

## ■ 1-5 ゲーム業界の歴史

ゲーム産業は**業務用ゲーム市場**と**家庭用ゲーム市場**に分かれている。双方の市場を知ることによってゲーム業界への理解が深まる。業務用と家庭用のそれぞれの市場がどのように発展してきたかを見てみよう。

### ゲーム業界の大きな流れ

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 70年代   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームが遊べる場所はショッピングセンター内やビルの屋上等にある遊技場で機械式の<b>エレメカ</b>や<b>メダルゲーム</b>という業務用ゲーム機が中心</li> <li>・ 70年代後半<b>ビデオゲーム機</b>が登場、<b>スペースインベーダー</b>がヒットする</li> <li>・ <b>ゲームセンター</b>が成立していく</li> </ul>                                                                                                                 |
| 80年代   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 家庭用ゲーム機の登場</li> <li>・ <b>ファミコン</b>が爆発的に普及し、家庭用ゲーム市場は<b>任天堂</b>中心の構造となる</li> <li>・ <b>スーパーマリオブラザーズ</b>や<b>ドラゴンクエスト</b>がヒット</li> <li>・ <b>風営法の改定</b>によりゲームセンターが規制の対象となる</li> </ul>                                                                                                                     |
| 90年代   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 携帯型ゲーム機の<b>ゲームボーイ</b>が普及する</li> <li>・ ゲームセンターが大型化</li> <li>・ <b>プリクラ</b>が社会現象となり、様々なシールプリント機が作られる</li> <li>・ 格闘ゲームや音楽ゲームがブームに</li> <li>・ <b>3DCG描画機能</b>を備えた高性能家庭用ゲーム機が登場</li> <li>・ <b>プレイステーション</b>がシェアを伸ばし<b>SCE</b>（ソニー）中心の市場構造に</li> <li>・ <b>ポケットモンスター</b>大ヒット、<b>メディアミックス</b>時代の到来</li> </ul> |
| 2000年代 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>オンラインゲーム</b>が普及</li> <li>・ 携帯電話用ゲーム（<b>アプリ</b>）の登場</li> <li>・ <b>DS</b>、<b>Wii</b>がヒットし再び任天堂中心の時代に</li> </ul>                                                                                                                                                                                     |
| 2010年代 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>ソーシャルゲーム</b>が大きな市場に</li> <li>・ <b>スマートフォンの普及</b>、ゲーム業界はスマホを主軸に動くようになる</li> <li>・ <b>VRゲーム機</b>が発売される</li> </ul>                                                                                                                                                                                   |

#### (1) 70年代

70年代前半、家庭用ゲーム機は存在せず、ゲーム産業の中心はショッピングセンター内や商業ビルの屋上に設置された遊戯場であった。ボウリング場に併設されている遊戯場も多かった。

そのような遊戯場には、もぐら叩きに代表される機械式の遊技機「**エレメカ**」や、金属球を弾いて点数を競う「**ピンボール**」、景品を獲得する「**プライズマシン**」、メダルを使って遊ぶ「**メダルゲーム**」が設置されていた。当時のゲーム産業は今と比べると小さな市場であった。

70年代後半になるとテレビ画面を用いたゲーム機「**ビデオゲーム**」が登場する（※補足1）。初期のビデオゲームは喫茶店に置かれることも多かった。1978～79年、タイトーが「**スペースインベーダー**」をヒットさせた。ナムコ、セガ、コナミなどが次々に新しいビデオゲームを市場に投入し、日本中の遊技場にビデオゲームが設置されるようになった。

(補足)

本著では、ビデオゲーム登場以前と登場以後の遊戯施設を区別する意味で、ビデオゲームが存在しなかった時代の施設を「遊戯場」、ビデオゲーム登場後の施設を「ゲームセンター」と記した。90年代には家族連れやカップルをターゲットにした大型施設が増えたが、これは「アミューズメントスポット」と記した。

## (2) 80年代

80年代にはビデオゲームの人气が高まり、各地にゲームセンターがオープン、ゲーム産業は業務用ビデオゲームを中心に発展していく。ゲームセンターはアーケードとも呼ばれ、ゲームセンターに設置されるゲーム機の総称をアーケードゲームと言う。それに対し家庭用ゲームはコンシューマーゲームと呼ばれる。

80年代前半、アーケードゲームは“シューティング”と“アクション”の2つのジャンルが中心であった。ジャンルについては3章で詳しく述べるが、簡単に説明すると、シューティングは飛行機や宇宙船を操作して敵を撃ち落していくゲームの総称、アクションは主人公を操作し走ったり跳ねたりし、敵を倒しながらゴールを目指すゲームの総称である。現在のゲームソフトは様々なジャンルが存在するが、ゲーム産業の黎明期はシューティングとアクションの2つが最も人気のあるジャンルであった。

85年、「風営法」(風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律)が改定され、ゲームセンターが風営法の対象となり、営業時間や客の年齢に制限が設けられるなど様々な規制で縛られるようになった。80年代前半までのゲームセンターは良いイメージがあると言える場所ではなく、風営法の対象となることは必要な流れであっただろう。ゲームセンターを経営する会社を「オペレーター」(※補足2)と言うが、オペレーター各社はこの法改正を機に店舗の健全化に乗り出す。そして悪いイメージが強かったゲームセンターは、女性や子供達が安心して遊べる場所へと変わっていった。

ゲームセンターのイメージ改善に貢献したのがプライズマシンだ。初期のゲームセンターの客層はビデオゲームをプレイする男性客が中心であったが、セガの「UFOキャッチャー」などのプライズマシンの景品にぬいぐるみを入れることも、若い女性やファミリー層をゲームセンターに呼び込むことに成功したと言われている。

家庭用ゲームは70年代後半にテレビにつなぐタイプのゲーム機が登場したが(カセット式ではなく、本体にゲームが内蔵されていた)、大きな市場を形成するには至らなかった。80年代になると日本のメーカー数社から、カセットでゲームを供給するタイプの家庭用ゲーム機が登場する。その中で1983年に任天堂が「ファミリーコンピュータ」(以下ファミコン)を発売し、これが84~85年に大ヒットした。当時のハードの中でファミコンは高性能で手頃な値段であった。他社のハードに比べファミコンは発色数が多く、画面を滑らかにスクロールさせる機能などを備えていた。ナムコがヒットした業務用ビデオゲームのファミコン版を次々に開発したことも、ファミコンの普及につながったと言われている。

ファミコンでは任天堂が発売した「スーパーマリオブラザーズ」や、ドラゴンクエストやファイナルファンタジーという「ロールプレイングゲーム」が人気となり、当時の子供達の娯楽の中心となった。こうしてゲーム業界はしばらく任天堂を中心に動いていくことになる。

### (3) 90年代

任天堂は89年に携帯型のゲーム機「ゲームボーイ」を発売、ファミコンで大ヒットしたスーパーマリオブラザーズの続編的なゲームや、世界的に人気が高まっていた「テトリス」を初期タイトルとして投入するなどし、ゲームボーイをヒットさせることにも成功した。

90年、任天堂はファミコンに継ぐ新ハード「スーパーファミコン」(以下スーファミ)を発売した。ファミコンには無かった画像を拡大縮小して表示する機能や、擬似的に3D画像を表現できる機能を使った新ハードならではのゲームが発売され、ゲームメーカー各社はファミコン時代にヒットしたゲームの続編を投入した。こうしてスーファミも大ヒットした。

家庭用ゲーム業界は、約10年間、任天堂を中心に市場が形成されたが、90年代半ばに大きな変革期が訪れた。94年、ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)が「プレイステーション」(以下プレステ)、セガが「セガサターン」という3DCGの描画機能を備えた新ハードを発売、両ハードはシェアを競いながら普及していく。そして97年に任天堂ハードの看板タイトルとなっていたファイナルファンタジーの新作がプレイステーションで発売されたこともあり、プレステが更に普及台数を伸ばし、SCEがゲーム業界のトップの座に君臨するようになる。

据え置き型ハードで任天堂はSCEにトップを奪われたが、ゲームボーイで「ポケットモンスター」を大ヒットさせ、子供を中心とした携帯型ゲーム機の市場で好調であった。

このように80年代から90年代にかけ家庭用ゲーム市場が拡大していった(※補足3)。

アーケード市場に話を戻すと、90年代になると大型のアミューズメントスポットが全国に増えていった。「プリント倶楽部」(以下プリクラ)を代表とする写真シール機が社会現象となり、多くの女性がゲームセンターを訪れるようになる。格闘ゲームや音楽ゲームもヒットし、90年代は業務用ゲーム市場も好調に推移していった。

90年代の終りになると「ゲームが売れなくなった」「市場の成長が止まった」という声が囁かれるようになる。実際に2000年前後に複数の中堅メーカーが倒産し、大手ゲームメーカーの再編が進んだ。これは家庭用ゲーム機が高機能になり、ゲーム開発に莫大な開発費が掛かるようになったためである。ファミコンなどの8bitのゲーム機では1タイトル数百万円から二~三千万円程度の開発費でゲームが開発されていたとされるが、プレステのような3DCG機能を備えたゲーム機では平均的な開発費が一億円を越えるようになったと言われた。高性能のハードではゲーム開発にコンピューター映像を作るデザイナーが多数参加する必要がある、これが開発費の高騰を招いた一因である。

高い開発費を回収できないゲームが増え、ゲームメーカーの倒産が相次いだ。ゲームの開発費は更に膨らむことが予測され、それに対応するため大手メーカーの多くが再編の道を選んだのである。

### (4) 2000年代

ソニーは2000年に「プレイステーション2」(以下PS2)を発売し、PS2もヒットした。但しPS2はゲーム機のための機能でヒットしたわけではない。映画やアニメ等の映像作品を提供する媒体がVHSビデオから「DVD」に移行する時期と重なったことが追風となり、PS2はDVD再生機としても売れヒットにつながった。

とはいえ、PS2はゲーム機としても覇権を握っていたのは間違いない。セガは高性能ゲーム機の「ド

リームキャスト」(以下DC)をPS2より早く発売したが、DCは販売台数が伸びずに製造中止となり、セガはDCを最後にゲームハード事業から撤退した。

PS2の翌年に任天堂が発売した「ゲームキューブ」もPS2に対抗できるほど台数は伸びなかった。そしてコンピューター産業の巨人であるマイクロソフトも、機能的にはPS2より優れると言われた「Xbox」というゲーム機を発売したが、日本では一部のマニア層にしか受け入れられなかった。

PS2では、有名タイトルの続編、新規タイトル、無名であるゲームも含め、多くのゲームが発売されたが、ゲームメーカーの多くは赤字タイトル、つまり開発費が回収できないゲームが増えるという状況に苦しんだ。先述した開発費の高騰(PS2のような高性能ゲーム機のソフトは更に開発費が増える)の中で、売れる本数は伸びていかなかったのである。

10年ほど続いたソニーを中心とするゲーム業界は2000年半ばに急転した。2004年末に任天堂は2つの液晶画面(1つはタッチペンの入力装置になっている)を持つ携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS」(以下DS)を発売、これが大ヒットする。DSではミリオンセラーとなるソフトが続々と登場し、DS本体も爆発的に売れた。一方SCEは「PSP」というゲーム機で携帯型の市場にも参入するが、DSほどに普及させることはできなかった。

またSCEは「プレイステーション3」(以下PS3)という据え置き型ゲーム機を市場に投入したが、本体価格の高さやゲームのラインナップの弱さがネックとなり、初代プレステやPS2のようにヒットさせることができなかった。

PS3のゲームのラインナップが弱くなった大きな理由は、超高性能ハードであるがゆえ、ゲーム開発に更に莫大な費用が掛かるようになったためである。PS3は1タイトル当たり数億円の開発費が必要であると言われ、そうした高額の開発費を用意できる大手メーカーや、体力のある中堅メーカーしかゲーム開発に参加できなくなったのである。

DSは1タイトルの開発費は数千万円以下と言われ(一千万円程度の予算で開発されたDSソフトも多数ある)、小さなゲームメーカーも参入しやすかった。DSは快進撃を続けゲーム業界は再び任天堂ハードが中心の構図となった。

また当初は奮わなかったPSPはその後「モンスターハンター」というソフトがヒットし、若者を中心に普及台数が増えた。こうして2006年にはDSの大ヒットとPSPの普及により、携帯型ゲーム機の市場が据え置き型ゲーム機の市場を上回ったと言われた。

2006年末、任天堂は家庭用ゲーム機の「Wii」を発売する。過去に登場した全てのゲーム機の入力装置は、方向キーとボタンの付いたコントローラーと呼ばれる両手で持つタイプのものであったが、任天堂はWiiの入力装置を片手で操作できるリモコンと呼ぶコードレスの装置にした。Wiiは新しい遊びを提供することをコンセプトの一つに掲げたゲーム機であり、本体価格は同時期に発売されたPS3に比べ手頃な値段に設定されていた。PS3の普及が進まない中、Wiiは発売台数を伸ばし、据え置き型ゲーム機の市場でも任天堂がゲーム業界のトップに返り咲いた。

DSとWiiは「ゲーム人口」を増やしたと言われている。ゲーム人口とはゲーム業界で使われる言葉で、日本国内のゲームで遊ぶ人達の総数を指す。ゲーム人口が増えたのは、任天堂がDSとWiiでそれまでゲームを遊ばなかった人達の興味を引く新ジャンル(知育関連のソフトなど)を切り開いたからである。分かりやすい内容やファミリーで遊べるゲームを提供し、ゲームで遊ぶのを止めていた「フ

ファミコン世代」(80年代に小中学生だった家庭用ゲーム機でよく遊んだ世代)をゲーム業界に呼び戻すことにも成功したと言われた。

2000年代にはゲームが動作する携帯電話が登場し、アプリという新市場が立ち上がった。初期の頃のアプリはファミコンソフト程度の内容のゲームであり、アプリ市場は家庭用ゲーム市場に比べると小さかったが、携帯電話の性能向上に伴いアプリの内容も高度なものになり、市場も伸びていった。

#### (5) 2010年代

ゲーム業界は2010年前後に大きな変革期を迎えた。携帯電話でプレイするソーシャルゲームの台頭である。GREEやDeNAという新会社がソーシャルゲームというジャンルを開拓し、急速に大きな市場が作られていった。ソーシャルゲームの多くは無料で遊べるが、他のユーザーに勝ち続けるには課金する＝お金を払う必要があった。そのようなゲームにのめり込み、大金をつぎ込む未成年者が増え社会問題化した。

携帯電話はキーで操作するタイプのいわゆるガラケーから、液晶画面を触って操作するスマートフォンへの移行が進んでいった。高性能のスマートフォンで遊べるゲームは、家庭用ゲーム機ソフトに見劣りしない内容となり、スマートフォンでソーシャルゲームがより大きな市場となっていった。ソーシャルゲームは当初、他人と競うタイプのゲームが中心であったが、スマートフォンではネット上の仲間と協力するタイプが人気となった。2013年にはソーシャルゲームを中心としたスマートフォンのゲーム市場が家庭用のゲーム市場を超えたと言われた。

(※補足1)初期のビデオゲームは70年代半ばに登場したが、一般に知られるようになったのはアメリカのアタリ社が開発した「ブロック崩し」が喫茶店に置かれるようになった70年代後半から。

(※補足2)ゲームセンターを運営する法人を指し、各地方に複数のオペレーターが存在する。バンダイナムコ、セガサミー、タイトーを子会社に持つスクウェアエニックスは、ゲーム開発会社であると共に、全国にゲームセンターを展開する大きなオペレーターでもある。

(※補足3)80年代にはファミコン以外に、セガ・マークIIIやメガドライブ、NECのPCエンジンというハードも一定のシェアを獲得した。90年代、PSやセガサターンが登場した時期に、他メーカーからも様々なゲーム機が登場した。80～90年代には色々なハードが市場を賑わせた。

#### コラム「80年代のゲーセン（ゲームセンター）」

80年代前半、ゲーセンは「3K」の場所であった。3Kは「暗い」「汚い」「怖い」という負のイメージの単語の頭文字。

「暗い」テレビ画面を見やすくするために窓をカーテンや黒い紙で覆うなどしていた。

「汚い」ゲーセンの多くは雑居ビルの地下や路地裏の店舗など衛生状態の良くない場所に開かれた。当時の施設は換気が悪くタバコの煙が立ち込めていることも多く、「臭い」のKの意味も含まれる。

「怖い」いわゆる不良と呼ばれた少年少女の溜まり場となることが多く、不良同士の喧嘩や、不良が弱者からお金を奪う事件などが発生した。

日本中に急速に増えていったゲーセンは、当初は決して健全な娯楽の場ではなかった。その頃、小学生から中学生の年齢だった私は大のゲーム好きで、ゲーセンは怖い場所であったがゲーム遊びたさに一人で行ったこともある。そして実際に怖い思いもした（苦笑）

#### コラム「エレメカとピンボール」

70年代から80年代にかけ様々な業務用のビデオゲームが登場し、ゲームセンターがどんどん賑やかになっていったが、ビデオ画面を使わない機械式のゲーム機も様々なものが存在した。代表作はナムコのワニワニパニックとスイートランド、セガのUFOキャッチャーである。そういったタイプの遊技機は廃れてしまったものもあれば、現在もゲームセンターになくはない存在となっているものもある。

エレメカは2000年前後まで作られていたが、ビデオ画面を用いない純粋な機械式は今では廃れてしまっている。ピンボールも90年代後半に廃れ見かけなくなってしまった。

プライズマシンは今も人気で各メーカーから新しいゲーム機が登場し続けており、ユーザー層は子供から年配の方まで幅広い。メダルゲームも様々なタイプが作られ続けており、ゲームセンターの定番ゲーム機となっている。

私は90年代、ナムコでエレメカを中心としたゲーム機を作る部署にいた。個人的にも好きであったエレメカが廃れてしまったことは残念である。