] 余暇開発センター／編集 (2016). レジャー白書 2016 余暇開発センター
- [6] Corbin, Juliet M., and Anselm Strauss. (1990). Grounded theory research: Procedures, canons, and evaluative criteria. *Qualitative sociology* 13(1), 3-21.

Study on the Attractive Elements of the Game Arcades.

KIDAWARA Keisukeⁱ ENDOH Masanobuⁱⁱ

ⁱ Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University 2-9-5 Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678 Japan

E-mail: ⁱ g1427028@t-kougei.ac.jp, ⁱⁱ m.endo@game,t-kougei.ac.jp

Abstract In Japan, game arcades decreased due to increasing the game corners of shopping centers. We conducted a qualitative investigation to players about the attractive game arcades. Based on this result, we conducted a quantitative field survey of the elements that could recover the popularity of game arcades, and analyzed. As a result, the two elements, best environment for game playing and an unusual experience were obtained.

Keywords Digital Games, Game Arcades, Game Center, Game Cabinet, Community