

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。業務用と家庭用の市場がどのように発展してきたかを見てみよう。

○ゲーム産業の大きな流れ

70年代

- ・ゲームが遊べる場所はショッピングセンターなどに作られた遊技場で、機械式のエレメカやメダルゲームなどの業務用ゲーム機が設置されていた
- ・70年代後半ビデオゲーム機が登場、スペースインベーダーがヒットする
- ・ゲームセンターが成立していく

80年代

- ・家庭用ゲーム機の登場
- ・ファミコンが普及し、家庭用ゲーム市場は任天堂を中心に動いていく
- ・スーパーマリオブラザーズやドラゴンクエストがヒット
- ・風営法の改定によりゲームセンターが規制の対象となる

90年代

- ・携帯型ゲーム機のゲームボーイが普及する
 - ・ゲームセンターが大型化する。写真シール機のプリクラが社会現象になり、格闘ゲームや音楽ゲームがブームとなる
 - ・3DCG描画機能を備えた高性能家庭用ゲーム機が登場、プレイステーションがシェアを伸ばし、家庭用ゲーム市場はソニー（SCE）を中心に動いていく
 - ・ポケットモンスターがヒット、メディアミックス(*)時代の到来
- (*)メディアミックスとは、作品をゲーム、漫画やアニメ、玩具などの複数の形態で商品化し、ヒットを持続させるビジネスの手法

2000年代

- ・パソコンのオンラインゲームが普及
- ・携帯電話用のゲーム（アプリ）が登場
- ・DS、Wiiがヒットし、家庭用ゲーム市場は再び任天堂中心に

2010年代

- ・ソーシャルゲームが大きな市場となる
- ・スマートフォンが普及し、ゲーム業界はスマホを主軸に動くようになる
- ・VRゲーム機が発売される

各年代を詳しく見ていこう。

(1) 70年代

70年代のゲーム産業は、ショッピングセンター内や商業ビルの屋上に設けられた遊戯場の運営と、そこに設置するゲーム機の製造業であった（この頃、家庭用ゲーム機はまだ登場していない）。遊技場を併設するボウリング場も多かった。遊戯場には、もぐら叩きに代表される機械式のゲーム機「エレメカ」や、金属球を弾いて点数を競う「ピンボール」、景品を獲得することが目的の「プライズマシン」、メダルを使って遊ぶ「メダルゲーム」が置かれていた。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年代後半になるとブラウン管（テレビ画面）を用いたゲーム機「ビデオゲーム」が登場した（※1）。ナムコ、セガ、コナミなどがビデオゲームを開発し、遊技場にビデオゲームが設置されるようになる。1978～79年、タイトーの「スペースインベーダー」が大ヒットした。ビデオゲームが人気となるとそれを置く喫茶店も増えた。

(2) 80年代

80年代前半はビデオゲームの人気が高まり、各地にゲームセンター（※2）がオープンし、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、ゲームセンターに置かれるゲーム機の総称を「アーケードゲーム」という。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。

この頃の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。ゲームのジャンルについては三章で詳しく述べるが、ここで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。

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、ゲームセンターは営業時間の制限や客の年齢制限が設けられるなど、この法律の対象となった。80年代前半までのゲームセンターは健全な娯楽施設ではなく（※3）、風営法の対象となることは必然的な流れであったと思われる。ゲームセンターを運営する会社を「オペレーター」（※4）というが、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し、悪いイメージが強かったゲームセンターは女性や子供も安心して遊べる場所へと変わっていった（※5）。

80年代には家庭用ゲーム市場が成立する。80年代前半に国内の複数のメーカー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発売され（※6）、その中で1983年に任天堂が発売した「ファミリーコンピュータ」（以下ファミコン）が大ヒットした。当時のハードの中でファミコンは高性能かつ手頃な値段であり、ナムコなどのゲームメーカーが業務用のビデオゲームをファミコンソフトに移植したこともヒットの要因である。ファミコンでは「スーパーマリオブラザーズ」などのアクションゲームと、ドラゴンクエストやファイナルファンタジーなどの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。家庭用ゲーム市場は急速に成長し、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

業務用ゲーム市場は90年代、好調に推移し、大型のゲームセンター（アミューズメント施設）が全国に増えた。「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人気となり、プリクラ目当てで多くの女性客がゲームセンターを訪れるようになった。ビデオゲームは複数人で競うことのできるカーレースや格闘ゲーム、音楽ゲームなどがヒットした。

家庭用ゲーム市場では、任天堂が89年に携帯型のゲーム機「ゲームボーイ」を発売し、ファミコンで大ヒットしたスーパーマリオや、世界的に人気のあった「テトリス」を初期タイトルとして投入した。90年に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。ファミコンより高性能化されたスーファミには、画像を拡大縮小して表示したり、擬似的な3D表現ができる機能が備わっていた。任天堂はゲームボーイ、スーファミ共にヒットさせることに成功した。こうして家庭用ゲームは10年間ほど任天堂を中心とした市場が形成された。

任天堂中心の市場に、90年代半ば、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し、両ハードはシェアを競いながら普及していった。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、97年にプレステで発売されるなどしてプレステが普及台数を伸ばし、ソニーがゲーム業界のトップに君臨するようになった。据え置き型ゲーム機ではソニーにトップの座を奪われた任天堂であったが、ゲームボーイで「ポケットモンスター」を大ヒットさせるなど、携帯型ゲーム機の市場は任天堂が中心であった（※7）。

このように80年代から90年代にかけて家庭用ゲーム市場が拡大していったが、90年代の終わりになると、その成長に陰りが見えてきた。2000年前後に複数の中堅ゲームメーカーが倒産し、大手メーカーでは企業の合併吸収など再編が進んだ。この大きな原因は、高性能化した家庭用ゲーム機のソフト開発に莫大な費用が掛かるようになったことである。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作られていたとされるが、プレステのような3DCG機能を備えたハードでは平均的な開発費が一億円を超えるようになったといわれた。高性能ハードではコンピューター映像を作るデザイナーが何人も開発に参加する必要があるなど、それ以前のハードに比べ開発費が高騰したのである。その高い開発費を回収できないゲーム（赤字タイトル）が増え、ゲームメーカーの倒産が相次ぐなどした。大手メーカーはこのような変化に対応するため再編の道を選んだのである。

※一時は陰りの見えた家庭用ゲーム市場であったが、2000年代にはゲームが動く携帯電話の普及や、DSやWiiという新ハードのヒットにより更なる成長を遂げた。一方の業務用ゲーム市場は2000年前後から現在まで縮小傾向にあり、2000年以降のゲーム産業は家庭用ゲーム市場が主軸となったといえる。以後は家庭用ゲーム市場の流れを中心に解説する。

（4）2000年代

ソニーは2000年に高性能ゲーム機の「プレイステーション2」（以下PS2）を発売し、プレステに続いてヒットさせることに成功した（※8）。セガは「ドリームキャスト」というゲーム機を発売したが販売台数を伸ばせず、80年代より続けてきた家庭用ゲームハード事業から撤退した。この時期に任天堂が発売したゲーム機もPS2の販売台数には遠く及ばなかった。またコンピューター産業の巨

大企業であるマイクロソフトも、機能的にはPS2より優れるといわれた「Xbox」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というゲーム機自体は普及したが、PS2用のソフトを開発するゲームメーカーの多くは赤字タイトルが増える状況に苦しんだ。先述したように開発費が増す一方、売れる本数が伸びなかったのである。

10年ほど続いたソニーを中心とする家庭用ゲーム市場に、2000年代半ば、再び大きな変革期が訪れた。任天堂が2004年末に2つの液晶画面（1つはタッチペンの入力部になっている）を持つ携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS」（以下DS）を発売し、これが大ヒットしたのである。DSではミリオンセラーとなるソフトが続出し、DS本体も爆発的に売れた。任天堂は2006年末に家庭用ゲーム機「Wii」を発売し、Wiiをヒットさせることにも成功した。Wiiは新しい遊びを提供することをコンセプトに掲げ、入力部が片手で操作できるコードレスの装置になっていた（※9）。DS、Wiiと二つのハードをヒットさせた任天堂は再びゲーム業界のトップに返り咲いた。

ソニーはWiiと同時期に「プレイステーション3」（以下PS3）を発売したが、本体価格が高いことやゲームのラインナップが弱いことがネックとなり、初代プレステやPS2ほどにヒットさせることはできなかった。PS3のゲームのラインナップが弱くなったのは、超高性能ハードのためゲーム開発に更に多くの費用が掛かるようになったからである。PS3は1タイトル当たり数億円の開発費が必要であるとされ、そうした高額の開発費を投資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入できなかった。一方、DSの1タイトルの開発費は数千万円以下であり（一千万円未満の予算で開発されたDSソフトも多数あるといわれている）、中堅以下のゲームメーカーでも参入しやすかった。

ソニーは2004年末に「プレイステーション・ポータブル（PSP）」というゲーム機で携帯型の市場にも参入した。PSPは「モンスターハンター」というソフトがヒットするなどし、若者に人気のハードとなった。2000年代後半にはDSとPSPが普及し、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。

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。初期のアプリはファミコンソフト程度の内容であり、家庭用ゲームに比べると小さな市場であったが、携帯電話の性能向上と普及台数の伸びに伴い、アプリは高度なものとなり市場も伸びていった。

（5）2010年代

ゲーム業界は2010年前後に新たな変革期を迎えた。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、携帯電話のゲーム市場が急速に拡大していった。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、すなわちお金を払う必要があり、そのようなゲームにのみり込み大金をつぎ込んでしまう未成年者が増え、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、液晶画面に触れ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「アプリ」は家庭用ゲーム機のソフトに見劣りしない内容となり、スマートフォンのソーシャルゲームがより大きな市場となった。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る。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の規模を超えたといわれた。

(※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。

(※2) ビデオゲーム登場前と登場後を区別する意味で、ビデオゲームが存在しなかった時代の遊戯施設を「遊戯場」、ビデオゲームが設置されるようになった後の施設を「ゲームセンター」とした。

(※3) 次ページのコラムを参照

(※4) 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、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。

(※5) プライズマシンがゲームセンターのイメージ改善に役立ったといわれている。それまで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」のようなプライズマシンにぬいぐるみなどの景品を入れることで、若い女性やファミリー客がゲームセンターに足を運ぶようになった。

(※6) 70年代後半にテレビにつなぐタイプの家庭用ゲーム機が登場している。それらの初期のゲーム機はカセット式ではなく、本体にソフトが内蔵されていた。本体にソフトが入ったゲーム機は大きな市場を形成するには至らなかった。

(※7) 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年代のPSやセガサターンが登場した時期には複数のメーカーから様々なゲーム機が登場した。このように80～90年代は様々なハードが市場を賑わせた。

(※8) PS2はゲーム機のための機能でヒットしたわけではなく、映画やアニメなどの映像作品を供給する媒体が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、DVD再生機としても売れたことがヒットにつながったといわれている。

(※9) それまでに登場した多くのゲーム機の入力部は、方向キーとボタンの付いたコントローラーで、両手で操作するタイプであった。

◆コラム◆「80年代のゲーセン（ゲームセンター）」

80年代前半、ゲーセンは俗にいう3Kの場所であった。3Kは「暗い」「汚い」「怖い」という単語の頭文字である。

「暗い」＝ブラウン管の画面を見やすくするために照明は薄暗く、窓をカーテンや紙で覆っていた。

「汚い」＝ゲーセンは雑居ビルや地下のフロア、路地裏の店舗など衛生状態の良くない場所に開かることが多かった。ゲーセン内は換気が悪く、タバコの煙や匂いが立ち込めていた。よって「臭い」のKも含む。

「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。「危険」のKともいえる。

日本中に増えていったゲーセンは、このように最初は健全な娯楽の場ではなかったのである。その頃、筆者は大のゲーム好き少年であり、ゲーム遊びたさに一人でその危ない場所に赴いた。そして実際に怖い思いをしたこともあった（苦笑）

=====

本原稿は「All in One ゲーム業界」からの抜粋です。

「All in One ゲーム業界」はワールドワイドソフトウェアのHPでご確認頂けます。

URL <http://www.wwsft.com/>

=====