

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
一般社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
関係者皆様

株式会社コナミデジタルエンタテインメントの運営タイトル『GITADORA』の改善に関する要望

株式会社コナミデジタルエンタテインメント(以降コナミ)が 2013 年 2 月 14 日にリリースしたアーケードゲーム『GITADORA GuitarFreaks』及び『GITADORA DrumMania』において、ユーザーの期待に反する旧作からのアップデートが行われた件について、インターネット上でコナミに対して個々のユーザーからの問い合わせに対し十分な回答を得られなかったため、この度以下の問題点に関する回答を求めるべく署名活動を行いました。制作側にも諸般の事情があり、かつタブレット端末の普及によってアーケードゲームにも変化が求められる時代背景の中で今回の改訂となった点については、ユーザーにも理解すべき点がある事は承知していますが、旧来のコアユーザーの期待に応えることなく、安易に流行に尻尾を振ることは、ゲームのエンターテインメントとしての質の低下につながり、制作側にもユーザーにも良い未来をもたらすものではない、と考えています。ユーザーそれぞれが一人のアーケードゲームのファンであり、土台を支える消費者としてコナミと共に今後のアーケードゲームのあり方について考えていくべきであると考え、今回の署名活動に至りました。

コナミは 2010 年 11 月 18 日に「e-AMUSEMENT Participation」を導入し、以下の内容をリリースしています。

「e-AMUSEMENT Participation」は、ユーザーのご要望やゲーム機の稼働の状況に応じて、次々とコンテンツを配信し、施設営業者(オペレーター)とKONAMIで、ユーザーが支払うプレー代を分配するビジネスモデルです。

このビジネスモデルでは、ゲーム機の稼働後も、オンラインアップデートなどにより、新たなゲームモードや登場キャラクター・アイテムなどの追加、ゲーム内 イベントの開催など、ユーザーにとって魅力あるコンテンツを継続的に配信することで、ゲーム機の稼働率が高まり、オペレーターに安定的な収益をもたらすことが期待できます。

(株式会社コナミデジタルエンタテインメント アミューズメント業界に新ビジネスモデル「e-AMUSEMENT Participation」導入 <http://www.konami-digital-entertainment.co.jp/ja/news/topics/2010/1118.2/>)

アーケードゲーム『GITADORA GuitarFreaks』及び『GITADORA DrumMania』につきましても本システムが導入されておりますが、我々ユーザーの望むコンテンツが提供されていないのが現状です。本件は「e-AMUSEMENT Participation」のプレスリリースに反するものであり、コナミの業務怠慢である、と判断せざるを得ません。

以上のことから、この署名活動は、アーケードゲームの未来のため、コナミ及び関係者の皆様には早急に以下の点について考えて頂くことを強く求めるユーザー一人ひとりの想いを集めたものであります。

- 1, 株式会社コナミデジタルエンタテインメント運営タイトル『GITADORA』におけるディレクターの更迭、及び製作スタッフの再編成を実施する。
- 2, 『GITADORA』において変更された以下の内容を即時撤回、改善する。
 - ①EXTRA RUSH の廃止
 - ②1 クレジット 3 ステージの固定
 - ③旧シリーズ楽曲ムービーの廃止
- 3, 要望2に関する内容の一般開示を行う。
- 4, 「e-AMUSEMENT Participation」のプレスリリース内容に則り、積極的に改善を続けることを誓約する。

本署名に携わるすべての方の想いを無下にすること無く、ご検討下さいますようお願い致します。