

■ 1-3 携帯電話というプラットフォーム

2000年代に急速に普及した携帯電話は、機能や特色が日本国内向けに独自に進化し、ダーウィンが進化論のヒントを得たというガラパゴス諸島にちなんで、「ガラケー」と呼ばれるようになった。2010年代になると、ガラケーから、より高機能のスマートフォンへの切り替えが進んだ。

ガラケー、そしてスマートフォンが普及する中で、それらはゲーム業界に大きな影響を与えた。まず新興メーカーが2000年代後半にガラケーでソーシャルゲーム(※補足)というジャンルのアプリをヒットさせた。その後スマートフォンが普及する中でソーシャルゲームが大きな市場に急成長する。ソーシャルゲームは数千億円から一兆円といわれる市場となり、これがゲームメーカーの勢力図を変化させ、各社の経営戦略にも大きな影響を及ぼすことになった。

ゲーム専用機のゲームを開発するには、まずはそのゲーム機メーカーと契約を結び、開発用の特殊な機材を購入しなくてはならない。そして開発したゲームを発売するには、様々な手続きやゲーム内容の審査が必要となる。そのためゲーム専用機のゲーム開発には、一定規模以上の法人でないと参入することが難しかった。

これに対しガラケーやスマートフォンのアプリ開発には特殊な機材は不要であり、市販のパソコンがあれば開発できる。ガラケーのアプリを配信するにはドコモなど各携帯電話会社と契約を結ぶ必要があり、公式アプリの配信は法人のみに限定されていたが、スマートフォンでは法人でない個人もGoogle社やApple社から簡単な手続きでアプリを配信できるようになった。

また家庭用ゲームソフトを海外で発売するには、現地法人を立ち上げるか海外のメーカーを介して発売するなど、法人でもハードルの高いビジネスであったが、スマートフォンのアプリは日本にいながら世界中に向けて個人が配信することが可能となっている。

このようにスマートフォンでは個人や小規模の制作チームがゲームビジネスに簡単に参入できるようになった。そして小規模のチームで開発されたアプリの中からも、世界的にヒットする作品が登場するようになった。2010年代半ばにスマートフォンのゲーム市場が家庭用ゲームの市場規模を超えたことを特筆しておく。

(※補足)アカウントを持つ多数のユーザーが参加し、ネットを介し他人と競ったり協力する仕様の入ったアプリ全般をソーシャルゲームと呼ぶ

コラム「家庭用ゲームはマイコンゲームから始まった」

ゲーム業界は今、スマートフォンを中心に動いているが、これまでゲームビジネスの軸はファミコン → スーファミ → プレステシリーズ → DSとWii → スマホと変化してきた。

ファミコン登場前後の80年代、ゲーム機以外でゲームをするには、マイコンと呼ばれていた家庭用コンピューター(現在のパソコン)やポケットコンピューター通称ポケコン(シャープやカシオが製品化していた携帯型の小型コンピューター)に自分でゲームのプログラムを打ち込むという方法があった。

私は中学生の時に初めて自分のマイコンとポケコンを手に入れた。マイコンはセガの SC-3000 というハード、ポケコンはシャープの PC-1245 とカシオの PB-100。それらのハードに自分でプログラムを入力して遊ぶことに魅了され、特にポケコンは肌身離さず持っていた。最初はコンピューター雑誌に掲載されている他人が作ったプログラムを打ち込むだけであったが、コンピューター言語を学び自分でゲームを作るようになった。

私の中学、高校の同級生に、コンピューターの天才、金子勇君がいた。彼は中学生の時、既にコンピューターに関する並々ならぬ知識と技術を持っており、当時のハードの限界を超える凄いゲームを作り、友人達を驚かせた。勇君の優れたプログラムはコンピューター雑誌に掲載された。彼は私にコンピューターに関する知識を伝授してくれ、私の人生を良い方向に導いてくれた一人である。彼が私の人生を導いてくれたことは、大人になって初めて気付いた。機会があればいつか勇君の話を書かせて頂ければと願っている。