

櫻井 哲朗

第12回

今のゲーム、昔のゲーム

引きます。何でもないときが入っているというよりは、季節に関係なく風邪を引いているということですね。失礼しました。

昔は、子供は風の子を地で行くような半袖短パンで冬を乗り切っていました。風邪を引くのもだいたいに一度ぐらいのペースでした。ただ単にバカは風邪を引かないだけだったのかもしれない。いまでは年に何度か風邪を引くようになりましたのでバカではなくなったのか、または体が丈夫という唯一の取り柄がなくなってしまうのか、どちらなのでしょう。頭が悪いことは変わっていない気がするので、たぶん後者でしょう。

風邪予想の「カゼミル+」

風邪の時に必ずといっていいほど悪夢を見るのは筆者だけでしょうか。また

「携帯型」と「据え置き型」と「刺激し合い高画質&ネット化」

だんだんと物悲しい季節になった今日この頃、皆様いかがお過ごしでしょうか。季節の変わり目でするので、気候の変化に体がついて

いけず体調を崩しやすくなっているかもしれない。筆者も季節の変わり目と冬に髪を切ったときと、あと何でもないときによく風邪を

薬が開発したTwitterのつぶやきから風邪の流行を予測するカゼミル+ (<http://kazemiru.jp/>) といったツールも出てきました。これ

も以前紹介したビククデータを活用したものの1つです。

カゼミル+は図1のような画面で構成されています。風邪の流行がパーセンテージで表示され、風邪に関するつぶやきが画面中央を中心とする各円周上に配置された菱形から見るができます。

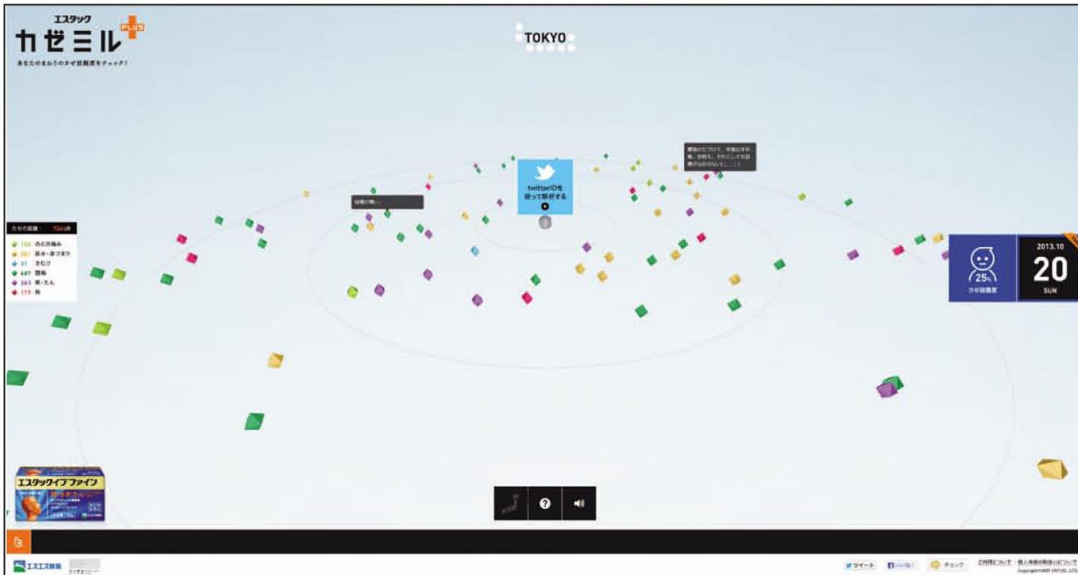
また、つぶやきの内容を菱形の色で、のどの痛み、鼻水・鼻づまり、さむけ、頭痛、咳・たん、熱を区分けしています。我ながら頭の悪い発言ですが、とつても未来的な感じがしますね。

このような画面を見ると筆者はとつてもワクワクします。まるでシミュレーションゲームをやっているような感覚になるからだと思います。そんなこんなで毎度強引ですが今月は、みんな大好きかわからないけど僕は大好きなゲームについてのお話です。

ダウンロード販売で

なぜ突然、ゲームの話題なのかといいますと、最近ビククタイトルのシリーズ作が続々発売されているからです。また、これら最新作の特徴としてインターネットを利用した通信プレイという点があ

図1：エスエス製薬が開発したTwitterのつぶやきから風邪の流行を予測するカゼミル+（HPから）



げられます。一昔前からゲームは、コミュニケーションツールとしての役割も果たすようになってきました。

ゲーム機同士の通信は、有線ケーブルの通信から無線通信に変わ

り、通信の範囲も自分の周辺からインターネットを利用することによって全世界の人たちと繋がることのできるようになりました。

また、インターネット環境はゲームの販売方法にも影響を与えています。いままではおもちゃ屋さんや家電量販店などの店頭で販売する方法が一般的でしたが現在ではダウンロード販売も行われるようになりました。

このダウンロード販売は、売り手にも買い手にもメリットのある販売方法です。なぜなら、売り手はパッケージ販売によるコストと在庫を抱えるリスクを抑えることができ、買い手には品切れによる入手困難な状況の回避といつでもどこでもインターネットへの接続環境さえあれば購入することができますという利点があります。このように昔のゲームと比べて現在のゲームはプレイ環境だけでなく、その周辺にいたるまで大きく変化しています。これらの話題について簡単ではあり

ますが解説していきたいと思います。

消長激しいゲーム史

それでは簡単にテレビゲームの歴史について振り返っていきましょう。日本で発売された主なテレビゲーム機本体を表1にまとめました。なお表1は据え置き型のゲーム機に限定した表となっており、日本で発売された主な携帯ゲーム機に関しては表2をご覧ください。

実は、1980年代以前の1972年には初めて家庭用ゲーム機として登場した「オデッセイ」があるのですが、日本での発売がなかったため、あまり馴染みがないかと思えます。また著者自身もそこまで当時の状況を知っているわけではないので割愛させていただきます。

また「PCエンジンスーパーグラフィックス」「PCエンジンコアグラフィックス」などのバージョン違いなども「PCエンジン」として省略させていただきました。このように一口にテレビゲーム機といってもいろいろなものが誕生し、そして時代と共に役目を終え

ていきました。では、簡単にそれぞれの年代について振り返っていききたいと思います。

ファミコン世代

「マリオ」で市場形成

現在のゲーム機のひな形となった「ファミリコンコンピュータ」が誕生したのは1980年代前半。「ファミコン」の愛称でお馴染みの「ファミリーコンピュータ」は、発売当初はそれほど売れ行きがよくなかったが、徐々に売上げを伸ばしていききました。

その後、いまではすっかり任天堂の看板タイトルとなった「スーパーマリオブラザーズ」の発売により本体ともども、爆発的な売上げを記録しました。日本では家庭用ゲームの市場が広がり、すでに家庭用ゲームの土壌があったアメリカでは冷え込んでいたゲーム産業を復活させたといわれるほどです。

ちなみに今年（2013年）はファミコン生誕30周年のメモリアルイヤーだったりもします。また同年代においてセガから「セガ・マークIII」も販売されており、当時、筆者の

通っていた学校でも「マリオ」や「ドラゴンクエスト」や「ファンタジー」といった人気作が出るたびに「ファミコン」を所持している割合が増えていったことを記憶しています。

また「ファミコン」の周辺機器として登場した「ディスクシステム」も同時に持っている人が多かったように思います。当時は、おもちや屋さんに行くとき大きな機械が設置してあり、そこにディスクを差し込むと新しいゲームを書き込むことができ、とてもわくわくしていました。いま思えば、これがダウンロード販売の原型のような気がします。

スーパーファミコン 我が家が「ゲーセン」に

次に登場したのが「ファミコン」が進化した「スーパーファミコン」です。「スーパーファミコン」の愛称は「スーパーファミ」でお馴染みです。この当時、それぞれのゲーム機に共通していえることはゲーム画面がきれいになったこと、つまりグラフィックス性能が向上したこと。いままでは、粗いドットによる表現しかできな

かったゲーム機が、グラフィックス性能の向上によりいろいろな表現が可能となりました。

このあたりから、ゲームセンターで人気があった作品の多くが家庭用ゲームに移植されるようになったと思います。ちょうど、「ストリートファイターII」の誕生した時代と重なり、格闘ゲームが流行り出すころだったと思います。

当時の思い出として、ゲームセンターに行くことを学校で禁止されていた、なかなか「ストリートファイターII」などの人気作品がプ

レイできなかったことを憶えています。

いまでは、そんなイメージはまったくないのですが、当時ゲームセンターは、ちょっと怖い高校生のお兄さんがいるイメージがあったのでなかなか近づけませんでした。よく友達にゲームセンターに入ると外で待っていた憶えがあります。いま振り返ってみると自身自身の勇気のなさに、ちょっと落ち込みそうになります。

そして「スーパーファミコン」で「ストリートファイターII」が

発売されると買った子の家が、さながらゲームセンター状態となり、毎日がちょっとしたパーティーでした。もちろん、「ストリートファイターII」に人気があるのであって、買った子つまり僕には人気がなかったので次第にそれも収まっていってことを思い出しました。

このように僕にとってはいろいろな思いのある世代でもあります。

ゲームボーイの登場 カラーに勝った「白黒」

また、このころから「ファミコン」や「スーパーファミ

コン」のように家で遊ぶ据え置き型ゲーム機だけでなく持ち運びができる携帯ゲーム機も登場してきました。この当時登場した主な携帯ゲーム機として「ゲームボーイ」、「PCエンジンGT」、「ゲームギア」がありました。

これらの違いを簡単に説明しますと白黒カラーかの違いです。「ゲームボーイ」は当初、白黒の液晶画面を

表1：据え置き型のテレビゲーム機

年代	ゲーム機	販売元
1980年代前半～	ファミリーコンピュータ	任天堂
	セガ・マークIII	セガ
1980年代後半～	PCエンジン	NEC
	メガドライブ	セガ
	スーパーファミコン	任天堂
	ネオジオ	SNK
1990年代中盤～	3DO	3DO
	プレイディア	バンダイ
	セガサターン	セガ
	PlayStation	ソニー
	PC-FX	NEC
	NINTENDO64	任天堂
1990年代末～	ドリームキャスト	セガ
	PlayStation 2	ソニー
	ニンテンドーゲームキューブ	任天堂
2000年代中盤～	Xbox	マイクロソフト
	Xbox 360	マイクロソフト
	PlayStation 3	ソニー
	Wii	任天堂

表2：携帯ゲーム機

年代	ゲーム機	販売元
1980年代後半～	ゲームボーイ	任天堂
	ゲームギア	セガ
	PCエンジンGT	NEC
1990年代中盤～	ゲームボーイカラー	任天堂
	ネオジオポケット	SNK
	ワンダースワン	バンダイ
1990年代末～	ネオジオポケットカラー	SNK
	ワンダースワンカラー	バンダイ
	ゲームボーイアドバンス	任天堂
2000年代中盤～	ニンテンドーDS	任天堂
	PlayStation Portable	ソニー
2010年代前半～	ニンテンドー3DS	任天堂
	PlayStation Vita	ソニー

採用しており、それに対して「PCエンジンGT」、「ゲームギア」はカラー液晶画面でした。いまでは携帯ゲーム機のカラー画面は当たり前となりましたが、当時はとても高価な物でした。「PCエンジンGT」、「ゲームギア」はテレビも見られることをよく宣伝していたと記憶しております。

このように白黒画面とカラー画面の携帯ゲーム機の勝負となったのですが、白黒画面の「ゲームボーイ」に軍配が上がりました。そもそも「ゲームボーイ」の開発者である横井軍平氏は、携帯ゲーム機が登場する以前に流行っていた「ゲームウォッチ」の開発者でもあり、その当時に考案したのが十字キーでした。

また「ゲームボーイ」には今では携帯ゲーム機にとって必須の機能となった通信の端末も標準装備されておりました。当時の著者の感想としては、この通信機能はせいぜい対戦などで使うぐらいであまり頻繁に使う機会がありませんでした。

正直、「ファミコン」についていたマイクぐらいのイメージでしたが、その後1996年に「ポケ

ットモンスター赤・緑」が発売されることによって、この機能がとても活用され、このときに初めて通信ケーブルを買った人も多いのではないのでしょうか。

投げても壊れない

「ポケットモンスター赤・緑」のゲームシステム上、通信プレイは、いままで考えられてきた対戦だけに限らず、モンスターを交換するという要素によりプレイヤー同士による協力が必須のゲームでした。これで、ゲーム機にコミケーションツールとしての側面が生まれてきました。

ゲームボーイの思い出として非常に頑丈だったこと、壊れにくかったことを憶えております。当時、遊んでいたマリオで操作に失敗、死んでしまったりして床に投げつけたことがあります。投げつけたあとに、「しまった！そっちは布団じゃなくて床だ」と思い恐る恐るゲームボーイを起動してみると、まったく壊れておらず、とてもビックリしたことを憶えています。

後々、調べてみるとゲームボーイの頑丈さはたびたび取り上げら

れていたみたいで、戦争で空爆にさらされたゲームボーイが正常に動作している逸話もあるぐらいです。実際、そのゲームボーイは現在ニューヨークの任天堂直営店にて展示されているようです。

次世代ゲーム機の登場

ソニー参入、熾烈な競争

このように長く任天堂が据え置き型の「ファミコン」、「スーパーファミコン」で業界の中心になりましたが、1990年代中盤になりますとゲーム業界に新しい波が押し寄せてきました。それはゲーム機本体の次世代競争です。セガやNECなどのゲーム機本体を作っていたところに、新たに今までゲーム機本体を作っていなかったソニーが参入し次の覇権を握ろうと熾烈な競争を繰り広げていました。

とくに1994年に発売された「プレイディア」(9月23日)、「セガサターン」(11月22日)、「PlayStation」(12月3日)、「PC-FX」(12月23日)は発売日が近かったことから次世代ゲーム機の一部として注目を集めておりました。

次世代機の特徴として、ROMカセットからCDやDVDなどの光ディスク方式に変わったことがあげられます。またゲーム機本体の性能も飛躍的に向上したことから3D映像を扱ったゲームやまるでアニメを見ているようなキレイな画面でのゲームが数多く登場してきました。

とくに「ファミコン」、「スーパーファミコン」での人気作だった「ファイナルファンタジー」シリーズの最新作が「PlayStation」で登場したことに、とても驚いたことを憶えております。また、その「ファイナルファンタジーVII」のゲーム画面が完全3Dで構成されており、いまままで違った新しいRPGゲームとなっていたことがとても印象的でした。

新しいコントローラー

このように各社が次世代ハードを続々と投入して価格競争も落ち着いてきたところに登場したのが任天堂の「NINTENDO 64」でした。「ロクヨン」などの愛称で呼ばれておりました。ですが、すでに次世代機の市場は「PlayStation」や「セガサター

ン」が多くのシェアを占めており、また供給するゲームソフトもなかなか登場しなかったため、シェアを巻き返すことはできませんでした。

しかし、「NINTENDO 64」はこの当時のゲーム機としては最高級のスペックを持っており、3D画面を駆けめぐるマリオなどにゲームの未来を感じたことを憶えております。

この当時からゲーム機にアナログスティックや3Dスティックと呼ばれる十字キー以外のものがコントローラーにつくようになりました。また、いままでのようにシェアが一極集中型ではなくなったことから「PlayStation」と「セガサターン」の両方でソフトを販売するマルチプラットフォームのゲームが多く登場したのもこの時代の特徴に思えます。

ゲームボーイの進化

このように据え置き型ではシェアを奪われてしまった任天堂ですが、携帯ゲーム機では依然として圧倒的なシェアを誇っていました。この1990年代中盤では、「ゲームボーイ」の発展版として「ゲー

ムボーイカラー」が登場しました。この「ゲームボーイカラー」の特徴はカラー画面でゲームができるのが一番の特徴ではあるのですが、もう1つの特徴としていままでの「ゲームボーイ」でのゲームも遊ぶことができる上位互換の機種であることもあげられます。

当時のゲーム機の特徴として新しいゲーム機では昔のゲーム機のソフトを遊ぶことができないという印象がありました。ですが、そのイメージは「ゲームボーイカラー」によって払拭されました。また、「ゲームボーイカラー」以外にも「ネオジオポケット」や「ワンダースワン」などが登場し「ゲームボーイ」の牙城を崩そうと奮戦しましたが一歩及ばずに終わってしまいました。

画期的「ワンダースワン」

とくに「ワンダースワン」は、いま振り返れば時代を先取りしたような機能が豊富にありました。例えば、「ワンダーウエーブ」と呼ばれる赤外線通信アダプタで他のゲームと通信することができたりしました。他には、「モバイルワンダーゲート」と呼ばれる携帯

さくらいてつるう

中央大学大学院理工学研究科を卒業し、専攻は統計学。コンピュータなどによって計測される大量のデータをまとめる多変量解析の研究。現在は、諏訪東京理科大学共通教育センター講師。東京都出身、30歳。

電話と接続する機能があり、それを使うことで追加データのダウンロードや全国ランキングなどへの登録を行うことができました。

さらに販売元がおもちゃメーカーだったこともあり、昆虫型ロボット「ワンダーボーク」を制御することができました。このように新しい試みがいくつもある画期的なゲーム機でした。「ワンダースワン」の開発には「ゲームボーイ」の製作に携わった横井軍平氏が大きく関わっていることも印象的で、そのゲーム機において「GUNPEY（グンペイ）」とよばれるパズルゲームが発売されております。

ゲーム機もネット時代へ対戦や協力プレイに

さて次の世代のゲーム機として

登場した「PlayStation」、セガサターン」それぞれの後機である「PlayStation2」、「ドリームキャスト」が登場しました。またWindowsやOfficeなどを製作している世界最大のコンピュータソフトウエア会社であるマイクロソフトが参入してきたことも当時は大きく注目を集めました。

そのマイクロソフトから発売されたのが「Xbox」でした。また任天堂からは「ニンテンドーゲームキューブ」が発売されました。この時期のゲーム機の特徴として、さらなるグラフィックス性能の向上があり、インターネットへの接続ができるようになりました。

これ以降のゲーム機にはインターネット接続機能がつき、それを利用したゲームやゲームの販売方法などが拡大していきました。具体的には、インターネットを用いた対戦ゲームや協力プレイなどが、それに当たります。ですが、この当時のゲーム機はインターネット対応がまだ十分でなくパソコンなどのオンラインゲームのほうが優勢でした。

この当時の思い出として、たしかに「PlayStation2」がよく売れ

ていて多くの人が持っていたと記憶しております。ですが、「ドリムキャスト」や「ニンテンドーゲームキューブ」の方は所持している人の数こそ劣るもののゲームの質で見劣りするものはなく、たくさんの良質のゲームが出ていたように思います。

携帯型もカラー時代へ

作品の移植やリメイク

据え置き型がインターネットに対応し始めたころに携帯ゲーム機はカラーの時代を迎えるようになりました。「ゲームボーイカラー」に対抗するために各社から発売された後継機は、「ネオジオポケットカラー」、「ワンダースワソウ」などです。任天堂は「ゲームボーイカラー」のカラー画面にグラフィックス性能を向上させた「ゲームボーイアドバンス」を発売しました。

どのくらいグラフィックス性能がすごいのかというと、およそ「スーパーファミコン」以上のグラフィックス性能を持ち、よく「スーパーファミコン」で発売された作品が移植やリメイクされて発売されておりました。このよう

に据え置き型の能力が何世代か後の携帯ゲーム機は同等になると思うとコンピュータ技術はものすごいスピードで進んでいることがわかります。

体を使ったゲーム

離反層の取り込み

このようにゲーム機の歴史を辿っていきますと、だいたいはグラフィックス性能の向上ばかりに目がいきがちですが、「PlayStation2」以降の時代にも新要素を盛り込んだゲーム機が登場してきました。それは任天堂が発売した「Wii」です。「Wii」はWiiリモコンと呼ばれるコントローラーを使い直感的で体感的な操作を実現しました。

簡単にいうとリモコンを振れば、ゲーム画面のキャラクターも何かを振るといった動作するという具合にゲームと自身の動きが連動するようにになりました。これにより、いままでゲームに興味がなかった層や昔はゲームをしていたけど今は離れてしまった層などを取り込むことに成功しました。同時期に発売された「PlayStation3」や「Xbox 360」においても同様の

機能を持つ「PlayStation Move」や「Kinect」などを発売しました。

この当時からネットワークを通じたソフトの販売も行われるようになり、いままでのようなパッケージ販売だけでなくダウンロード販売もできるようになりました。また、以前のゲーム機で発売された作品も販売されるようになりました。

WiFi回線を利用し

同年代に発売された携帯ゲーム機の「ニンテンドーDS」におきましても据え置き型の「Wii」のような普及あまりゲームをしない層の取り込みが行われ、それを実現したのが2画面タッチパネル式のゲーム機でした。また同時期に発売された「PlayStation Portable」は高画質の画面とハイスペックを売りに普段からゲームをやっている層に受け入れられました。

このころから据え置き型と携帯型で同時に発売されるマルチプラットフォームなゲームも登場してきました。また、それぞれの機種においてWiFi回線を利用したインターネット接続が可能となりました。

これからのゲーム

据え置き型ゲーム機においては、それぞれの後継機である「Wii U」が発売されており、「PlayStation4」や「Xbox One」に関しては2014年ごろ発売予定となっております。また携帯型ゲーム機では「ニンテンドー3DS」や「PlayStation Vita」が登場しており、ともにインターネット利用がより充実しリアルタイムでの協力プレイなどがスムーズに行えるようになってきました。

今後、いろいろな方向へ発展していくゲーム機ですが、これからは据え置き型ゲーム機と携帯型ゲーム機の垣根がなくなっていくのではとも言われています。さきほど出てきましたマルチプラットフォームなゲームが多数登場し、携帯ゲーム機の利点であるどこでも遊べて、据え置き型ゲーム機の特徴であるキレイな画面でも遊べるようにどんどんと変化していくのではないのでしょうか。まさに今後の発展が楽しみな分野でもあります。それを楽しむためにも筆者自身仕事に励んでいきたいと思う今日この頃です。