**アメリカと日本のゲームセンターに関するの比較研究**

**ショーン•クラーク**

カリフォルニア州立大学モントレーベイ校

**要旨**

ゲー ムセンターは１９７０年代にアメリカで多く設置されたが、家庭用ゲーム機の発明やその普及等、さまざまな要因により衰退した。 その一方、日本ではゲームセンターの人気は維持されている。 この研究ではなぜ日本ではゲームセンターが非常に流行っている一方アメリカでは衰退したのか。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魅力は何なのか。また、アメリカと日本のゲームセンターで、もっとも人気のあるゲームは何か。そして、その理由は何かについてアメリカと日本の大学生にアンケート調査を行った。その結果アメリカには日本のゲームセンターよりゲームの種類が多い事が分かった。また、日本の大学生は友達とゲームセンターで一緒に過ごすのに対して、アメリカの学生は一人で家でゲームをするのを好むことが分かった。８５％の日本人の女性はプリクラ等友達と一緒に写真をとるためにゲームセンターを利用することが分かった。

**はじめに、**

現在、世界中の人々はビデオゲームで楽しんで、友人と知らない人と遊ぶ事ができる。今、非常にビデオゲームが人気があり、ゲーム機の本を探りたかった。この県有には、アメリカと日本のビデオゲームの遊び方を比較した。どうやって日本人とアメリカ人の興味と趣味が違うかを調べたほしいである。

**１. 研究の重要性**

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探りたいと思ったのがこの研究を始めた理由である。

**２. 研究質問**

１. 日本ではゲームセンターが非常に流行っている一方でアメリカでは衰退しているのはなぜか。

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魅力は何なのか。

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。

**３. 研究背景**

3. 1. アメリカのゲームセンタの歴史

アメリカのゲームセンターの歴史ですが、アメリカの機械によるゲームは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ある(June, 2013)。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った(Dillon, 2011)。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」（アタリはゲーム会社の名前である。）が起こり、したゲーム会社が多くあった。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ある(Dillon, 2011)。

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た。それは「アタリショック（１９８３）」といわれている。「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、質の悪い製品を作ったこと、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った(Dillon, 2011)。

3. 2. 日本のゲームセンターの歴史

次に日本のゲームセンターの歴史を説明する。１９７４年に日本は初めてコンピューターゲームを輸入した。１９７８年、日本で作られたタイトー製ゲーム機「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あった。日本のゲーム機の歴史は１９８０年ナムコ製「パック・マン」、１９８１年ニンテンドー製「ドンキーコング」と続き、日本製ゲーム機のけとなった(Poole 2000, Dillon 2011)。

3. 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

家庭用ゲーム機がゲームセンターに与えたは１９７２年に始まった。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た(Dillon, 2011)。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する。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ない。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ある(Orland, 2012)。

**４．研究**

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った。

**５．調査結果**

5.1. 研究質問１の結果

それでは研究質問１の結果について説明する。

図１から分かるように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あった。

図２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た。この傾向は子供や大人の両方に当てはまる。

図３からわかるようにアメリカのゲームセンターがこの十年間で減少している事が分かった。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」であった。この結果は日本のアミューズメント産業の人気の回復を示唆しているのかもしれない。

これは「家庭用ゲーム機所有の比較」である。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る。その理由は大学生になり、両親の家を離れ、家庭用ゲーム機を買うためのお金がないからかもしれない（図４参照）。

図５にあるように、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ある。

図６からわかるように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ある。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」であった。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った。

これが研究質問１の結果である。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、行く頻度は高いである。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、遊ぶ方が違える。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ある。

「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囲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。

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。

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囲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ある。

5.2. 研究質問２の結果

それでは次に研究質問２の結果に移る。

図８からわかるように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」が人気がある。

図９からわかるように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」である。

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」の順であった（図10参照）。

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ある。

**６．結論**

この研究を通して、アメリカと日本ではゲームの遊びかたにその国独自の社会文化が反映されていることが分かりました。日本は交通機関も発達し、人口密度が高いためおのずと人間関係を保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個人とゲームそのものを楽しむ傾向があります。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行動的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等もゲームに対する国民性が浮き彫りにされた。

**７．研究の限界点と今後の課題**

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、回答者の地域が限られていた事、などからこの結果は一般化はできません。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う。

**参考文献**

Arcades Still Making Noise in Japan (2009, January 21) *Calgary Herald* pp. C-2.

Arcade boom and Bust (2012, July 5) *Chicago Tribune* pp.1

Ashcraft, B. and Snow, J. (2009) *Arcade Mania: The turbo-charged world of Japan’s*

*game centers*. Kodansha USA.

Blast from the Past (2008, July 24) *Boston Globe* pp.1

Consalvo, M. (2006). “Console Video Games and Global Corporations: Creating a

Hybrid Culture.” *New Media & Society* 8:117–37.

Dillon, R. *The Golden Age of Video Games* A K Peters/CRC Press, FL 2011.

Have Arcades played Out? (2008, June 5) *Chicago Tribune* pp.1

June, L.  For Amusement Only: the life and death of the American arcade (2013, January

16) The Verge [http://www.theverge.com](http://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only)

Kent, S.  *The Ultimate History of Video Games*. Three Rivers Press. 2001

Orland, K. “Documentary Explores Why Japan’s Arcades Didn’t Die.

<http://www.wired.com/2012/04/100-yen-documentary/> 4/3/12. Accessed 5/2/14

Sega to Consolidate Regional Arcades (2002, January 30) *Jiji Press English News*

*Service* pp.1