

ゲームセンターの盛衰と今後の課題

—社会的役割とエンタメ産業の構造変化を踏まえて—

小島 蒼矢

本論文はゲームセンターという施設に新しく社会的役割を持たせることができるのではないかと考えゲームセンターの現状と今後の課題、社会的役割を持たせられるかについて参与観察という形を用いて調査を行った。

第1章ではゲームセンターが属するエンタメ産業とは何か、ゲームセンターとは何かとその歴史、ゲームセンターの法的な位置づけについて記載してある。そこで先行研究である川崎(2022)がアーケードゲームヒットの要因と衰退の原因について述べている。

第2章では参与観察の内容をまとめている。客層の違いやゲームセンターに人が集まる理由について調査した結果をまとめている。

第3章では前章の調査した結果からゲームセンターに集会所としての社会的役割を持たせることができるのではないかと考え、集まりの場としてのゲームセンターについて述べている。また、ゲームセンターごとの違い等についても本章で述べている。

第4章では前章にて解説した集会所としてのゲームセンターを今後増やしていくべきかどうかについて述べている。その際に発生する増やすことのメリットとデメリット、増やす上での法律上の課題等も本章で述べている。

第5章では今まで述べてきたゲームセンターは今後どのような道を進んでいくべきかを述べており、その際にゲームセンターがもつ独自の強みを生かしていくことと、ゲームセンターに付与される社会的役割をどのようにして維持し続けていくかについて本章で述べている。

本稿では、ゲームセンターとは何か、その歴史や客層の違いなどから分析し、高齢者たちにとっての新たな集会所としての役割を持つかについて述べてきた。結論としてゲームセンターは高齢者にとって集まりの場として適していると言える結果になった。そして集会所としてのゲームセンターを維持していくために改善点としていくつかの問題と新たな客層の獲得のための課題などを述べている。