

第3章 製品/端末

ゲーム機

ネット端末としての普及を目指して
ブロードバンド接続サービスが本格始動

早くからPCの普及が進んだアメリカとは異なり、Windows 95以前はなかなかPCが一般化しなかった日本。そのためか、PCの代りに家庭用ゲーム機をネット端末として利用するという構想が、他国に先駆けて実用化されていた。数ある家庭用ゲーム機の中でネット対応端末第1号となったのは、1983年の発売以来、豊富なソフト資産によってライバル機を圧倒した任天堂のファミリーコンピュータだ。同機は1988年に野村證券など各証券会社が運営するホームトレードシステムと、中央競馬会の勝馬券電話投票システム「JRA-PAT」、翌1989年には各都市銀行のホームバンキングシステムのネット端末として採用されている。

一方、ハードウェアメーカー自らがネットの可能性に注目したのは、任天堂のライバルだったセガだ。同社は1990年、16ビットゲーム機メガドライブ専用の通信ユニット「メガモデム」を発売。通信速度が1200bpsと遅かったためリアルタイム対戦は不可能だったが、約2年間、パズルを中心とした各種ゲームソフトのダウンロードが可能な「ゲーム図書館」というサービスを運営した。1990年代半ばになると、モデムの通信速度の向上により、アクションゲームのリアルタイム対戦も可能になる。1995年、米国のベンチャー企業であるカタパルト・エンターテインメント社が開発した「X-Band System」は、モデムユニットを介して専用ゲームサーバーに接続するという方法で、任天堂のスーパーファミコンおよびセガのサターンでネット対戦を実現した（日本におけるサービス開始は1996年）。このサービス自体は約1年という短命に終わったが、その後のゲーム専用機とネットの関係には、大きな影響を与えている。それは、インターネットへの接続だ。同サービスは運営開始直後、インターネットへの接続が可能になり、ウェブブラウジングや電子

メールが利用できるようになっていた。当時、PCの世界では、すでにパソコン通信の時代からインターネットの時代へと移行しており、ゲーム専用機もそうした時代の流れを無視できなくなったのだ。

ドリームキャスト、ランドネットの失速

1998年、任天堂とソニー・コンピュータエンタテインメント（以下、SCE）の三つ巴の戦いに遅れを取っていたセガは、起死回生を図って新型ゲーム機、ドリームキャストをリリースする。同機は当時のライバルであるNintendo 64やプレイステーションを凌ぐ処理能力に加えて、33.6kbps（北米版は56kbps）モデムを内蔵している点に注目が集まった。1997年の「X-Band System」終了時、その運営をカタパルト・エンターテインメント社から引き継ぎ、サターン向けに細々とインターネット接続サービスを提供していたセガだが、この次世代機ではインターネット接続機能を全面的にアピールした。実際、ドリームキャストでインターネット初体験を果たすユーザーが50万人を超えるに至ったのだ。

ライバル機種とのシェア競争には遅れを取ったものの、ネット対戦対応ソフトも順調にリリースされ、徐々にユーザー数を増やしていたドリームキャスト。だが、2001年、衝撃的なニュースが発表される。赤字に悩むセガが、収益改善のため同機の製造中止を決定したのだ。この2001年には、もう1つの事件があった。Nintendo 64とその専用周辺機器64DDを利用し、新作ソフトのダウンロードやインターネット接続などをユーザーに提供していた「ランドネットサービス」（運営はランドネットディディ）が、運営開始後1年も経たないうちにサービスを終了したのだ。ドリームキャストの失速と、ランドネットの終結。これらの事態により、

結局ゲーム専用機をネット端末にするという構想は失敗に終わるかに見えた。

ブロードバンド時代の新サービス

ところが、状況は一変する。2002年5月、SCEが同社の新世代機プレイステーション2向けのブロードバンド接続サービス、「PlayStation BB」の運営をスタートしたのだ。それ以前からプレイステーション2は、サードパーティーからリリースされたモデムを利用することによりインターネット接続やネット対戦を楽しむことはできたものの、対応ソフトの少なさから、同機でネットに接続するユーザーは少数派にとどまっていた。だが、「PlayStation BB」は、対応ソフトの第1弾として、大物「ファイナルファンタジーXI」（スクエア）を用意した。いっきに30万人のユーザーの獲得を目指している。

一方、ほかのメーカーの動きも見逃せない。2002年2月に発売が開始されたマイクロソフトのXboxは、100/10Mbpsイーサネット端子を標準搭載した。2002年内には専用ブロードバンド接続ユニットをリリースし、ネット対戦に対応する予定になっている。2001年9月に発売された任天堂のゲームキューブも、2002年下半期中にモデムアダプターおよびブロードバンドアダプターがリリースされ、ネット対戦に対応するという。つまり、多少予定がずれ込むとしても、2003年には主要機種がすべてネット対戦に対応するというわけだ。ただし、インターネット接続に対応するか否かはまだ不明だ。

現在のゲーム専用機は、いずれもPCに負けない処理能力を持っている。それがネット端末として広く活用されるとなれば、もはや“ゲーム専用機”という呼び名自体を変える必要が出てくるだろう。

（小笠原誠 ゲームライター）



[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。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