Shawn Clark

Capstone Script

S1

こんにちは皆さん、私はショーン•クラークと申します。私のキャプストーンのテーマは「アメリカと日本のゲームセンターに関する比較研究」です。

S2

これは発表のです.

S3

私がこの研究をした理由は日本に留学している時、老いも若きもゲームセンターで楽しんでいるのにアメリカでは人気がなくなったのはなぜなのかその原因をと思ったのがこの研究を始めた理由です。

S4

こちらは研究質問です。１．日本ではゲームセンターが非常に一方でアメリカではしているのはなぜか。また、自宅でテレビゲームをする事よりも、ゲームセンターで遊ぶ事のは何なのか。　２．アメリカと日本のそれぞれのゲームセンターの中で、もっとも人気のあるゲームは何か。そして、その理由は何なのか。

の以上です。

S5

これが研究のです。１．アメリカのゲームセンターの歴史、２．日本のゲームセンターの歴史、３．どのように家庭用ゲーム機がゲームセンター産業に影響を与えているか、について説明いたします。

S6

アメリカのゲームセンターの歴史ですが、アメリカのによるゲームは１９３１年にデイビッド•ゴトリーブが作った「バッフルボール」というコインゲームがはじまりです。その後、１９５２年アレクサンダー•ドグラッスが最初のコンピューターゲームを作り、１９７１年にノラン•ブシュネルとテッド•ダブニーが「コンピュータースペース」という最初のコンピューターによるゲームを作りました。

S7

1972年に「ポング」というゲームが発明されましたがその人気は長続きはしなかったが、しました。コンピューターゲームので、１９８３年の「アタリショック」が起こり、したゲーム会社が多くありました。１985年日本のニンテンドーがアメリカで「ニンテンドー•エンターテインメント•システム (NES)」, を売り始めました。産業もゲームセンターのゲーム機から家庭用ゲーム機にするようになりました。これがゲームセンターの歴史のです。

S8

１９７０からゲーム機の会社が次々と作られ、がしくなったため多くの会社がしました。それは「アタリショック（１９８３）」といわれています。「アタリショック」が起こった原因は新しいゲーム会社がしたこと、市場をしたこと、質の悪い品を作ったこと、その結果ゲームは悪いという社会のイメージを作ってしまったことが原因で起こりました。

S9

次に日本のゲームセンターの歴史をお話しします。１９７４年に日本は初めてコンピューターゲームを輸入しました。１９７８年、日本で作られたタイトーゲーム機「スペースインベーダー」は非常に人気があり百円玉が不足するほどでした。

S10

日本のゲーム機の歴史は１９８０年ナムコ「パック・マン」、１９８１年ニンテンドー「ドンキーコング」と続き、日本ゲーム機のけとなりました。

S11

家庭用ゲーム機がゲームセンターに与えたは１９７２年に始まりました。１９８１年になると家庭用ゲーム機が一般的になり、ゲームセンターに足をぶ人の数が減って来ました。

S12

アメリカ人は家が広く家庭用ゲーム機で遊ぶ場所があるので友達と家の中でゲームを楽しむことができるので家庭でゲームをします。反対に日本は家が狭いので友達と遊ぶのに十分なスペースがありません。そのため、ゲームセンターに行くことになります。これが家庭用ゲーム機を選ぶかゲームセンターを選ぶかの大きな理由の一つです。

S13

それではこれから私の行った研究の結果について発表します。

S14

この研究のはアメリカ人３０名、うち男性１７名、女性１３名、日本人２２名、うち男性８名、女性１４名で、オンラインによるアンケット調査を行いました。

S15

それでは研究質問１の結果についてお話しします。

S16

「子供の時から現在にかけてゲームセンターに行く頻度」についての質問に対しては、子供の時はアメリカ人も日本人も大人より高い頻度でゲームセンターに行っていました。現在は日本人はアメリカ人より高い頻度でゲームセンターに行きますが、その頻度は一か月に一回か一年に一回であるという答えでした。

S17

「ゲームセンターにいる時間の比較」については、アメリカ人の学生は日本人の学生より長い時間ゲームセンターにいると答えました。このは子供や大人の両方に当てはまります。

S18

これが「ゲームセンターの数」です。この結果からアメリカのゲームセンターがこの十年間でしている事が分かりました。日本人は日本のゲームセンターの数が分からないと答えました。また、二つ目に多かった回答は「ゲームセンターが増えている」でした。この結果は日本のアミューズメント産業の人気のをしているのかもしれません。

S19

これは「家庭用ゲーム機所有の比較」です。この結果によると、大学生の家庭用ゲーム機の所有も減っています。その理由は大学生になり、両親の家をれ、家庭用ゲーム機を買うためのお金がないからかもしれません。

S20

このグラフあるように、子供の時も現在においても、アメリカ人は日本人より友達とゲーム機で遊ぶ頻度が高いようです。

S21

アメリカ人と日本人とでは友達とゲーム機での遊び方は違うようです。アメリカ人に人気のある遊び方は「ネットで一緒に遊ぶ」と「WIFIコネクションを使う」でした。　日本人に人気のある遊び方は「一つの家庭用ゲーム機で遊ぶ」と「友達と会って、家庭用ゲーム機をコネクトして遊ぶ」という事がこの表で分かりました。

S22

これが研究質問１の結果です。アメリカ人のゲームセンターに行く頻度は低いが、ゲームセンターでより長い時間を過ごします。しかし、日本人は、ゲムーセンターにいる時間は短いですが、行く頻度は高いです。アメリカ人は日本人よりも友達と家庭用ゲーム機で遊ぶ頻度が高いですが、遊ぶ方が違います。アメリカ人はインターネットやWIFIを使って遊びますが、日本人は友達と、同じゲーム機で一緒に遊ぶのが好きです。

S23

「ゲームセンターの雰囲気」についての質問は、アメリカ人は「ゲームを楽しんでいる人にまれているのが好き」と「ゲームをしているのを見るのが好き」と回答しました。日本人はアメリカ人より、「ゲームマシーンのカラフルな色」や「ゲームマシーンのにぎやかな音」を好まないようです。

S24

ゲームセンターでのよくない経験があったかっという問には、アメリカ人はダンスゲームで遊んでいる時、体をじろじろ見られたり、生意気な子供がいた。すごい汚い。血のついたゲームテーブルがあるゲームセンターに行った。誰かが友達と喧嘩した。不良がいて、発砲事件があった等を挙げました。一方、日本人はうるさすぎるのとタバコの臭いが異常。夜、ゲームセンターに行くと不良や暴走族がいて、話しかけられそうになるなどの回答があり、どちらもあまりいい経験ではないようです。

S25

アメリカ人も日本人もはゲームマシーンのカラフルな明かりやは 音に対してはあまり気にならないようです。多くのアメリカ人がゲームを楽しんでいる人にまれているのはいいと思っていますが日本人は面白いことに逆の結果でした。アメリカ人はゲームを見るのが好きなようですがその割合は日本人の方が少ないです。

S26

それでは次に研究質問２の結果に移ります。

S27

日本人の男性に比べて、アメリカ人男性の遊ぶゲームの種類は多いです。日本人の男性の一番人気のあるゲームは、「クレーンゲーム」で、 アメリカ人男性は「シューティングゲーム」、「ダンスゲーム」が人気があります。

S28

女性が好むゲームは、日本女性より、アメリカ女性の遊ぶゲームの種類が多く、一番人気があるのは日本女性は「プリクラ」で、アメリカ女性は「シューティングゲーム」です。

S29

ゲームをする理由は、日本人は「友達と遊ぶのが楽しい」が一番多く、次は「ゲームは遊び易い」からが挙げられました。 アメリカ人は「ゲームをするのがおもしろそうだからが一番多く、次は「ぞくぞく感が好き」「友達と遊ぶのが楽しい」の順でした。

S30

それではここで研究質問２の結果です。１．国により遊ぶゲームが違います。国柄が出ていると思いました。アメリカ人の方が男性も女性もは日本人より遊ぶゲームの種類が多いです。また、アメリカ人は「ゲームをするのがおもしろそう」だからというのに対し、日本人は友達と一緒に過ごす時間が大事なようです。

S31

この研究をして、アメリカと日本ではゲームの遊びかたにそのの社会文化がされていることが分かりました。日本はもし、人口が高いためおのずと人間関係をことが大事になります。一方アメリカでは人間関係よりはとゲームそのものを楽しむがあります。またゲームもアメリカはシューティングゲームや体を使って遊ぶゲームなどなゲームを好む一方、日本ではクレーンゲームや、プリクラなどグループで行うゲームを好むことからもゲームに対する国民性がにされました。

S32

この研究の限界点として、回答者の数が少なかった上に大学生に限られていた事、回答者のが限られていた事、などからこの結果は一般化はできません。

S33

今後の課題は、日本でのゲームセンター文化とアニメ文化の関係を調べたいと思います。

S34

これがです。

S35

いただいた先生、アドバイスをいただいた友人、、最後に両親にいたします。ありがとうございました。