第12章　エンターテインメント

エンターテインメントとインターネット

▶ゲームとメールのコミュニケーション空間が人気◀

携帯型通信機器の普及には目覚ましいものがあった。とくに若者の間では携帯電話やPHS、ポケベルは必須のものになりつつある。かなりの額の金額を若者は移動通信に支出するようになり、若者の小遣いが他のところにまわらなくなってきていて、音楽CDの売り上げが落ちるといったしわ寄せまで起きている。

若者のみならず、友人とのコミュニケーションは最高のエンターテインメントの1つであり、閉塞的な社会状況の中で、誰かとコミュニケーションしたい、繋がっていたいという希求が、一層強くなっている。人間同士のコミュニケーションはまぎれもなきインタラクティブであり、そのバリエーションは無限である。社会現象となったプリント倶楽部も誰かと撮ることを前提とし、ポケット・モンスターも友達とネットワークでキャラクターを交換する、コミュニケーションを前提とした携帯型端末ゲームだった。

こういったコミュニケーションがエンターテインメントになるという状況をすくい上げて、急激な普及を見たのはインターネットの電子メールであり、メール・ジャンキー（中毒者）になるという現象を引き起こすほど、多くの人を引き付けている。こうした電子メールのエンターテインメント性を見抜き、それに一層エンターテインメントの味付けをしたのが1997年のマルチメディアグランプリを受賞した「ポストペット」であった。

「ポストペット」は初心者向けのメールソフトに、ポケット・モンスターのようなバーチャル・ペットのゲームを融合したもので、画面上のかわいいペットがメールを配達してくれたりして視覚的にメールのやりとりを示してくれる。また、それらのペットの機嫌が悪くなったり、ペットからも手紙が届いたりする。インターネットによるコミュニケーションを意図的にエンターテインメントとして仕立て上げ、インターネットの低年齢化と女性のユーザーを引き付け、ポストペットは画期的なメールソフトとなった。

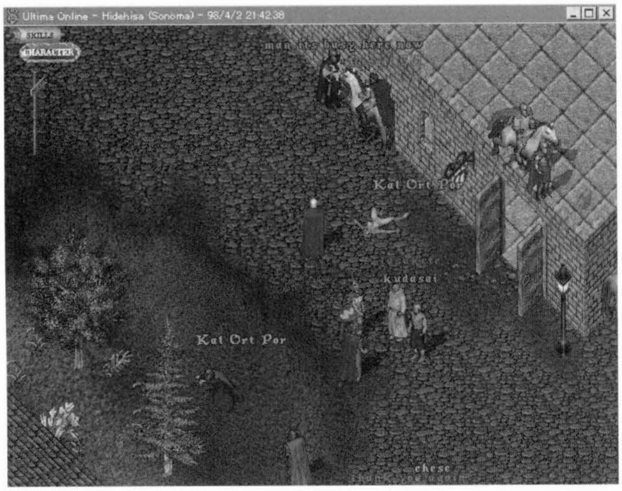
人間とのコミュニケーションを前提にできるようになると、対戦型ゲームは無限のバリエーションを持つようになる。インターネット雀荘「東風荘」（http://mj.giganet.net/）に代表されるような、従来の対人ゲームを遠隔地で可能にするといったものの中には、すでに人気を博すものも登場している。

あらゆるソフトウェアがインターネット対応になりつつある中で、ゲームもその例外ではない。特にPCプラットフォームのゲームについては、話題作のほとんどはインターネット対応であるといっても過言ではない。DoomやQuakeによって切り開かれたオンラインゲームは、「DIABLO」（http://www.blizzard.com/diablo/diablo.htm）や「ウルティマ・オンライン」（http://www.ultimaonline.com/）というロールプレイングゲーム（RPG）によってインターネットへの道が切り開かれた。「ウルティマ・オンライン」は、インターネットを介して何千、何万人のプレイヤーが仮想世界で同時に冒険や生活できる。

しかしわが国では、ビデオゲームが主流であるため、インターネット対応のゲームはまだ一般的とは言いがたいし、回線確保や従量制の通信料金ゆえに、アメリカほどインターネット対応のゲームは一般的ではない。しかし、次世代のゲーム機はインターネット接続の機能は当然持つだろうし、PCの価格低下などもあり、ゲームとインターネットの関係はより深いものとなることは間違いないだろう。

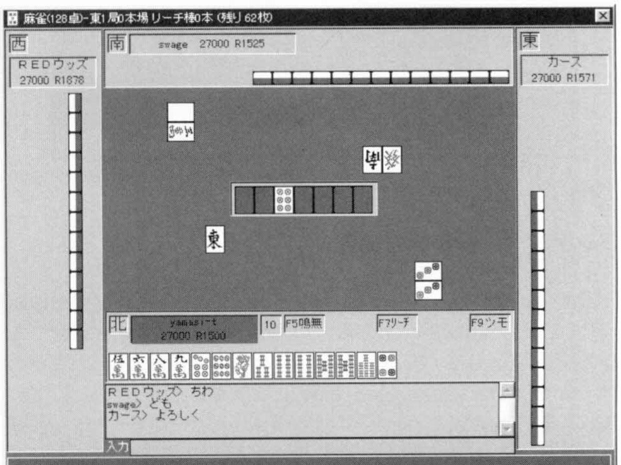
（浜野保樹・メディア教育開発センター 助教授）

図1　3,000人以上が巨大なバーチャル空間で同時にプレーできる「ウルティマ・オンライン」



Ultima Online - Hidehisa (Sonoma) - 98/4/2 21:42:38

図2　インターネット雀荘ゲーム「東風荘のページ」



麻雀(128卓)-東1局0本場 リーチ棒0本 (残り 62枚)

REDウッズ> ちわ
swage> ども
カース> よろしく

インターネット白書／©1996-2012 Impress R&D

Internet White Paper ARCHIVES
インターネット白書
ARCHIVES
1996, 1997, 1998, 1999, 2000…

［インターネット白書ARCHIVES］ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dが1996年～2012年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

http://IWParchives.jp/

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- ●記載されている内容（技術解説、データ、URL、名称など）は発行当時のものです。
- ●収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者（執筆者、写真・図の作成者、編集部など）が保持しています。
- ●著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- ●このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- ●収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元（株式会社インプレスR&D）などの情報をご明記ください。
- ●オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&D（初期は株式会社インプレス）と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接的および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先 | 株式会社インプレスR&D | ✉ iwp-info@impress.co.jp

©1996-2012 Impress R&D, All rights reserved.