

ゲームセンターに通う人々の心理

1170471 藤田 溪太
高知工科大学マネジメント学部

1. 概要

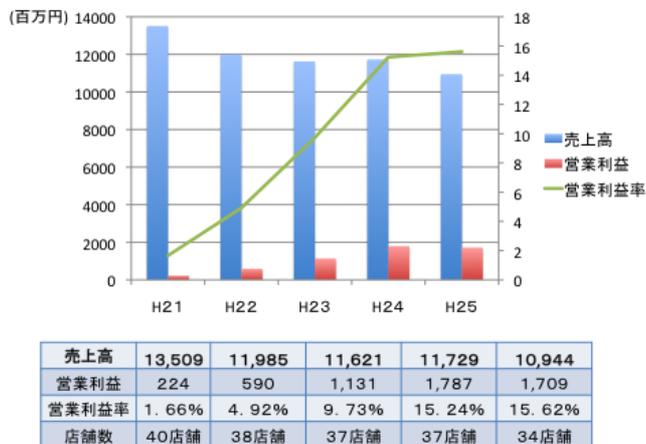
ここ数年、ゲームセンターの経営は苦境に立たされ続けている。人口減少の著しい我が国だけでなく、全国的な問題としてゲームセンターへと立ちふさがっている。家庭用機器の発達により、マニア向けの施設、暇つぶしの施設としての利用価値も低下している。しかしゲーマーの間では今なお人気の絶えないのも事実であるのだ。そこで本研究では、実際にゲームセンターに通う人々に対しインタビューを行うことにより、利点の減りつつあるゲームセンターへ通う理由の解明に迫った。その結果ゲームセンターの魅力としてはゲームプレイの点での環境の良さと、コミュニティの存在というふたつが明らかとなった。もしゲームセンター再生の点でことを考えるとすれば、この二つは欠かせないものとなるだろう。

2. 背景

現在、ゲームセンターは店舗減少をせざるを得ない状況にある。カプコンやバンダイナムコに代表される大手ゲームセンター店舗合算では、平成21年度から平成25年度までの4年間で160もの店舗が閉店に追い込まれている。約10%の減少といえばその深刻さがすなりと胸に落ちるだろう。

大手ゲームセンター企業のIRによると、店舗数の減少と共に、売り上げ自体も年々低下している。しかしIRを読み進めているうちに不可思議な法則に気がついた。それはどの企業も売上高が低下しているにもかかわらず営業利益は右肩上がりを示しているということだ。経営難に見舞われた大手ゲームセンターはスクラップ&ビルド戦略を取ったのだ。利益率の低い店舗を閉鎖し、残った筐体や機材を別店舗で活用し一種の少数精鋭態勢を整える。結果として売り上げは下がるものの、利益率自体は上昇するというわけだ。この業界の場合ビルド（新店舗のオープン）はしていないのでスクラップ戦略と言うのが正しい。

(図1-1)



(図1-1) IRから読み取れる営業利益の変動

さらに家庭用ゲーム機器の発展もゲームセンター衰退を語る上では欠かせないものだろう。PS4が代表されるように、グラフィックやゲームボリュームの点で言えばもはや軍配は家庭用ゲーム機器にあると言っても過言ではない。時間を潰すための施設という点でゲームセンターを考えたとしても、やはり苦しい立場にあると考えられる。今やスマートフォンで気軽にゲームができる時代、時間を潰すためにゲームセンターへと足を運ぶ必要すらないのである。

3. 目的

以上の情報を鑑みるに、ゲームセンターが過去に有していた利点は家庭用ゲーム機器に奪われている。その結果としてゲームセンターの経営は現在苦境に立たされているのだ。しかし筆者自身がゲームセンターに通い続けているように、継続的に通い続けている層は存在している。ゲームセンターが技術の最先端であった数十年前ならまだしも、現代では家庭用のゲーム機で勝るとも劣らないクオリティで遊ぶことができるのだ。それなのになぜ彼らは互いに時間を示し合わせてはゲームセンタ

一へと足を向け、決して安くはない対価を払いゲームをプレイしているのだろう。

本研究では狭まりつつある文化であるゲームセンターに、どうして通い続けるのか。ゲーマーたちはそこに何を求めているのかを明らかにしていく。

4. 研究方法

手法としてはインタビューを主なものとし、そこでの発言・情報を元に筆者の考察を述べていくものとする。また、ゲームセンターの客層にも複数のものがあり、ゲーム性の違いから同年代であろうとも意見には大きな違いが出てくる。情報の混雑を防ぐために、インタビュー対象は「格闘ゲーム」をプレイしている層とする。

5. 調査結果

5.1 20代前半M氏へのインタビュー（平成28年9月）

20代前半のM氏に対して、一対一のインタビューを行った。形式としてはゲームセンターにどうして通うのかを軸に、筆者が投げかけた質問に自由に答えてもらう形をとった。

第一に気になった点は、M氏の語ったゲームセンターの良いところだ。内容としては「ラグがなく環境が整っている」「相手の人となりを知っているから面白い」「相手が目の前にいるので、家庭用より勝ち負けにシビアになる」「立ち話が楽しい」「同好の士しかいないから自己肯定できる」などが挙げられる。

一方ゲームセンターの悪い点に関しては、「タバコが気になる」程度のものしか出てこなかった。

M氏はゲームセンターに通いだして2年目で、今回のインタビュー対象の中でも最年少であった。打ち解けているとはいえ年齢差が二けた離れている相手が多い中、コミュニケーションについてのプラス意見が多く出てきたのは少々驚きだった。1000円を入れてプレイしている間はどのような相手であろうと対

等の存在であり、また、プレイが終わった後特別でも相手は同好の士であるので、普段の生活では得られない関係がゲームセンターでは結ばれるのだ。しかしあくまでも相手は年齢的に目上の存在、インタビュー中に「家庭用機があるのにどうしてゲームセンターへ行くのか?」と問いかけた際、「家で集まってやろうにも社会人相手にどこまで踏み込んでいいのか迷う」と漏らしていた。仲が良いと言えるが、気軽に踏み込むのもためらわれる。この矛盾を解消するために、ゲームセンターは「相席屋」のような機能を果たしていると推測できる。

他に、「お金を入れているからこそ相手を思ったプレイができて」「自分の上達した姿を、格闘ゲームを教えてくれた人に見てもらいたい」なども挙げた。先の内容との相違点としては、こちらはあくまでも自分側が相手に何かをしてあげたいという欲求から来ているというところだろう。ゲームセンターでプレイをするために1000円自腹を切っているというのに、それでもなお自分のためだけでなく相手に対しての気遣いを忘れない。これはコミュニティに対する一種の帰属意識ゆえの行動だろう。ゲームセンター自体の経営難、格闘ゲームのプレイ人口の減少、これらの要因により彼ら格ゲーマーが満足に値する楽しみを得るためにはお互いを思いやったコミュニティ形成が重要となってくる。現在多く集まって10人前後、示し合わせても平均5、6人の狭いコミュニティでは、互いのことを尊重しなければすぐに瓦解してしまうのは自明。そのような状況の中、年少にあたる彼が年長者に送れるものといえば、自分が上手くなって相手に敗北を与えることぐらいだ。M氏が語った師匠とのエピソードに、あらゆる相手に勝ち越しているとモチベーションが下がるといったものがある。逆説的に負け越していればモチベーションは高く保持されるものといえる。言い方を変えれば負ける悔しさによる勝利への意欲の再点火である。つまり彼の「自分の上達した姿を格闘ゲームを教えてくれた人に見てもらいたい」という気持ちはコミュニティを存続させたいという願いからきているのだ。

M氏のインタビュー結果をまとめると、ゲームセンターに対する不満はほとんどなく、利用する意図としてコミュニティに関する要因が大きい。家庭用と比べるとラグが少ないのも好印象、の二点に分けられる。ゲームセンターに通う理由を挙げると、相手の人間性を知った上で対戦できる、立ち話が楽しい。家庭用機に勝っている部分としては、ラグの少なさ、相席屋のような機能を果たす、などが主な理由であった。

5.2 20代後半T氏へのインタビュー（平成28年10月）

20代後半のT氏は社会人であり、現在ゲームセンターへは週に1回通っている。ゲームセンターに通いだしたのは7年前、通い始めの頃は週に5回は通っていたそうだ。ゲームセンターに通うまでは家庭用のゲームをプレイしており、インターネットで格闘ゲームのゲームセンター文化を知り、通うに至る。

インタビューを行った結果、先のM氏と似たような回答が多く見られた。例えば、「人の顔を見て対戦できるのが楽しい、内面と外見のギャップがあればなおさら」「負けっぱなしじゃられない」「対戦ゲームな以上、相手の性格を知って初めて深い位置で読み合いができる」などだ。同じく、ゲームセンターの悪いところも「タバコが気になる」という意見が挙がっていた。

しかし、通いだした時期、もしくは通った年数の違いか、M氏にはない意見も見られた。例えば「雰囲気がいい、ライブに行っているのと同じ感覚」という言葉はM氏と同年代の筆者にもない感覚だったため、非常に心に刺さった。考察するにこれは格闘ゲームをプレイし始めた時期の違いゆえに起こった差異であると思われる。T氏がゲームセンターに通いだし、本格的に格闘ゲームを始めたのは7年前。実際の初プレイは22年ほど前まで遡ることができる。この差がどうして「ライブ感」という感覚のあるなしを作ったか？それは『闘劇』という大会を経験している、していないの差ゆえであろう。過去、格闘ゲームシーンにおける最大の祭典といえこの『闘劇』に他ならない。2003年の第1回大会をきっかけに2012年までの間、1

0回の大会があった。どれほど大きい存在であったかと言うとこの大会が開かれていた時期にプレイしていなかったM氏であっても、その存在と実際の大会動画を見たことがあるほどである。格ゲーマーにとっては知っていて当然と言って過言ではないものであり、キリスト教徒における聖書のようなものなのである。しかし同じ『闘劇』を知っているなかでも、実際に体験しているのとしていないのでは感じ取り方に及ぼす影響は大きい。よって今回の「ライブ感」といった感受性の差異が生まれたのであろう。

他には、「地域ごと（大きく分けて東西）にプレイスタイルの差が存在する」という意見が興味深かった。これは色々なタイトルに共通することのようで、関東のプレイヤーは攻めっ気が強くシステムチックに倒すスタイル。逆に関西のプレイヤーは堅実なプレイを好み、防御が固いといったものだ。これは世間一般で思われている関東関西のイメージと正反対で、個人的にも面白く感じた。これを裏付ける要因として、ファジーガードテクニックの発祥の元が関西プレイヤーであるという話がある。ファジーガードとは読み合いのテクニックの一つで、発生の違う択一攻撃に対応するテクニックのことだ。数フレーム単位（1フレームで1/60秒）のレバー操作とボタン操作が要求される上級テクニックであるがその存在が日の目を浴び、現在に至るまで多くの場面で一流と評されたのは関西のプレイヤーであった。子は親を見て育つという言葉の通り、地元の強いプレイヤーを真似るのは当然ことである。で、あるからこそ東西でのプレイスタイルの違いが発生したのだろう。

ゲームセンターの悪いところとしてはタバコの他に「プレイ人口が増えるほど、対人トラブルの発生率が増える」という話も聞いた。ゲームのプレイ内容、ゲーム外での対人トラブルの両方を目撃したことがあるそうだ。私生活を含むトラブルの内容であったのでここでは省くが、プレイ内容でのトラブルは挑発を多用したり、一回相手に勝てさえすればいいプレイばかりするなどが挙がっていた。これはプレイ人口が高知で

も多いタイトルであったストリートファイター4のコミュニティ内での出来事であり、このことからやはりコミュニティの規模による対人関係の変化は関係があるとみても良いであろう。コミュニティの存続を気にしなくても対戦相手が存在するため、相手を思いやらない存在も出てくるというわけだ。筆者自身がプレイし所属しているタイトルはコミュニティも小さく、お互いに協力しなければ対戦も危うい状態であるので、現状対人トラブルは一度も発生していない。

T氏のインタビューから、年齢差によるゲームセンターへ求めるものへの差異と、プレイスタイルの地域差からコミュニティ内での情報共有の重要性が見て取れた。しかし全体的な回答内容から、ゲームセンターに通う理由の主な点はM氏T氏両者とも共通点が多いことも分かった。やはりコミュニティこそが大きなメリットであり、デメリットであるのだ。「相手の人格面を知っているからこそ、深い位置で読み合いができる」「立ち話が楽しい」等の楽しみの理由とともに、T氏のインタビューでは新たにコミュニティの規模と対人トラブルという新しいワードが出てきた。ゲームセンター文化の存続という点で見れば、このコミュニティこそ最重要視すべき要因であると思われる。

5.3 30代前半N氏へのインタビュー（平成28年10月）

最後のインタビュー対象であるT氏は、M氏と同じく社会人しかしである。しかし恐るべきは約20年間もゲームセンターに通っているというところだろう。最初に通いだしたゲームセンターのカテゴリーも少々変わっていた。今やゲームセンターといえばプラザカプコンやナムコランドといったショッピングセンター内蔵の大手ゲームセンターか、中小もしくは個人の経営する独立型ゲームセンターを指す。しかしN氏が通いだしたゲームセンターはスーパー内蔵型、である。先に述べたショッピングセンター内蔵型との違いはゲームコーナーを取り仕切る店員が常駐しているというわけではなく、基本的にはゲーム筐体をただ並べているだけだという点だ。現在では限られた温泉施設

等でしかお目にかかることはできない。

「10年以上続けているのは友達がいるから」彼はそう語った。さらにインタビュー中の会話から、N氏もまたゲームセンターのコミュニティに対し思い入れがあることも分かった。しかしこの発言の直後には「若い頃（6～7年前）は友達いないのに通っていたこともある」とこぼしている。これは今までで共通していた、コミュニティの楽しみを求めてゲームセンターへ行く、という意見とは明らかに異質なものだ。ではどうしてこのような矛盾が起こったのだろうか？それはやはり第一インタビューのM氏と第二インタビューのT氏がそうであったように、ゲーセン文化に触れた時代の差異であると考えられる。

格ゲーマーがゲームセンターへ通うのには、確かに様々な理由がある。これまでに述べたように、環境を求めて、コミュニティの存在、などなどだ。しかし彼らの根底にあるものと言え、ただただ対戦したいという感情である。2017年現在の高知だからこそ、格ゲーマーのコミュニティは小規模なものであり、コミュニティ依存とも取れるゲームセンターへ通う理由が形成されているが、10年以上前の格ゲー全盛期であれば話が違ってきてもおかしくはない。なぜなら、何の示し合わせを誰ともしなくても、ゲームセンターに足さえ運べば対戦が出来ていたからである。根底にある、対戦がしたいという感情さえ満たされていれば、人とのつながり、つまりはゲームセンター内でのコミュニティのことなど二の次になる人物が出てきてもおかしくはない。

これを補足、また相互に補強するものとして、T氏のインタビューで出てきた「プレイ人口が増えるほど、対人トラブルの発生率が増える」という発言が使える。足さえ運べば対戦できる環境と聞けば、ゲームセンターに通う者ならピンとくる規模である。どの時間でも最低は5～10人、混み合う時間であれば20人を超える人数となる。現代の小中高の学級、果てはご近所付き合いでさえトラブルの絶えないのが人間社会である。ゲームセンター内でのコミュニティでトラブルが起きないはずがない

のだ。N氏のインタビュー内でも出てきたが、10年以上前のゲームセンターの民度は今と比べてとにかくひどかったそうだ。

「負けが込んでイライラすると手元の灰皿を投げる」「負けそうになると筐体をつかみ思い切りズラす」「切れた瞬間相手に突進」などなど、飛び道具コマ投げ突進技と、画面内に負けないほど多彩な技が画面外で繰り広げられていたそうだ。

しかし、インタビューを続け話を深く聞いていくうちに、彼もまた現在はコミュニティがあつてこそそのゲームセンター通いだと言っていた。それと同時に「誰かにプレーを見て褒められたい」という気持ちがあるともこぼしていた。これらは筆者が究極的にラグの解消された家庭用ができるようになったらどうするかと聞いた際のことであった。ラグのない家庭用があるとすれば、それはあらゆる面でゲームセンターでプレイするメリットを超えてしまう。コスト、移動時間、受動喫煙の問題。唯一の懸念は現環境で知り合っているゲームセンターコミュニティの消滅だが、それはご飯を食べに行くなどして解消すればいいと普通であれば考えるだろう。しかし、しかしそうではないのだ。友達であればそれでいい、だが彼のコミュニティにおける相互の関係は決して友達というカテゴリーに純粋な意味では属していないのだ。彼らとの付き合いの中でしばしば耳にする言葉がある、「ええ歳こいてゲーセンに来る奴なんて社会不適合者や」と。無論額面通りの意味で言っているわけではないのだが、同じ集団に身を寄せる私にはその言葉の意味することが理解できる。近年 e-sports として新たな価値を付与しようという運動はあるが、ゲームとは本来純然たる娯楽であり、社会の大多数からはあまり理解のないものだった。それは筆者の世代でも同じであり、趣味がゲームであると堂々と言える場面はそうそうないものだ。しかしゲームセンターの中でなら話は違ってくる。そう、堂々と自分の趣味を肯定できるのだ。つまりゲームセンターは、普段は表に出せない真性のゲーム好きという感情を発散できる数少ない場所であるのだ。そういう点が存在するため、究極に環境の整った家庭用ゲームが出現したと仮定し

ても、人がいる限りゲームセンターへ通い続けると、三者とも口をそろえたのだろう。

N氏のインタビューからは、ゲームセンター歴の差からくるゲームセンターへ求めるものの差異がより掘り下げられた。「対戦相手がいれば、最悪会話がなくても構わない」という言葉とN氏のゲームセンター歴を鑑みての結論だ。また、その思考自体が環境が変わることにより変化することも見て取れた。上記の発言と、現在の感情の矛盾からもそれが証明できる。そして家庭用があるのにどうしてゲームセンターへと足をのぼすかの理由も見えてきた。

6. 結論

ゲームセンターに通う理由として三者に共通する意見、その中で最も比重が置かれていたものは、ゲームセンター内のコミュニティに関する意見であった。「友達がそこにいるから」「相手の人間性を知った上で対戦するのが楽しい」「人の顔を見て対戦できるのがいい」これらのような、人とのつながりを強く印象付けられる発言が三つのインタビューを通して多かったのだ。このことから衰退しつつあるゲームセンターがなぜ人を惹きつけるか、そして彼らがどうして通い続けるかの大きな要因として位置づけることができると考える。

しかし世代を超えて共通する意見もあれば、異なる意見も存在することも見受けられた。今回のインタビューは20代前半、20代後半、30代前半と年の差がそれぞれ5歳ほど均等に分かれた人物に対し行った。それが功を奏して各年代でしか見られない考えや気持ちが発覚した。20代前半は恩返し、20代後半はライブじみた感覚、30代前半はコミュニティに対する矛盾じみた考え方、だ。

結論として、現状ゲームセンターに格ゲーが通う理由は「コミュニティ」「対戦環境」の二つに分けることができると本研究では判明した。現状家庭用機では100%の楽しみを得られないため、それを補うための施設としての役割。そこから派生して、本来それを求めて通い始めたわけでないのに、いつし

か重要な要因となっているコミュニティ維持のための施設としての役割。ゲームセンターはこの二面性を持っているからこそ、ゲーム機器の発達した現代であっても根強い人気を獲得しているのだ。

7. 今後の課題

今回の研究ではインタビューの内容の充実を図ったため、サンプルの絶対数が少ないのが悔やまれる。ここからの派生として、ゲームセンター再生を考えるとすれば、コミュニティとプレイ環境という二つのキーワードをもとに、調査対象を拡大したい。また、三者の間で見られた差異が、年齢によるものであるか、またはゲーム歴によるものなのかの判別も付けたいと考える。はたまた時代による意識の変化でなく、年齢の変化による四季の変化であるという可能性もある。こちらは根気強い調査が必要となるだろう。

引用参考文献

[1] 新・都道府県別統計とランキングで見る県民性

<http://todo-ran.com/t/ki-ji/12022>

[2] 当たり判定ゼロ

<http://siusiu.blog.shinobi.jp/>

[3] 株式会社カプコン 事業活動と今後の見通し

<http://www.capcom.co.jp/ir/>