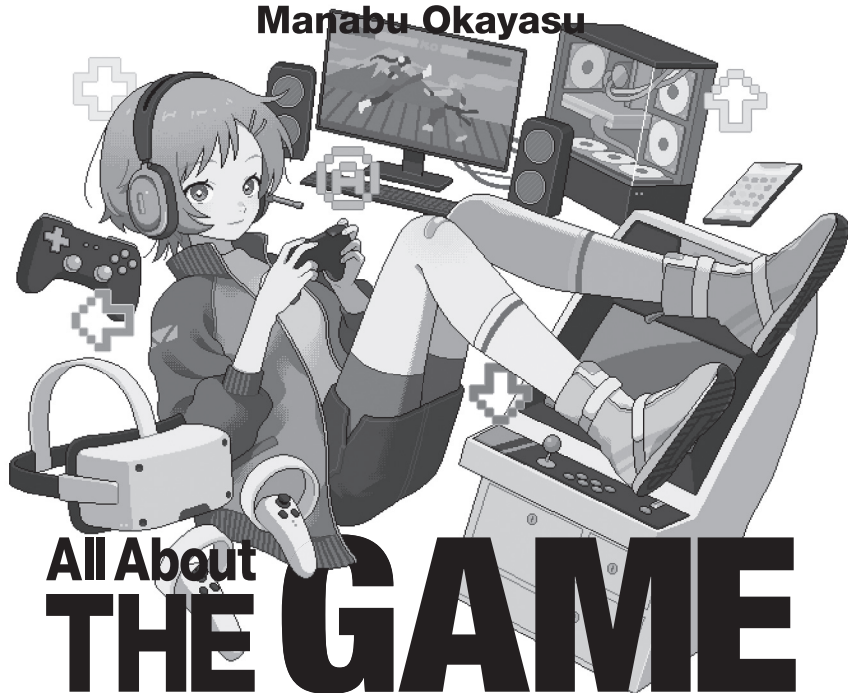


ゲームビジネス

プレイヤーから専門家まで楽しく読めるゲームの教養

岡安 学

Manabu Okayasu



All About
**THE GAME
BUSINESS**

CROSSMEDIA PUBLISHING

はじめに ゲームが「暮らしを支えるインフラ」になる時代

いまやゲーム市場は、世界で1027億ドル／約30兆円（Newzoo調べ）、日本でも2兆316億円（ファミ通ゲーム白書調べ）と拡大を続けています。

国内の映画館の興行収入が2200億円なので、その規模が破格であることがわかると思えます。プレイ人口も30億人を超えていると言われ、世界人口の4割がゲームを楽しんでいます。もはや嗜好品といったレベルを超え、必需品とまで言えるのではないのでしょうか。

2025年6月30日の日本経済新聞の記事によると、ソニーグループや任天堂といったエンターテインメント系企業主力9社の時価総額は57兆円となり、トヨタ自動車などの自動車主要9社を逆転しました。日産の経営危機などもあり、自動車産業が多少落ちているという見方がありますが、エンタメ主力企業の時価総額は2025年に約3割増加しており、今後の成長も見込まれています。

エンタメ事業の時価総額の上位9社は、ソニーグループ、任天堂、バンダイナムコホールディングス、カプコン、スクウェア・エニックスHD、コナミグループ、東宝、サンリオ、ネクソンとなっており、ゲームメーカーがほぼ占めています。もはや、ゲームは日本の基幹産業と言えます。ゲームの力が経済を動かしているのです。

私自身も幼少時からゲームに魅了され、人生の多くをゲームと一緒に過ごしてきました。小学校に入学した年に『スペースインベーダー』がブームとなり、ゲーム&ウォッチが子どもたちの誕生日プレゼントの定番となり、友達とファミコンで遊ぶ毎日でした。ほぼ、テレビゲームと一緒に育っていったと言えるでしょう。

社会人になってからは、ゲーム雑誌編集部に入り、編集の仕事をしていました。その後、フリーランスとして独立し、数多くの雑誌に寄稿、攻略本の執筆を生業としています。攻略本はチームで制作することが多く、ひとりで書いたものは多くないですが、それでも50冊以上の攻略本には関わってきました。

携帯ゲーム機や次世代機の登場、そして、いまや多くの人々がゲームを遊ぶツールとなったスマホ、その前身である携帯の普及と進化も見てきました。

大袈裟な言い方をすれば、デジタルゲームの歴史と私の人生はまさにリンクしてきたと言えるでしょう。

ゲームは個人で楽しむことはもちろんのこと、今はコミュニケーションツールとしての立ち位置も十分に確立されています。

『ポケットモンスター』シリーズや『フォートナイト』『マイクラフト』などは、子どもたちにとって共通の話題、認識を得る重要な役割を果たしています。共通の話題があることで、コミュニケーションを円滑におこなえるようになるわけです。場合によっては、ゲームをプレイしていないことで、話題から取り残されてしまうこともあるかもしれません。

さらに中高生から社会人まで、同じゲームをプレイする者同士が集まり、コミュニティが形成されることもあります。かくいう私もゲームのコミュニティに所属し、対戦会や大会の企画運営、参加などをおこなっています。

コミュニティには高校生から60代までおり、老若男女を問わず、同好の士として同じ立場でその関係性を保っています。特にオンラインでは相手の容姿、年齢、立場などがわからにくく、主にゲーム内の情報によって判断するので、容姿や年齢などはノイズとして扱われることもあるくらいです。

オンラインゲームの交流を通じて、引きこもりから社会復帰する例もあります。また、介護予防、フレイル予防として、ゲームが活用されています。先述した通り、ゲームはコミュニケーションツールとして優れているので、高齢者同士の交流、もしくは他の世代との交流にも大きく役立っているのです。また、手先を使って、考えながらプレイするゲームは認知症予防にも役立つという研究結果も出ています。

もはやテレビゲームは嗜好品、趣味のひとつではなく、生活を支える「インフラ」になりつつあるのです。ファミコン世代はすでに親となり、場合によっては孫がいる世代となってきました。親子でゲームに勤しむことは珍しくなく、eスポーツ大会に親子で参加することや親子で対戦することも少なくありません。

AIやメタバースがより身近となり、これらも日常として扱われるのは火を見るより明らかです。ゲームとの相性がよいこれらが発展していくことで、ゲーム業界もより一層、広がりを見せていくことは容易に想像できます。ゲームに関わる仕事も増え、ゲームが就業の幅を広げてくれるでしょう。

本書は紙面の都合上、ゲームというカテゴリーの中で、デジタルゲームに特化しています。ゲームに関わる仕事をする人はもちろん、ゲームをプレイする人にも楽しんでいただける内容です。

ゲームの現状や歴史、未来について知ることは、人生を豊かにすることにつながるはずです。その一助となるべく、子どもからシニアまで、たくさんの人を魅了し続けているゲームの世界の一端をお見せできればと思います。

はじめに ゲームが「暮らしを支えるインフラ」になる時代……………002

第1章 Chapter 1 : The World of Game Business

世界的人気タイトルから学ぶ ゲームビジネスの世界

- | | | |
|---|---------------------------|-----|
| 1 | 右肩上がりのゲーム市場…………… | 016 |
| 2 | 1億人がプレイするゲームの特徴…………… | 020 |
| 3 | デジタルゲームの50年史…………… | 024 |
| 4 | プレイ人口の増大を支える収益モデル…………… | 028 |
| 5 | なぜ無課金ユーザーの存在が重要なのか…………… | 032 |
| 6 | なぜ日本から世界的ゲームが生まれないのか…………… | 036 |

COLUMN 任天堂の底力……………039

第2章

Chapter 2 : The World of Arcade and Console Games

ファミコンから学ぶアーケード・ コンシューマゲームの世界

- 1 『スペースインベーダー』の衝撃.....
- 2 ファミコンの何が画期的だったか.....
- 3 サードパーティの出現による市場拡大.....
- 4 プレイステーションとセガサターンによるゲーム文化の確立.....
- 5 アーケードゲームの差別化戦略.....
- 6 オンライン接続が当たり前の時代に.....

COLUMN

プレイステーションがもたらした意外な波及効果.....

067 064 060 056 052 048 044

第3章

Chapter 3 : The World of PC and Mobile Games

『モンスター』から学ぶ PC・モバイルゲームの世界

第4章 「基本プレイ無料」から学ぶ ビジネスモデルの世界

Chapter 4 : The World of Video Game Monetization

1	海外と日本のゲームハード事情	072
2	日本ではなぜPCゲームがマイナーなのか	076
3	ゲーミングPCが普及しつつある理由	080
4	フィーチャーフォンの時代	084
5	スマホゲームはなぜ爆発的に普及したか	087
6	人気タイトルの長期政権化	091
COLUMN	ランク帯の名前の不思議	096

1	なぜアーケードゲームの1プレイ料金の値上げは難しいのか	100
2	コンシューマゲームの買い切りモデルを支える仕組み	104
3	着せ替えアイテムが収益の柱になる理由	108
4	課金と強さの関係	112

インディーゲームから学ぶ グローバル展開の世界

第5章

Chapter 5 : The World of Global Expansion

- 5 広告収入モデルの魅力
- 6 広告収入モデルの課題

COLUMN

なぜゲームのサブスクリプションサービスは普及しないのか

116 120 124

- 1 『マイクラフト』もインディーゲーム!?
- 2 ゲームエンジンがゲーム開発の常識を変えた
- 3 インディーゲームのパブリッシング力を高める仕組み
- 4 デベロッパとパブリッシャー
- 5 ローカライズの奥深さ
- 6 高難易度の巨大市場——中国

COLUMN

「クソゲー」が死語化した理由

128 131 135 139 143 147 150

第6章 Chapter 6 : The World of IP Business

『ポケモン』から学ぶ IPビジネスの世界

- | | | |
|---|------------------------------|-----|
| 1 | なぜ日本のゲームには世界的な人気があるのか | 154 |
| 2 | 日本という「キャラクター天国」 | 157 |
| 3 | 世界的キャラクターの強さを支えるもの | 161 |
| 4 | 『ポケモン』を飛躍させたメディアミックスの力 | 164 |
| 5 | なぜメーカーの枠を超えたキャラクターの共演が実現するのか | 168 |
| 6 | IPの掘り起こしという戦略 | 172 |

COLUMN 「移植」「リマスター」「リメイク」「リブート」の違いとは 175

第7章 Chapter 7 : The World of Esports

ゲーム実況から学ぶeスポーツの世界

1	観戦がゲーム文化を牽引する時代	180
2	新たな職業の誕生——プロゲーマーとゲーム配信者	185
3	コミュニティから公式大会へ	189
4	世界同時多発的にeスポーツが普及	193
5	高校生向け大会の登場と部活動化	198
6	オリンピックやワールドカップの設立	202
COLUMN	高校生eスポーツの最前線	206

第8章 Chapter 8 : The World of Diversity

シニアプレイヤーから学ぶ
ダイバーシティの世界

第9章

Chapter 9 : The World of the Future Game Business

AIとMRから学ぶ これからのゲームビジネスの世界

1	「ゲーム＝悪」の時代の終わり	210
2	男女・年齢にかかわらず活躍できる世界	214
3	障害者によるeスポーツへの参画	217
4	フレイル予防として注目を集めるeスポーツ	220
5	地方活性化に貢献するeスポーツ	223
6	社会人eスポーツの登場	227
	COLUMN 社会を変えるeスポーツの最前線	230
1	ゲームとAIの深い関係	234
2	AIがゲームをつくる時代へ	239
3	バーチャルとゲームの親和性の高さ	242
4	アップルビジョンプロがもたらす未来	245

5 ゲームフィクションの可能性

..... 250

COLUMN

アーカイブ——過去をどう継承するか

..... 254

おわりに

エンターテインメントの枠を超えてゲームで世界を豊かにする

..... 257

参考資料

..... 261