

## ■ 1-2 ゲーム機について

ゲーム業界で扱われる商品は、ハード（ゲーム機）とソフト（ゲームソフト）に分かれる。各ハードは「プラットフォーム」と呼ばれ、プラットフォームは次のように、家庭用ゲーム機、携帯電話、パソコンの3系統に分かれている。

家庭用ハードとして普及している機器

家庭用 ゲーム機	据え置き型	Wii U、Wii PS4（プレイステーション4）、PS3 Xbox 360、Xbox One（※）
	携帯型	ニンテンドー3DS、DSシリーズ PS Vita（プレイステーションヴィータ）、 PSP（プレイステーションポータブル）
	携帯電話	Android 端末、iOS 端末
	パソコン	各メーカーの Windows-PC、Mac

（※）Xbox シリーズは Microsoft が発売しているゲーム機で、日本では普及していると言い難いが、世界的には大きなシェアを占めるハード

「オレは今でもPS2で遊ぶぞ」とか「うちではファミコンが現役で動いているよ」など個々のご意見もあると思うが、ここでは2016年現在、一般家庭に普及しているハードを記載した。

**家庭用ゲーム機**は2つのタイプがあり、一つは「**据え置き型**」と呼ばれるテレビや液晶ディスプレイに接続するゲーム機、もう一つは「**携帯型**」と呼ばれる液晶画面の付いた持ち運びできるゲーム機だ。

家庭用ゲーム機は任天堂やソニーが数年おきに新機種（ゲーム業界では「**次世代ハード**」と呼んでいる）を開発し市場に投入してきた。一般的なユーザーは、ハードの性能云々よりも、そのハードで遊びたいソフトがあるという理由で新ハードを購入する。旧ハードで楽しんだゲームの続編が発売されるタイミングで新ハードを購入するユーザーも多い。新ハードを普及させるにはソフトのラインナップが重要であり、ハードメーカーはソフトメーカーを巻き込み、熾烈なシェア争いを繰り広げてきた。

80年代前半から2000年代まで、ゲーム業界はハードメーカーがゲーム機を発売し、ソフトメーカーがそのゲーム機専用のゲームを開発するという流れ、すなわちハードメーカーが主体となる形で業界全体が動いてきた。このゲーム業界の大きな流れを変えたのが携帯電話（ガラケー、スマートフォン）である。

**携帯電話**は若い世代から年配の方まで多くの人を持つデバイスであり、重要なプラットフォームとなっている。ガラケーと呼ばれる日本国内向けの携帯電話からスマートフォンへの切り替えが進み、またスマートフォンは世界中に普及した。スマートフォン用に開発したゲーム（アプリ）は、言語対応すれば世界中の多くの国々で配信することが可能であり、そこには巨大なマーケットが存在する。スマートフォンの普及に伴い、どのゲームメーカーもアプリの開発、配信に力を入れるようになった。

**タブレット**という新しいデバイスも普及したことも記しておく。タブレットは液晶画面をタップして操作するキーボードの無いコンピューターだ。基本的な仕様や操作はスマートフォンに準じており、

Android系、iOS系のタブレットではそれぞれのスマートフォンと同じゲームが動く。

(携帯電話については事項1-3で詳しく解説する)

パソコン用のゲームは、家庭用ゲームソフトやスマホアプリの市場と比べると規模は小さいものの(市場規模については5-1で解説)、パソコンは一家に一台から一人一台の時代になり、携帯電話同様に重要なプラットフォームとなっている。

次に各プラットフォームとそれに対応したゲームソフトについて説明する。

家庭やオフィスで最も普及しているパソコンは、PC/ATと呼ばれる規格のコンピュータで、マイクロソフト社のWindowsが世界標準のOS(オペレーティングシステム=パソコンとその関連機器を制御するプログラム)として使われている。Windowsパソコン用に作られたソフトは、どのメーカーのパソコンにインストールしても動かすことができる。スマートフォンのアプリも、Android用に開発されたものであれば全てのAndroid端末、iOS用に開発されたアプリも全てのiOS端末で動作する。補足として、パソコンソフト、スマホアプリともOSのバージョンや機種の種類が違えばとフリーズするなどの不具合で動かないことはありえるが、それは例外として考える。一方、ゲーム機の場合は、WiiUのソフトはWiiUでしか動かず、PS4のソフトもPS4でしか動かない。

家庭用ゲーム機の新ハードは、旧ハードの「上位互換性」を持つように作られていることが多い。上位互換性とは新ハードで旧ハードのソフトが動くことを言う。例えば3DSではDSのソフトも動く。新ハードを普及させるためには旧ハードのユーザーを取り込む必要があるため、新ハードでも以前のハードでユーザーが遊んだソフトが動くように設計されているのだ。

#### コラム「初の携帯型ゲーム機」

世の中に登場した最初の“カセット交換方式の携帯型ゲーム機”はゲームボーイではない。最初に登場したのは、知る人ぞ知る「ゲームポケコン」というハードだ。1985年にエポック社から発売された。ゲームポケコンはゲームソフトが5本発売されただけで、ヒットすることはなく終わってしまった。