

研究ノート

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——

川崎 寧生*

本研究では、日本におけるゲームセンターの社会における浸透性を明らかにすることを目的としている。本論では、そのために、日本のゲームセンターの店舗形態について、先行研究と各種二次資料の分類方法をみた上で、独自に分類を行う。以上により、ゲームセンターを店舗形態別に考え、分別して研究する必要があることを指摘する。本論では、この問題の原点から調査を行うため、調査範囲を、現在のゲームセンター産業が確立する以前の時期にあたる1960年～1978年に集中する。

日本のゲームセンターは、現在は他の娯楽に押されながらも、半世紀を乗り越えてきた娯楽産業であり、日本社会に浸透したといえる、日本現代史を彩る娯楽文化の一つである。この産業を主題とした研究は、特に『スペースインベーダー』（タイトー、1979）の流行をきっかけとして登場した。それらの研究は多くはないながらも、一定の成果を上げている。

特に加藤の『ゲームセンター文化論』（新泉社、2011年）は、ゲームセンターを主題とした、学術的な研究書としてはもっとも新しい研究書である。ゲームセンター内にある、コミュニケーションノートという「来店した客同士が自由に意見を書き込むことができる」¹ノートを中心とした交流を論じたものとなっている。

一方、加藤の研究を含む先行研究では、特定の場所や設置されているゲーム機を対象とした研究が多く、ゲームセンター全体を見通せてはいない。日本のゲームセンターは、ショッピングモール内、ボウリング場内など、様々な場所で、幅広い客層に対して営業を行っている娯楽産業であり、それぞれのあり方は大きく異なっている。このような多種多様な様態を持つことは、他の娯楽産業の中ではあまり見られない、ゲームセンターの大きな特徴といえる。この問題を放置して研究をすすめることは、ゲームセンター研究を行ったとしても大きく限定的なケースになるだろう。

そのため本論では、ゲームセンターは様々な店舗形態が存在している娯楽産業であり、ゲームセンターを主体とした研究が店舗形態別に議論する必要性のあることを明らかにする。特に本研究では、独立店舗型ゲームセンター以外の店舗形態における日本現代史研究の重要性に着目する。

第1章. 先行研究及び二次資料における店舗形態の整理

1-1. 先行研究における店舗形態の分類

第1章では、まずゲームセンターを主題とする先行研究における店舗形態をある程度のまとまりとして分類し、提示されている情報を中心に特徴を説明し、現状と、課題の把握を行う。ゲームセンターを主題とした先行研究において、店舗形態の問題が語られたことはない。しかしながら、営業されていた場所についての言及はいくらか存在している。これを、語られている特徴や、同じ場所を提示しているもの、という点などで分類し、記述をまとめた表が以下の表1である。

キーワード：ゲームセンター、戦後史、日本現代史、機械娯楽、娯楽産業

*立命館大学大学院先端総合学術研究科 2008年度入学 表象領域

全体として、映画館やボウリングなどの施設に付属、併設されたもの、併設されることなく独立店舗として経営しているもの、喫茶店の3つにおおよそ分けることが出来る。

このうち、独立店舗型ものは殆どの研究で記述されており、店舗形態が明示されていない研究も、周辺の情報で同種を指しているものが多い。この店舗形態に対する分析は、コミュニケーション研究を加藤(2011)、形態全体に対する一定の紹介、分析を中藤(1997)が行っている。他にも、特定地域の同型のゲームセンターに対する分析を守津ら(1979)や中矢ら(1994)が行っている。他の研究では、場所そのものではなく、分析対象となるゲーム機がこの店舗形態に多い、という点から取り上げている。このゲームセンターに関しては特定のゲームセンターを研究の主体としているものも多く、その場合は店舗形態の明示は行われていない。主に赤木(2005)、多田ら、中矢ら、そして加藤の研究対象としているゲームセンターが挙げられる。また、藤田(1999)や中沢(1988)は、このゲームセンターそのものではなく、『ギャラクシアン』(1979, ナムコ)や『ゼビウス』(1983, ナムコ)など、それぞれの店舗形態に設置されていたゲーム機を主に対象としている。

表1：先行研究における分類の記述表

店舗形態	記述内容	提示されている先行研究
併設型のゲームセンター (ボウリング場、映画館、旅館、ホテル等)	建設された事実 客の利用方法等(中村、1997)	赤木(2005:40、46)、中藤(1997:68-69)
独立して店舗が立てられている ゲームセンター (繁華街のゲームセンター、駅前の ゲームセンター、大型施設の ゲームセンター)	ほぼ全ての研究で提示。 ここを主体とした研究。	特徴の明示：中藤(70、72、74)、加藤(2011) 場所の記述のみ：赤木(2005)、守津ら(1979)、中矢ら(1994)、 記述無いが内容的に言及ありと取ることが可能な研究：藤田(1999)、中沢(1988)
喫茶店、スナック	テーブル型ビデオゲーム機導入について。 導入されたメリット、結果。 どこに建設されていたかの報告(多田ら、1979)	赤木(2005:112)、中藤(1997:72)、藤田(64)

続いて、喫茶店である。これ以下の二つの店舗形態については、赤木、中藤の記述が殆どであり、この喫茶店に関しては、藤田が少しばかり情報を提示している。そこでは、『スペースインベーダー』の流行に際する独自の経営方針や、これが設置されたテーブル型ビデオゲーム機に関する言及のついでに紹介されている形が中心的である。テーブル型ビデオゲーム機の詳細については後述する。全体的に、ゲーム機がどのように導入されたのか、それがどういう結果をもたらしたか、ということを端的に伝えた記述が多く、この店舗形態を分析した研究は見当たらない。

最後に、主にボウリング場、映画館などの、既存の娯楽、サービス産業の施設に付属、併設する形で建設された、併設型ゲームセンターと呼べる店舗形態が記述されている。赤木、中藤、中矢らが主に提示しており、併設されている施設も、ボウリング場、映画館、旅館、ホテル、遊園地と多岐にわたる。同様の形態といえる喫茶店と違う点として、併設されたものはゲームコーナー、ゲーム場が単独で存在していることが先行研究内では散見される。赤木は建設されたという事実を追う、中藤はそれに加えて客の利用方法をいくらか提示している。中矢らは建築学の観点からゲームセンターの群集の分布状況と時間的変動を調べ、避難人数算定の基礎資料を整備すると共に防災上の問題点を報告したものであり、遊園地内のゲームコーナーとしてこの店舗形態を調べている。

1-2 先行研究の現状と課題

以上、先行研究による分類を俯瞰した。以下その特徴を提示していく。まず、様々な店舗形態の存在が書かれているにも関わらず、独立店舗型以外の店舗形態の研究が行われていないことが挙げられる。この原因は、多くの先行研究では、ゲームセンターの研究というよりも、ビデオゲームの研究の中で、記述する必要性があるためにある

程度ゲームセンターの記述を盛り込んでおく、という研究が主流となっている点が多い。

また、ゲーム機を中心に行っていることもあり、客や、ゲームセンターの経営者のような、実際にゲームセンターに関わっている人々に対する研究が足りない、或いは加藤（2011）のように、限定的なケースに留まっていることも多い。

以上のことを踏まえ、本論では、様々な店舗形態に対するゲームセンター研究の前提条件をまとめるために、先行研究、二次資料をもとに、独自に分類を行う。そして、その中で提示した店舗形態の特徴について、その違いを明確にする形で分析していくことにする。

第2章. 店舗形態の時系列順分類—先行研究と二次資料を参考に—

本章では、先行研究と二次資料を参考にし、ゲームセンターの店舗形態の分類についてみていく。本論では、この問題の原点から見ていくために、研究範囲を現在のゲームセンター産業が確立する以前である1960年～1978年に集中している。また、使用する二次資料については、この時期の店舗形態の殆どを網羅している、ゲームセンター業界専門雑誌の『月刊コインジャーナル』の記事を使用した²。

以上を前提として調査を行った結果、先行研究で言及されている独立店舗型のゲームセンター、喫茶店などを含めた大人向けシングルロケーション³（以下シングルロケと略称）、併設型のゲームセンター以外に、子供向けシングルロケ、オートスナック、ショッピングセンター内のゲームコーナーの、以上6つの店舗形態が提示されていることが分かった。このうち、併設型のゲームセンターに関しては、『コインジャーナル』での記述はかなり少ないが、中藤（1997）や他の新聞雑誌による記述により、存在は明らかとなっているためそちらの引用が主になっている⁴。

以下では、今回射程としている範囲を時系列順に見てゆき、それぞれの店舗形態が現れた順に、現れた経緯、当時の状況、客層、利用方法などの要素を中心に、それぞれのゲームセンターが日本社会においていかなる方法で成立したのかを提示してゆく。

2-1. 併設型ゲームセンター～1960年

ゲームセンター産業の中で最初に生まれたと思われるのが、ボウリング場や映画館などの他産業に付属する形で建設された、併設型のゲームセンターである。併設型ゲームセンターは、日本のマスメディアではじめて、娯楽施設の種類としてゲームセンターと呼称されたものであり、日本での本格的なゲームセンター産業の活動がはじまった原点といえる。

このゲームセンターは、1950年代旅館に作られ始めたゲームコーナーが最初のものといわれるが、資料が少なく、詳細については不明である。現在のゲームセンター史において、名前が残っている初の併設型ゲームセンターが建設されたのは1960年である⁵。その後、ゲームコーナーはボウリング場にも設置され、この時期を代表する娯楽産業に寄生する形で、ゲームセンター産業は成長していった。この状況は1960年代末期まで続いていく⁶。

主に設置されていたゲーム機は、いわゆるピンボール機と、カーレースゲーム、射的などを祖としたガンゲームなど⁷。この時期のゲーム機の特徴を考えると、映画館やボウリング場の待ち時間をつぶすために、短時間で熱中でき、かつすぐに終了できるゲーム機が重要視されていた可能性がある⁸。

このように、主に以上の娯楽産業を利用する若者向けに作られた店舗形態であるが、他にも、小学生や高校生といった、子供の層が利用していたという記事もある⁹。主に大学生や社会人向けと思われる娯楽産業に寄生する事で営業を続けてきたゲームセンターだが、子どもから大人を問わず、幅広く遊ばれていた可能性もあると推測できる。

2-2. 独立店舗型ゲームセンター～1971年

続いて中心的な店舗形態として登場したのが、前章でも触れた、独立店舗型のゲームセンターである。この形態のゲームセンターは1971年に開店した¹⁰。このゲームセンターの大きな特徴として、単独でゲームセンターを開業しており、ゲーム機そのものに利用方法が存在していることが挙げられる。主な利用方法として、ストレス解消、待ち合わせ場所、コミュニケーションの潤滑剤などが提示されている¹¹。この形式のゲームセンターは、特に都市

部を中心に、様々な場所に建設されることになった。この時期の業界の成長・拡大は、1973年のオイルショック不況時も続き、『スペースインベーダー』の流行の直前まで続くことになる¹²。実質、この店舗形態の成立、拡大と成長により、ゲームセンター産業は完全に自立できる娯楽産業として成立したといえる。

この成長を大きく支えたのが、「メダルゲーム機」の存在だろう。メダルゲーム機は、当時主にアメリカから日本に輸入された、賭博用のスロットマシンなどのゲーム機を、現金と交換し、その後換金不可能なメダルを使用するゲーム機に改造したものである。現在も業界の主流ゲーム機であるメダルゲーム機は、当時の独立店舗型ゲームセンターにおいて、業界の拡大・成長と共に新聞に取り上げられるほどに、中核をなしたゲーム機であった¹³。

主たる客層は殆ど大人の男性である。これは、特にメダルゲームを主体としたゲームセンターにおいて、資金面、不良関連の問題で子供は客層から除外される必要性があったことが考えられる。これは、18歳以上でないとう場できない基準を設けたゲームセンターが、メダルゲームが中心となっている場所だったことから分かる¹⁴。一方で、それらの規則を無視したゲームセンターや、メダルゲームを主体としていないゲームセンターでは、併設型と同様に、中高校生、さらには小学生高学年と思われる子供達も、70年代後半以降は特に中心的な客層として認識され始めていた¹⁵。

2-3. 子供向けシングルロケーション～1960年代末～1970年代初頭

子供向けシングルロケーションとは、子供向けに営業を行っている場所を対象としたシングルロケである。駄菓子屋が、主なロケ先として認識されている。

駄菓子屋における機械娯楽は、1965年辺りに全自動綿菓子機が販売され、設置されはじめたのが契機となっている。駄菓子屋でゲーム機が設置されはじめたのは1969年頃、アニメ柄の盤面がついたパチンコ機や、メダルゲーム機を、子供向けに10円などの低価格で遊べるようにしたものが原点といわれている¹⁶。しかしながら、これら子供向けゲーム機は、低価格で回収しなければいけない以上低コストでゲーム機を制作する必要があり、それによるゲームの出来の悪化という悪循環が起きた。この悪循環による収益の低下と、同時期の1978年に起こったビデオゲーム機の流行が重なった結果、最終的には子供向けゲーム機だけではなく、ビデオゲーム機なども主に設置されるようになっていた¹⁷。

このように、駄菓子屋で子供向けゲーム機市場が成立するぐらいに子供達が集まるようになっていった理由について、高度経済成長期に出てきていた、空き地の開発により子供の遊び場が減り、ゲームセンターが新たな子供達の遊び場として出てきた問題¹⁸と同様の形で、駄菓子屋が更に遊び場として重要性を増し、ゲーム機を設置して採算が合う状況が出現したと推測される。いずれにせよ、高度経済成長期の弊害が、この市場を形成した一助になった可能性は高い。

2-4. 大人向けシングルロケーション～1970年代後半

大人向けシングルロケーションとは、喫茶店や酒場など、大人向けに展開されたシングルロケである。大人向け市場でゲーム機が設置されるようになったきっかけは、タイトーがこれらの市場に対し、テーブル型ビデオゲーム機を中心として持ち込み、あるいはアプローチがかかってきたことから始まっている¹⁹。この時期にはコーヒー豆の原産地における自然災害の連続により原料の価格が暴騰²⁰、喫茶店の経営が一転苦しくなり、主体である喫茶以外での客引きが重要となっていた。それにうまくゲーム機が入った形といえる。

主なゲーム機はテーブル型のビデオゲーム機である。この製品は、喫茶店にゲーム機が設置されるようになったきっかけであり、後の『スペースインベーダー』の流行と、現在の、座りながらプレイするタイプのアーケードビデオゲーム機の原点と呼べるものである。この製品は先行研究においても言及されており、インテリアとして使えること、飲食代が増えながらもゲーム機からの収入を得られることなどが、喫茶店等へのゲーム機導入の理由として挙げられている²¹。実際の客の利用方法としては、喫茶店での雑誌の代わりに時間潰しや、店で飲食しながら語らう場面における交流の潤滑剤²²といったものから、得点に応じて店側がコーヒー券を景品として提示し、それに挑戦するというものもあった²³。

一方で、経営者側はゲーム機の導入については賛否両論であった。主に収入面でおおいに賛成されたこれらのゲー

ム機設置だが、あくまで飲食業が主たるものと考え、ゲームセンターの雰囲気にもまれることに対してあまり良くない印象を持つ経営者が多かったようである。

2-5. オートスナック～1970年代

オートスナックは、24時間稼働の自動食品販売機とゲーム機を組み合わせた施設のことを指す。おもに幹線道路上に建設され、自動車、トラックの運転手を利用客として設定している店舗が多かったようである。店側としてはあくまで食べに来てもらうことが主な目的であり、ゲームはおまけとして遊んでもらう、という認識であったようだ²⁴。

おおよそ1974年には経済基盤が固まったといわれているが、オートスナックに関する資料が少なく、はっきりと言及するには難しい。現在において、ゲーム機は故障したが残存しているオートスナックや、元オートスナックだった施設が数多くのこっている。また、別名称として、オートレストランやコインレストランなど、様々なものが存在しているため、本格的に調査するならば、細かく各種メディアを調べていく必要があるだろう。

2-6. ショッピングセンター内のゲームコーナー～1970年代

ショッピングセンター内のゲームコーナーとは、その名前のとおり、百貨店やスーパーなどに展開されているゲームコーナーである。現在のゲームセンター産業でも中心となる様態の一つであり、様々な百貨店やショッピングモールでその姿を見ることが出来る。

元々は屋上遊園地の系列だが、この時期の法律改正により屋上遊園地の建設が困難となった代わりに台頭してきたものであり²⁵、当時のゲームセンターの隆盛についての記事でも言及されている。対象となる客層は、はっきりと親子連れ目的のゲームコーナーとして認識されている。他の隆盛の要因に、不景気における都市型レジャー需要と重なったから、という意見が出ており、この場所は他のゲームセンターとは区別され、遊園地やそれに類する娯楽施設として見られていることが分かる。

設置ゲーム機は、今までのゲームセンターで設置されていたゲーム機と、屋上遊園地に設置されていた、車などを模した乗り物型の遊戯機械などを織り交ぜたものとなっている。また、この時期の独特の特徴として、メダルゲーム機を排除しているゲームコーナーも存在していることがあげられる。1977年秋に岡山、富山で発布されたメダルゲーム機の規制条例²⁶の存在による風評被害を気にし、健全さをアピールする必要が起きた結果であり、場所柄もあって特に親に配慮したものであることが推察できる。

2-7. まとめ

以上、先行研究と二次資料を踏まえた形での店舗形態の分類を提示してきた。この上で先行研究について目を向けると、現在でも残っているものを含む、多くの店舗形態についての言及が少なく、偏ってしまっている点、また、一番言及が多い独立店舗型においても、メダルゲーム機や他のゲーム機が殆ど扱われていない点が課題として挙げられるだろう。次章では、ゲームセンターを主題とした研究が、無視されている店舗形態を研究する必要性があるほどに違うものなのか、この点を中心に見ていくことにする。

第3章. 店舗形態別のゲームセンター分析・比較考察

この章では、今まで取り上げたそれぞれのゲームセンターを、特に人の動きの店舗形態別の違いを鮮明にするため、第2章で取り上げた要素のうち、特に「設置されているゲーム機」、「主たる客層」、「利用方法」について分析を行い、それぞれを傾向別に分ける。これにより、店舗形態の共通点、相違点を比較してみることで、それぞれのゲームセンターの特徴を浮き出させ、本論の目的であるそれぞれの店舗形態に様々な様態があり、独自に研究する必要性があることを浮き彫りにする。以下、それぞれの項目について、一つずつ分析を行っていく。本論で分析する項目を表にしてまとめたものが以下の表2にあたる。

3-1. 「設置されているゲーム機」について

この項目ではそれぞれのゲームセンターに設置されているゲーム機から比較を行い、それぞれの傾向をみていくことにする。主に、ガンゲーム機、レースゲーム機、ピンボール機などが中核に設置されているか、そうでないかでまず分かっている。これらのゲーム機は、ゲームセンター史の初期の段階から存在している基本的な機械娯楽であり、設置されている情報があまり見られない店舗形態は各種シングルロケのみとなっている。シングルロケではあまり設置されない理由は、設置しやすいゲーム機という問題と、設置スペースの狭さが考えられる。

まずは先述したゲーム機が設置されているゲームセンターについてみてゆく。このうち、独立店舗型のゲームセンターだけが利用方法も含めてゲーム機が中心的な存在となっている点で独自性が強い。他の三つの店舗形態から、この時期のゲームセンターのあり方が分かりやすく明示されていると共に、現在主流である独立店舗型のゲームセンターがゲームセンターのあり方を大きく変化させた存在であるという考え方も出来る。

また、メダルゲーム機が積極的に設置されているのも独立店舗型の大きな特徴だろう。メダルゲーム機が現在も主流のゲーム機のひとつとなっていることも踏まえ、今後のゲームセンター研究、特にここまで成長した原因を研究するには、メダルゲーム機の分析、考察は必要不可欠といつてよい。

それ以外の二つは、大人向け、子供向けと、それぞれのシングルロケにおける客層と利用方法にあわせて設置されているゲーム機が変化している。ただし、どちらの店舗形態も本論の調査範囲の最終段階においては、テーブル型のビデオゲーム機が中心となっている。実質子供向けのゲーム機が不振の中で淘汰されビデオゲーム機が入ってきたこととなる。理由としては単純に、ロケーションにあわせたゲーム機よりは、いかに子供が夢中になってお金を入れてくれるかを重視していたように見ることができよう。

3-2. 「主たる客層」について

ゲームセンター産業における主な客層は、殆どの場合、大学生から社会人にかけての若者である。これは特に独立店舗型の事例で紹介したように、さまざまな問題が出てくることを踏まえ、業界側の規制等を含めて、子どもを客層から除外していたと考えられる。

その上で、店舗形態別に見てみると、若者向けから外れているゲームセンターは、例外を除けば²⁷、子供向けシングルロケ、ショッピングセンター内のゲームコーナーのみである。しかし、実際はそれ以外のゲームセンターに

表 2. 店舗形態の分類における要素項目表.

店舗形態	設置しているゲーム機	主たる客層	利用方法
併設型	ガンゲーム機、レースゲーム機、ピンボール機など(1960～)	学生、社会人、小学校高学年～中・高校生(場所による)	映画の雰囲気模倣、待ち時間に利用(映画館) 待ち時間に利用(ボウリング場)
独立店舗型	ガンゲーム機、レースゲーム機、ピンボール機など(1970～) メダルゲーム機(1970～)	18歳以上、 小学校高学年～中・高校生(場所、条件による)	ゲームの楽しみ、新鮮味 待ち時間に利用 コミュニケーションの潤滑剤 見返りを求めないストレス解消
子供向け シングルロケ	子供向けパチンコ・メダルゲーム(1969～) ビデオゲーム機(1978～)	子供(小・中学生)	お菓子購入、 遊び場の中でのゲームプレイ
大人向け シングルロケ	テーブル型ビデオゲーム機(1977～)	ロケ地に準拠、社会人	待ち時間に利用 コミュニケーションの潤滑剤 副業的な収入、インテリアとしての役目(店舗側)
オートスナック	ガンゲーム機、レースゲーム機、ピンボール機など(1974?～)	車の運転手(幹線道路沿い)	ゲームをプレイする オートスナック独特の雰囲気を味わう
ショッピングセンター 内ゲームコーナー	ガンゲーム機、レースゲーム機、ピンボール機など(1974?～)	ショッピングセンター準拠 親子連れ	親子連れでゲームを楽しむ 都市型レジャー、娯楽施設と同様の利用方法

も子供、特に中学、高校生が行くようになっていた点に関しては、この点は先述した、都市開発による遊び場の減少以外にも、受験勉強のストレス解消など、中高生に共通する問題の記述もされており²⁸、高度経済成長期に現れ始めた、子供の問題全体とも結び付けられるものといえよう。

子供達がこのようにゲームセンターに行くようになっていった一方、若者向けのゲームセンターでは全体的に、女性はゲームセンターに入ることを忌避する意見がみられる²⁹。この点に関しては1978年時の意見が多く、その直前に違法利用に関する新聞記事が多数登場しているため、これらに影響されて忌避するのか、さらに以前の問題があるのかが不明となっている。この問題は、現在も存在しているゲームセンターのマイナスの一般的印象に大きく関わる議論であるため、今後のゲームセンター産業を考える際にもきちんと調べていく必要がある。

3-3. 「利用方法」について

ゲームセンターに入って、ゲーム機をプレイするのはほぼ前提であり、最大の共通点であるといえよう。他の利用方法については、なんのためにゲーム機をプレイするか、あるいはゲーム機をプレイする以外に目的があり、その補助をしているのかが重要である。共通する部分がある店舗形態も多いが、基本的には異なる点が殆どである。2章で提示したとおりこの点に関しては独立店舗型を除けば、例えば喫茶店、酒場、ボウリング場、映画館、駄菓子屋など、様々な産業との関連性が重要視されるため、各種店舗形態が、それぞれ関連していた他種産業にどれほどかかわっていたのか、影響力に関してさらに詳しく見ていくことが出来れば、時期に限定されるだけではなく、ゲームセンター以外でも同種類の産業が関わった場合の例を提示することが出来るのではないかと思われる。

3-5. まとめ一本論の成果と今後の課題

以上、本論では、ゲームセンターが成長する過程において様々な店舗形態が生まれたこと、それらの店舗形態は共通点を持ちながらも独立した様態を維持しており、ゲームセンターを研究する際には、それぞれ独自に研究が行われる必要があることを明らかにした。今後の課題として、これらの店舗形態に対する研究のケーススタディとして、それぞれの店舗形態の全体像や、他産業研究との関連性を浮かび上がらせる研究を行っていく必要がある。重要視すべきものとしては、現在も残っている併設型、ショッピングセンター内ゲームコーナーが、それぞれの産業に関わる人々、社会にどのような影響を受け、与えていたのか。また、今ではその姿を消してしまった、特に喫茶店などのシングルロケは、日本の若者文化、喫茶店文化の変化の中で何故現れ、そして何故現在は残っていないのか。これらを明らかにすることが出来れば、ゲームセンターを主題とする研究、また日本における若者文化、それぞれに類する産業の研究において、重要な役割を果たすことが出来るだろう。

注

- 1 加藤裕康 (2011: 110).
- 2 本論では、1977年2月～1979年6月までの記事を参考にした。なお『月刊コインジャーナル』は1976年5月に出版されているため、この時期の資料として考えるとそう誤差は出ないものと思われる。
- 3 シングルロケーションとは、ゲームセンター業界における専門用語であり、酒場や喫茶店、駄菓子屋など、本業が別にある店舗の軒先や店内に、少数のゲーム機を設置する店舗形態のことを指す。他の形態との違いとして、本業が別に存在していることが挙げられる。
- 4 『読売新聞』(1969. 12. 27朝刊: 13.) など。
- 5 赤木 (2005: 40).
- 6 中藤保則 (1997: 68-69).
- 7 この部分で挙げた個別のゲーム機、ルールや手法については、赤木 (2005: 29-31) を参照。
- 8 中藤 (1997: 68-69)。ここで中藤は設置されているゲーム機の利用法も提示している。
- 9 『読売新聞』(1965. 03. 21朝刊: 15)、『読売新聞』(1969. 8. 13朝刊: 8)。
- 10 この様式のゲームセンターとして初めて開店したものである、「ゲームファンタジア」についての詳細は中藤 (1997: 70) を参照。
- 11 『月刊コインジャーナル』(1977. 4: 34-36)。
- 12 しかし、この一連の流行により新規参入者も増大、主に違法営業による業界全体のイメージ悪化を中心とした様々な問題も引き起こし

- た. この時期の業界の意識に関しては『月刊コインジャーナル』(1977. 4:12-15)、『月刊コインジャーナル』(1978. 8:6-18)、『ゲームマシン』(1978. 3. 1:4-7)などを参照.
- 13 『朝日新聞』(1974. 11. 16朝刊:21).
- 14 当時の業界では、メダルゲーム機の違法利用の問題に対処するために「メダルゲーム場運営基準」を制定している. 18歳未満は入場不可、閉店時間の制限など規則是様々で、『月刊コインジャーナル』(1977. 11:18-24)など、様々な業界専門誌が、この時期に「メダルゲーム場運営基準」について記載している.
- 15 『コインジャーナル』(1977. 11:18-24)、『月刊コインジャーナル』(1978. 8:6-18).
- 16 『月刊コインジャーナル』(1977. 5:16-20). また、相田洋・大塚敦(1997:146-147)は辻本憲三に対するインタビューで、当時の駄菓子屋の様子を伝えている.
- 17 『月刊コインジャーナル』(1979. 1:7-20).
- 18 『月刊コインジャーナル』(1977. 11:18-24)、『月刊コインジャーナル』(1978. 8:6-18). また、仙田満(1992:163-165)が遊び場所の大幅な減少についての調査を行っている.
- 19 赤木(2005:111)はタイトーが業界に持ち込んだ、という説を提示しているが、『月刊コインジャーナル』(1977. 7:9-18)では当時のジャパンショップに展示した際に飲食業界側からアプローチがかかってきたという風に記述されており、食い違いがあらわれている.
- 20 『朝日新聞』(1976. 11. 26朝刊:21)など参照.
- 21 赤木(2005:112).
- 22 『月刊コインジャーナル』(1977. 7:9-18).
- 23 『月刊コインジャーナル』(1978. 4:21-26)
- 24 『月刊コインジャーナル』(1977. 2:12-23). 本論ではオートスナックに関する記述の多くをここから参照している.
- 25 1973年11月に起きた熊本・大洋デパートの火災が要因となる消防法の改正と、それに前後した大規模小売店舗法の発布による売り場面積の縮小が重なった結果と『朝日新聞』(1977. 7. 7朝刊:15)では記載されている.
- 26 『ゲームマシン』(1979. 1. 15:3)、『コインジャーナル』1977. 11:18-24)など参照.
- 27 『月刊コインジャーナル』(1977. 2:12-23)によると、住宅地に近いオートスナックでは、子供にも利用対象を広げ、また近隣住民の問題も対処しつつ経営を行っている例がでてくる.
- 28 『月刊コインジャーナル』(1978. 8:6-18)、『月刊コインジャーナル』(1977. 11:18-24).
- 29 『コインジャーナル』(1978. 3:14-20)、『月刊アミューズメント産業』(1977. 6:12-17)など.

参考文献

- 相田洋, 大塚敦『NHKスペシャル「新・電子立国」第4巻-ビデオゲーム巨富の攻防』日本放送出版協会, 1997.
- 赤木真澄『それは『ボン』からはじまった』アミューズメント通信社, 2005.
- 伊藤正直・新田太郎『ビジュアル NIPPON 昭和の時代』小学館, 2005.
- 加藤裕康「コミュニケーションノートの内容分析」『コミュニケーション科学』21号, 2004年:143-164.
- 「ゲームセンターにおけるコミュニケーション空間の形成」『マスコミュニケーション研究』67号, 2005:106-122.
- 「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, 2011.
- 仙田満『子どもとあそび』岩波書店, 1992.
- 中沢新一「ゲームフリークはバグと戯れる」『雪片曲線論』中央公論社, 1988年7月.
- 中藤保則「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, 1997年7月.
- 中矢賢司・柏原士郎・吉村英祐・横田隆司・阪田弘一「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号, 1994年:589-592.
- 原田正勝『昭和の歴史 別巻 昭和の世相』小学館, 1983.
- 藤田直樹「『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』京都大学経済学会, 1999年3月163号.
- 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「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, 1979:26-43.
- 余暇開発センター編『日本人のレジャー構造 その法則・実態・展開』ダイヤモンド社, 1974.
- 『月刊アミューズメント産業』株式会社アミューズメント産業出版, 1972年-現行.

『ゲームマシン』アミューズメント通信社, 1974年-2002年.

『月刊コインジャーナル』株式会社エイ・クリエイト, 1976年-2001年

『朝日新聞』朝日新聞社.

『読売新聞』読売新聞社.

The Necessity of Research about the Form of Operation of Japanese Game Arcades

KAWASAKI Yasuo

Abstract:

The purpose of this paper is to survey previous studies and related secondary sources about forms of operation of Japanese game arcades to consider the necessity of further research into the subject. In particular, the paper focuses on research about the period, from 1960 to 1978, that preceded the establishment of the current Japanese game arcade industry. The paper first confirms the context and subject matter of previous studies about forms of operation of the game arcade industry. Next, it shows the classification of the game arcade industry according to the trade journals of the industry. Finally, game arcade operations are classified into six forms: those located in other amusement facilities; those operated independently; those in facilities for adults; those in shopping malls; those in facilities for children, for example, sweets shops; those in roadside automated snack shacks. Finally, the forms of operation are analyzed by comparing their origins, types of customers and ways of use. In conclusion, this paper shows that, regarding the period in question, more research is needed in the field of Japanese contemporary history about all forms of game arcade operation, except for game arcades that were operated independently.

Keywords: game arcade, amusement business, Japanese contemporary history, amusement machine, early video games

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——

川 崎 寧 生

要旨：

本研究は、ゲームセンターの営業形態について、先行研究と各種二次資料による分類をみた上で独自に分類を行い、形態別に議論を行なう必要性について考察することを目的としている。本稿は、この問題の原点から調査を行うために、調査範囲を、現在のゲームセンター産業が確立する以前の時期にあたる1960年～1978年に集中する。まず、先行研究の営業形態に対する状況と課題を確認し、次にゲームセンター業界の専門雑誌による、業界内での分類を提示する。以上を踏まえた上で、併設型、独立店舗型、子供向けシングルロケ、大人向けシングルロケ、オートスナック、ショッピングセンター内ゲームコーナーという6つに分類を行い、各種営業形態が生まれた経緯、客の年齢層や利用方法を中心に、比較する形で分析を行う。結論として、特に本論では日本現代史研究において、ゲームセンターの営業形態別議論の必要性について提示する。