

■ 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産業への理解が深まる。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	<ul style="list-style-type: none"> ・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という業務用ゲーム機が中心 ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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として動いていく ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・写真シール機のプリクラが社会現象に、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）を中心として動いていく ・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
2000年代	<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインゲームが普及 ・携帯電話用ゲーム（アプリ）の登場 ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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)。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。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。

(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(※補足2)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。

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。ゲームのジャンルについては後の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など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。今では様々なジャンルのゲームソフトがあるが、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、ゲームセンターは営業時間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という場所ではなく(※補足3)、風営法の対象となることは必要な流れであったと思われる。ゲームセンターを経営する会社を「オペレーター」(※補足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はプライズマシンだといわれている。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層をゲームセンターに呼び込むことに成功した。

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年代には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登場し、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ゲームをファミコンソフトに移植したことがヒットにつながったといわれている。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。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、世界的に人気のあった「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った。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の座に君臨するようになる。

据え置き型ハード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、携帯型ハードは任天堂中心の市場が形成されていた。

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た（※補足5）。

アーケード市場に話を戻そう。90年代になると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」という声がゲーム業界内で囁かれるようになる。現に2000年前後には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。この大きな原因として家庭用ゲーム機が高機能となり、ゲーム開発に莫大な開発費が掛かるようになったことが挙げられる。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複数人開発に参加する必要があるなど、開発するゲームの中身が（それ以前のハードに比べ）高度になり、開発費が高騰したのである。そして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ぐなどした。大手メーカーはこのよう

な市場の変化に対応するため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。PS2はゲーム機のみ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。

とはいえPS2はゲーム機としても覇権を握っていたことは間違いない。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80年代より続けてきた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「ゲームキューブ」もPS2に対抗できるほどには販売台数が伸びなかった。また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より優れるといわれた「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=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。先述したように開発費が高騰する中で売れる本数が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年半ばに再び大きな変化があった。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登場し、DS本体も爆発的に売れた。一方ソニーは「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。

ソニーは「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、本体価格が高かったこと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(※補足6)。PS3のゲームのラインナップが弱くなった理由は、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加できなくなったのである。

DSは1タイトルの開発費は一般的に数千万円以下であり(一千万円以下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)、小さなゲームメーカーも参入しやすかった。

2006年末、任天堂は家庭用ゲーム機の「Wii」を発売する。それまでに登場した様々な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とした。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は販売台数を伸ばし、DS、Wiiと二つのハードをヒットさせた任天堂が再びゲーム産業のトップに返り咲いた。

2000年代後半に入ると、DSのヒットに加えPSPも普及が進み、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るようになった。

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、急速に大きな市場（それまでのゲーム業界になかったソーシャルゲーム市場）が作られた。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り、そのようなゲームにのめり込み、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「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、スマートフォンで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の規模を超えたといわれた。

(※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。

(※補足2) 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」とした。

(※補足3) 次ページのコラムを参照

(※補足4) ゲームセンターを運営する法人を指す。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5) 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するなど、80～90年代は色々なハードが市場を賑わせた。

(※補足6) 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するなどし、若者を中心に普及台数が増えた。

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。ゲーセンの3Kは「暗い」「汚い」「怖い」という単語の頭文字である。

「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。また当時の施設は換気が悪く、タバコの煙が立ち込めており、「臭い」のKの意味も含めよう。

「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。つまり「危険」のKともいえよう。

日本中に急速に増えていった当時のゲームセンターは、このように決して健全な娯楽の場ではなかったが、当時子供だった筆者は大のゲーム好きで、時に一人でそのような危険な場所に赴き、実際に怖い思いをしたのである（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ウィートランド、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てもはなら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。

筆者は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。