

2018年 1月

## ゲーム業界の歴史・動向と今後の展開予測

経営学部 経営学部 幡鎌ゼミ

B4R11058 黒澤 祐斗

### 【卒業論文概要】

2010年から普及したソーシャルゲームの影響は大きく、ソーシャルゲームを意識したゲーム機開発が行われ、現在の日本のゲーム業界は多様化してきている。

本論文の目的は、1980年～2010年のまだソーシャルゲームが普及する前の時代を対象にゲーム機の歴史を明らかにし、ゲーム機開発に必要な様々な要素に加え、現在のソーシャルゲーム市場も吟味し、将来のゲーム業界の変化を私なりに予測したい。

まずゲーム機の歴史を、

1. 1970年代～1990年代 自社ゲームソフト（＝ファースト）の影響力
2. 1990年代～2003年代 他社ゲームソフト（＝サード）の動向
3. 2003年代～2010年代 任天堂とSONY それぞれ2社のユーザーのターゲット層と大きなゲーム機の歴史の変わり目毎に分け、主なゲーム機開発企業の動きを観察した。その結果、情報戦略やシェア分割など細かい要素もあるが、主にユーザーの動向やソフト会社の動向によってゲーム機が大きく変化を遂げてきた例が多かった。今後の展開として、ソーシャルゲームの要素に加え、近年のユーザーの動向とソフト会社の動向からゲーム機開発の展望をシェア占有率の高い任天堂とSONYの2社を軸に予測した。