

世代を超えて 楽しめるゲーム

デジタルゲームというと、かつては子どもや若者のものと思われていましたが、いまや世代を超え、国も越えたものになっています。さらに、遊びだけでなく、学習にも使われるなど、その用途の幅が広がっています。こういったデジタルゲームを含め、日本で世代を超えて楽しめているゲームにはどんなものがあるのでしょうか。

1983年のファミコンの登場で子どもの遊びは大きく変わりました。空き地や公園などの屋外からテレビのある屋内へ遊び場所が移り、また、大人数で遊ぶことは減り、一人あるいは少人数で遊ぶことが多くなりました。1989年に携帯型ゲーム機「ゲームボーイ」が登場すると、どこにいてもデジタルゲームで遊べるようになり、ますます子どもたちの遊びはデジタルゲームで占められるようになりました。



10月9日～12日まで開催された東京ゲームショウ2008。国内外からの来場者数は19万4千人、出展数は209で、過去最高だった。東京ゲームショウは1996年から毎年開催されている。

©北郷仁

デジタルゲームは、子どもや若い人たちの遊びというイメージがありましたが、近年発売された携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS」や家庭用据え置き型ゲーム機「Wii」は、そのイメージを大きく変えようとしています。これらのゲーム機といっしょに、大人や家族向けのソフトが発売されると、それまでデジタルゲームに関心のなかった人たちやシニア世代をも一気に引き寄せました。

また、デジタルゲーム機に無線通信機能が加わったことで、デジタルゲームは一人で楽しむだけでなく、家族や友だちみんなと一緒に楽しめるものになっています。普段気がつかなかった友だちの一面がゲームを通して見えてきたり、負けることの悔しさを経験し工夫を凝らして勝った時のうれしさを味わったり、仲間と協力して目的を達成したりと、いっしょにプレイする人との



携帯電話でもゲームで対戦ができるようになった。

©北郷仁

コミュニケーションがゲームの大きな楽しみの一つでもあるのでしよう。最近、世代を超えていっしょに楽しめるソフトが人気を集めています。

デジタルゲームには、人を夢中にさせる工夫が随所にちりばめられています。ワクワク感やスリルとともに、達成感などが手軽に得られるしくみになっています。最近、そういったデジタルゲームのよさが着目され、学習ソフトが多く登場するなど学習などに活用されるようになってきています。さらに、リハビリや医療、政治、経済などの分野にその用途が今後広がることが期待されています。

2007年度の日本国内におけるゲーム市場規模調査

テレビゲーム市場規模

| | |
|-------|-----------------------------|
| ソフトのみ | 6586万本／3358億円(前年比99.40%) |
| ハードのみ | 1,564万台／3,320億円(前年比104.46%) |

ハード機種別動向

| | |
|----------|--------------------|
| ニンテンドーDS | 628万台(販売金額:1005億円) |
| Wii | 370万台(販売金額:883億円) |
| PSP | 355万台(販売金額:690億円) |

*WiiとPSPはともに前年比150%以上の高い成長を見せている。

ソフトの販売本数

| | |
|----------|-------------------------------|
| ニンテンドーDS | 3312万本(販売金額:1454億円) |
| Wiiソフト | 1322万本(販売金額:787億円) 前年比300% |

国内ゲーム市場の市場規模(メディアクリエイト調べ)



この高齢者施設では、リハビリのためにデジタルゲームを活用している。

©北郷新聞

デジタルゲームの新しい可能性

世代を超えてみんなで楽しむ

任天堂が2006年12月に発売した家庭用据え置き型ゲーム機「Wii（ウィー）」は、リモコンを片手でテレビ画面に向けてだけで操作できるようになっていて、ゲーム機の扱いに慣れていない人でもゲームを楽しめるようになりました。

ソフトも家族向けを意識したものが多く発売されています。「Wii Sports」は、テニス、野球、ゴルフ、ボウリング、ボクシングの5種類のスポーツを、リモコンをバットやラケットの代わりにして、実際に競技するのに近い体の動きでプレイします。「Wii Fit」は、「バランスWiiボード」に乗って体重を量り、様々なトレーニングを行い、ゲーム感覚で健康管理ができるものです。また、「マリオカートWii」は、ステアリング型のアタッチメント「Wiiハンドル」を使って、実際に車を運転している感覚で楽しめるレーシングゲームです。2007年度のソフトの売り上げランキングを見ても、世代を超えて楽しめ、さらに身体を動かして遊ぶゲームが人気を集めています。

高画質を誇るプレイステーション（PS）でも、カラオケソフト「シングスター」が欧米で1,300万本以上を売り上げ、大ヒットを記録したり、クイズゲーム「Buzz」が人気を集めたりしています。これらのゲームに共通するのも、ネットワーク機能を使って、大勢で楽しめるというところです。

楽しみながら学ぶ

電車内で、「ニンテンドーDS」を手にしている、スーツ姿の男性やオシャレな女性を見かけるのは、最近ではもう珍しくありません。2つの液晶画面を搭載し、ペンで液晶画面をタッチしたり文字を書いたりするだけの簡単な操作性を売り物に、任天堂が2004年12月に発売したこのゲーム機の人気は、今や不動のものとなりました。

まず注目を集めたのが、2005年5月発売のソフト『脳を鍛える大人のDSトレーニング』です。脳機能研究の第一線で活躍する医学博士が監修したこのソフトで、毎日簡単な



バランスWiiボードによってヨガのポーズをとる。
バランス感覚が養われる。



英語の授業でNintendoDSを活用。生徒たちは新しい単語や表現を楽しみながら学ぶ。

「読み・書き・計算」のトレーニングを続けることで、脳を活性化させ若返らせることができるという宣伝で、40歳以上の大人世代が「ニンテンドーDS」を購入するきっかけとなりました。その後、2006年3月に「ニンテンドーDS Lite」が発売されると、鞆に入れて持ち歩いても違和感のないコンパクトでオシャレなデザインが女性の人気を呼び、売り切れ品薄状態が続きました。こうして、子どもや若い男性以外の、これまで携帯型ゲーム機に馴染みのなかった人々の注目を集めてニンテンドーDSはブームを巻き起しました。2008年9月末までの日本国内における累計販売台数は、2,371万台に上っています。

『脳を鍛える大人のDSトレーニング』シリーズの大ヒット（2008年9月末現在 世界で2,650万本を超える出荷本数）により、料理レシピ、英単語、漢字、一般常識、書道、文学などさまざまなことを楽しみながら学べるソフトがたくさん発売され、「学習ゲーム」と呼ばれるゲームソフトのジャンルが確立しました。

こういった学習ゲームは、学校教育でも注目されています。2005年5月に、京都府八幡市の中学3年生の英語の授業で、冒頭10分間にニンテンドーDSを使って英単語の学習を約5ヵ月間継続したところ、語彙が4割前後増えたとの報告がありました。そこで市教育委員会では、英語の基礎教育に効果がみられたとして、ゲーム機600台を購入し、全市立中学校4校の2年生全員に配り、授業に導入しました。

こういった動きは、ニンテンドーDSに限らず、ほかのゲーム機やパソコン、携帯電話でも見られます。また、ゲームで遊ぶ過程で自然と、地球環境問題を考えたり、経営ノウハウを学んだりできるなど、いまや学習ゲームの内容も多岐に渡っています。

デジタルゲームは先端技術の宝庫

現在、さまざまなプラットフォームでデジタルゲームを楽しむことができるようになりました。テレビゲーム機や携帯型ゲーム機のほかに、コンピュータや携帯電話でもデジタルゲームを楽しむことができます。ゲーム機は小型化、軽量化、高画質化、多機能化するなど、どんどん進化しています。例えば、インターネットに接続したり、無線通信できたりするなど、ゲーム機を超えた機能を備えるようになってきています。例えば、任天堂の携帯ゲーム機を見ると、1980年に発売されたゲーム&ウォッチは、画面はモノクロで簡単な動きしかできませんでしたが、進歩を重ね、2008年に発

売されたニンテンドーDSiでは、音楽を聴いたり、写真が撮れたりするなど、さまざまな機能が付加されています。

一方、ゲームソフトもさまざまな種類が出ると同時に、3Dなどグラフィックの技術が進歩するなどしています。デジタルゲームには先端技術の髄が集まっているといえます。



2007年度のソフト売上ランキング

メディアクリエイト調べ、調査期間：2007年4月2日～2008年3月30日

| 順位 | 機種 | タイトル | メーカー | 販売本数 |
|----|-----|---------------------|-------------|-----------|
| 1 | Wii | Wii Fit | 任天堂 | 1,794,148 |
| 2 | DS | マリオパーティDS | 任天堂 | 1,691,298 |
| 3 | Wii | Wii Sports | 任天堂 | 1,601,656 |
| 4 | Wii | 大乱闘スマッシュブラザーズX | 任天堂 | 1,524,146 |
| 5 | Wii | マリオパーティ8 | 任天堂 | 1,232,438 |
| 6 | DS | ドラゴンクエストIV 導かれし者たち | Square Enix | 1,221,940 |
| 7 | Wii | はじめてのWiiパック | 任天堂 | 1,197,471 |
| 8 | Wii | スーパーマリオギャラクシー | 任天堂 | 892,187 |
| 9 | DS | ゼルダの伝説 夢幻の砂時計 | 任天堂 | 889,239 |
| 10 | PSP | モンスターハンターポータブル2nd G | カプコン | 880,468 |

* 人気のあるソフトはさまざまなプラットフォーム用に開発され、販売されている。



© 2008 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

日本で親しまれているボードゲーム・カードゲーム

デジタルゲームが人気を集める一方で、昔ながらのボードゲームやカードゲームも、世代を超えてみんなで楽しむことができることから根強い人気があります。

ボードゲーム

1960年に米国で発売された「THE GAME OF LIFE」の日本版として、1968年に日本で発売された「人生ゲーム」は40年間で累計約1200万個以上



© 2008 Hasbro. All rights reserved.
©1968 2007 TOMY

上が売られています。ルーレットを回し、出た数だけコマを進めながら、波瀾万丈な人生を疑似体験しながらゴールをめざします。2008年には、個人的なエピソードを入れてオーダーメイドできる「私の人生ゲーム for Bridal」が登場し話題になっています。

日本で生まれた2人用のボードゲーム「オセロ」は、表裏が白と黒の石を使います。プレイヤーは自分の色を決め、交互に自分の石を升目に置いていきます。相手の石を自分の石で挟んで、自分の色にひっくり返し、最後に色の多いほうが勝ちというもの。ルールが簡単なので、子どもから大人まで楽しめます。世界に愛好者が4,000万人いるといわれていて、世界選手権も30回以上行われています。

同じく日本で生まれた「野球盤」は、ボード上に野球のダイヤモンドが再現されていて、レバー操作により銀玉を投

げるピッチャーと、玉を打つバッターに分かれて遊ぶというもの。エポック社が1958年に発売して人気を呼び、1970年代に流行しました。1990年代にはテレビゲームの影響で売り上げが数万台に落ち込みましたが、最近では年間30万台が売れるなど人気が復活しています。



© 2008 EPOCH CO., LTD.

カードゲーム

人数の制約がなく、子どもから大人までみんなでいっしょに楽しむことができるのがカードゲームの魅力です。ホームパーティやお正月などで家に人がたくさん集まった時、修学旅行や部活の合宿などで、みんなでよく楽しむものにトランプやウノ(UNO)があります。

明治時代(1868-1912)、トランプはアメリカやイギリスから輸入されていましたが、その後国産品もつくられるようになりました。1953年に任天堂が発売したプラスチック素材のトランプは、人気となり世界的に広まりました。

1971年にアメリカで考案されたUNO(ウノ)は、世界中で人気のカードゲームです。日本では2006年よりUNO全国大会が開催されており、2008年は1000人以上の小中学生が参加しました。



© 2008 Mattel, Inc.
All Rights Reserved.

デジタルゲームの光と影

子どもにとっては今や、デジタルゲームは大きな楽しみであり、息抜きであり、友だちを増やしたり人とのコミュニケーションを図ったりするための道具にもなっています。一方で、デジタルゲームに夢中になって長時間やりすぎること、生活リズムを崩してしまうなどの問題点を指摘する声があります。また、ゲームソフトの中には、あまりにも暴力的な描写を含むものがあり、子どもに悪影響を及ぼすのではないかと懸念する人もいます。

人を夢中にさせるデジタルゲームを光にするか影にするかは、その使い方によるといえます。デジタルゲームの教育的効果を研究している、東京大学大学院情報学環教授の馬場章氏は、ゲームがもつ可能性を広げるためには、ゲームとの付き合い方の知識、すなわちゲームリテラシーが必要

であり、さらにきちんとその力を身につけることが必要だと、会長を務めるデジタルゲーム学会のウェブサイトでも語っています。



© TJF

自分の好きな デジタルゲームを作りたい!

今号登場する4人は大阪府内の高校で電子工業科デジタルゲーム開発コースを専攻する2年生です。このコースでは2年次に、通常の授業のほかに、同一法人内の大学のデジタルゲーム学科やデジタルゲームのソフトウェア制作企業などと連携した特別講座などが開講され、デジタルゲームの開発に必要なものを学びます。



ひろし
幼稚園のときにテレビゲームをするようになった。アクション系のゲームが好き。趣味はほかに、音楽を聴くことと、絵を描くこと。



あつし
兄の影響で、幼稚園のころからテレビゲームをするようになった。アクションRPG(ロールプレイングゲーム)が好き。趣味はほかに、スポーツ。ラグビー部所属。

幼いころからデジタルゲームをすることが大好きだった4人—ひろし、あつし、いさみ、きた—が、デジタルゲームを作るという夢に向かって第一歩を踏み出した姿を紹介します。

Q: みなさんは、デジタルゲーム開発コースを専攻していますが、好きな授業は何ですか。

ひろし: 英語と電子情報。特に電子情報はプログラミングの勉強なので、すごく楽しいです。

あつし: 電子実習と電子情報。電子実習では、モジュール信号を打ったり、回路基板を組み立てたりします。もう少ししたら授業でパソコンを組み立てるので、今から楽しみです。

きた: 電子情報と国語。国語では俳句の勉強を今しているんですが、俳句が好きなので、楽しいです。

ゲームを作るにはいろいろな勉強が必要

Q: そういった授業のほかに、いろいろな特別講座を受けていますね。その中の一つに、コナミのゲームクリエイターの方による講座があるそうですが、その講座を受ける前と受けたあとでは、ゲームを作ることに對してイメージは変わりましたか。



コナミで活躍するクリエイター難波氏の講座。講座を受けて、ゲーム作りへの思いはますます強くなった。

©大阪電気通信大学高等学校

ひろし: 講座を受けて、自分がやりたいことに近づけた気がします。講座を受ける前は、プログラムのことしか考えていなかったんですが、ゲームを作るにはいろいろな要素が必要だということがよくわかりました。どんな設定にするのか、どんなストーリーにするのか、しかけをどうするのかももちろん大事なのですが、ゲームのBGM(Back Ground Music)やリアリティを出すことの重要性もよくわかりました。

それから、ゲームの作り方も以前思っていたのと違いました。以前は一人で孤独に作っているイメージをもっていたんですが、実際は何人かのチームで、いろいろな分野をメンバーで分担しながら、チーム丸となって作っているということがわかりました。すごくおもしろそうだと思いました。ゲームを作りたいという気持ちがより強くなりました。

あつし: ゲームをするのは楽しいということだけではないのですが、ゲームを作るのはそれだけではいけないんだということがよくわかりました。でも、作るのとは違うおもしろさがあると思いました。みんなアイデアを出して、みんなで協力して一つのものを作り上げていくところにおもしろさがあると思いました。

いさみ: ぼくは勉強があまり得意ではなくて、ゲームに関わるのがおもしろいと思ってこの高校に入ったのに、ゲームが全部勉強になってしまいました。それまで楽しみだったものがつまらなくなったんです。そんなときに、この講座を受けて、今やっている勉強が、おもしろいゲームにつながっていくことがわかりました。

きた: 以前はプログラムを作りたいと思っていたんですが、講座を受けて、ゲームの企画をやりたいと思うようになりました。まず、タイトルを決めて、どう

* 2日間にわたって行われた講座。生徒たちはデジタルゲームの制作の過程や現場などについて話を聞くほか、事前に6、7人のグループに分かれて考えたゲームの企画についていろいろなコメントをもらったあと、企画を練り上げていき、2日目にはみんなの前でプレゼンテーションを行った。

いう内容のゲームにするかを決めて、ほかの人と話をしながら練習していく。その過程にとっても魅力を感じました。

Q：その講座では、グループでゲームを企画したそうですが、どうでしたか。

ひろし：みんなで考えるのがすごく楽しかったです。このあと、プログラムを作って、BGMを考えて、それからリアリティさを出さなきゃいけないから、実際に形になるまでは遠い道のりだけど…。それから、技術面だけでなく、チームワークも大事です。そのために、チームのメンバーを思いやる気持ちも必要だと思いました。

あつし：最初、仲間の言っていることがなかなかわからなくて困りました。なぜそうしたいのか、なぜそういう発想になるのかが理解できなかったんです。自分もそうだけど、みんな説明するときに言葉が足りない。もっと人がわかるように伝えなくてはいけないし、相手が何を言おうとしているのか、ちゃんと聞くことも必要です。普段からもっとコミュニケーションをとらないといけないと思いました。

いさみ：自分が考えていることが形になっていくのをおもしろいことだと思います。そのことを少し感じることができました。

Q：宝塚造形大学での特別講座はデッサン力や発想力を養うことが目的だと聞いています。どんな内容でしたか。

ひろし：A4判の白い紙を渡されて、同じA4判の大きさの白い紙を描くという課題が出ました。最初、戸惑いました。ぼくはA4の紙をちょっとずらしてその影をつけて描きました。

あつし：ぼくは縦に置いた紙を描きました。手で持っていたら、汗で紙が微妙に波打ったりしていたので、その様子を丁寧に描きました。

いさみ：ぼくは二つ折にして立てたのを描きました。

きた：ぼくは四つ折にして立てたものと、寝かしたものを描きました。自分で描いた紙をもう一回描いたクラスメートがいたけど、それはすごい発想だと思いました。

Q：将来はどんなことをやりたいですか？

ひろし：大学でもゲームの勉強をして、ゲームソフトの制作会社に入って、チームを組んでゲームを作りたいです。BGMだけを聞いても楽しめるように、音楽もいいものにしたたりするなど、ゲームを総合的に企画してみたいです。そのあと、独立して、一人でゲームを作れたらいいなあと思います。みんなで協力して一つのゲームを作るのも魅力的ですが、大変だろうけど、一人で全部作ることに挑戦したいです。

あつし：大学でもたぶんゲームの勉強をしたいと思います。そして、売れなくてもいいから自分がやりたいゲームを作りたい。でも、大学ではゲームだけでなく、もっともっとスポーツをしたいと思っています。

いさみ：ゲームに関わる仕事ができるのが一番いいんですけど、無理だったら趣味でもいいから続けてやっていきたいです。どんなゲームを作りたいのか具体的なイメージはまだないのですが、企画やプログラムなどの全てを自分一人で作ってみたい。そのためにいろいろなことを勉強しなければいけないと思っています。

きた：一人で作るのはとても大変なことなので、チームでやりたいです。担当するのは企画でも、プログラムでも何でもいから、とにかくゲームを作る仕事をしたいです。



自家製の回路基板上にワイヤをはんだ付けする。

©大阪電気通信大学高等学校



大学で、人の動きをデジタル化してとらえる特別講座を受ける。

©大阪電気通信大学高等学校



いさみ

近所に住むテレビゲーム好きの祖父の影響で、気がついたらゲームをしていた。デジタルゲームだけでなく、ボードゲーム、カードゲームなどゲームと名がつくものは何でも好き。趣味はほかに、読書。



きた

父親の影響で、幼稚園のころにはゲームをするようになっていた。ノベル系のゲームが好き。趣味はほかに、将棋。将棋部所属。

** 本を読むように文章が前面に出て、文字の背景に画像が入る。小説のように話が展開していくなかで起こる事件を解決していくゲーム。途中で選択肢があり、選んだものによってストーリーが変わる。