

セッショント1
「韓国ネットゲームの魅力と実力」

「game+3」は午前と午後の2つのセッションで行われ、各セッション毎に200字程度でレポートしています。各セッションはそれぞれ、セッション1「韓国ネットゲームの魅力と実力」、セッション2「ゲ-ムの魅力と実力」という構成で行われました。

セッショント1について

セッショント1は日本への展開が予想されるネットワークゲームに精選されているお二方に韓国よりおいでいただき、「韓国ネットゲームの魅力と実力」について講演をしていただきます。株式会社JCCエンターテイメント代表取締役(CEO)金良信(キム ヤンシン)氏と株式会社バンダイゲームベンチャー 取締役 役朴相洙(パク サンスー)氏の2名です。

金 良信(キム ヤンシン)氏のお話

株式会社JCCエンターテイメント代表取締役の金良信氏の講演からセッション1が始まりました。JCCエンターテイメントはオンラインゲームを作り始めて6年という韓国のゲーム会社です。お話しいただいたのは、

韓国におけるネットゲームの現状についてです。「ネットゲーム」の定義として「ネットゲーム」は何千人もロビーの入り口までは入るけれども、そこにいるんな人が出会うって、4人ゲームなら4人だけがそれぞれ部屋に入っているゲームであり、「オンラインゲーム」は何千人規模の人が入って、一万人以内で一つのゲームを同時に楽しむゲームだと解説していただきました。また、韓国と日本のゲーム文化の違いについて述べられました。その違いの背景には、安く利用できるインターネット環境があるということでした。

講演のテーマでもあります韓国ネットゲームの実力として、ネットゲームのソフトの運用技術やサービス運用的スキル、多様なビジネスモデルがあると述べられました。24時間365日安定したサービスを提供する事は容易ではないのですが、そのような中、安定した運用を行っているという実績が韓国ネットゲームの強みであるということでした。その反面、ゲームそのものの想像力や企画力が弱いことが韓国ゲームの弱みであると指摘されていました。

現在のネットゲームは6ヶ月ぐらいの寿命なので、これからの課題として1年2年の楽しみを与えるために

ゲームの対象を細分化することが必要であると述べられていました。ゲーム市場はまだ開拓の余地があると思いますのでがんばっていきたいという意気込みも述べられていました。

朴 相洙(パク サンスー)氏のお話

金氏に続いて株式会社バンダイゲームベンチャー 取締役の朴相洙氏が韓国ネットゲームの魅力と実力についてお話しくださいました。株式会社バンダイゲームベンチャーは韓国でユーザー1000万人を抱える「ポトリス」を作った会社です。朴氏は韓国ネットゲームの現状を中心にお話くださいました。韓国におけるネットゲームの歴史について、詳しくお話しいただきました。世界のゲーム市場においては、ネットゲームの存在は小さいですが、韓国ではネットゲームが広く受け入れられていて、その背景にはPC房の存在があるという話もしていただきました。PC房とは日本ではインターネットカフェに当たるようなもので1時間から2時間の利用者が多く、4時間以上の利用者も多くいるそうです。PC房の数は2000件にもほり、ここではチャットやネットゲームを楽しむ人が多いそうです。

また、「コミュニティを活性化すること」がネットゲームにおいて重要であると考えていると述べられました。ネットゲームはゲームではなく、インターネットのコンテンツサービスであると考えているとも述べられました。そして、韓国のネットゲームの抱える課題としてビジネスモデルに合わせた製品を作ることが必要だと考えられると指摘されました。

まとめ

セッショント1では韓国におけるネットゲームの現状についてお二方に話をうかがい、日本の状況だけでは分かりにくいネットゲームの現状を理解することができました。また、「ゲームがサービス化したらどのようなになるか、どのようなことが起きるか。」という興味深い問題を提起していただく結果になるなど、とても充実した講演でした。



セッション2では、ゲームの質的拡張・内容的な拡張、ゲーム性の様々な分野への拡張から起こる、経営を「作っているシステムを含めたビジネスモデルの変化の可能性について」パネリストの方をお招きし、それぞれなされていることについてお話をいただいた後、パネリストにお招きを行いました。パネリストにお招きしたのは株式会社セガ新規事業本部 営業開発部部長菅野聡之氏、株式会社ナムコ福祉事業部課長河村吉章氏、株式会社メディアファクトリーシーリオスタジオ安藤慎氏のお3方で、GAP代表の細井浩一がコーディネータを務めました。

「ニューエンターテインメント」菅野聡之氏のお話

まずは、株式会社セガ新規事業本部 営業開発部部長でいらっしゃる菅野聡之氏にセガの新規事業についてのお話、そして、菅野氏の個人的な見解をお話いただきました。「セガはあらゆる・業種・業態のエンターテインメント化を積極的に推進してまいります」ということで、セガが持つゲーム的なポテンシャルを駆使して、あらゆる分野のエンターテインメント化を探っていくことが、セガの新規事業である「セガ」タッチでポン！」

（タッチパネルによる回転寿司注文システム）や「タッチであそぼう」（マクドナルドに導入されたタッチパネルによるゲーム）という食品部門のエンターテインメント化の例を挙げてお話をいただきました。そして、セガの新規事業のこれからの事業形態として、新業態施設の企画・開発・運営を行うLBE事業（ロケーション・ベースド・エンターテインメント事業）と製品・システム開発・映像事業を行うコンテンツ事業の二つの方向に進出していくということ、将来的にはその二つをベースにして、現在行っている飲食業、一部映像・音楽事業、公共的な色彩の強い施設などのエンターテインメント化の推進を、更には学校、教育、病院、医療などのエンターテインメント化を中期的な目標としているということをお話いただきました。そして、菅野氏の個人的見解として、東京ディズニーランドの開園、任天堂のファミリーコンピュータの発売があった1983年以降の18年がエンターテインメント化が進行してきた18年であったこと。それによって現在、エンターテインメント産業の基盤の輪郭らしきものが見えつつあるということをお話されました。

また、これからの日本の国家目標・戦略的ビジョン、エンターテインメント化が進行する日本の戦略的目標としてのエンターテインメント立国（集客をする・人を楽しませるといふ点からは、観光立国、おもてなし立国／ホスピタリティ立国と言い換えられる）の必要性、その中心となる京都の重要性について述べられました。

「健康・福祉」河村吉章氏

次に株式会社ナムコ福祉事業部課長でいらっしゃる河村吉章氏にナムコの福祉事業について、福祉・医療の現場でナムコのゲーム機技術を生かし、開発したりハビリ用のゲーム機が導入されていることを南小樽病院の例などをあげてお話いただきました。また、その歴史についてもお話をいただきました。目下まで迫っている超高齢化社会において、第二の人生がいかに付加価値豊かで楽しめるものになるのかということで、ナムコは「遊び」の世界を通じて、障害を持たれている方が、それぞれの障害をあるいは加齢による身体の衰えを感じることなく、また、障害のない人も障害のある人も、お互いにハンデキャップに対し、違和感を感じることなく共有できるような空間の創造をして行こうという「バリアフリーエンターテインメント構想」を1999年の9月に発表し、アミュー

ズメント専門のノウハウを生かして患者に病気を忘れることを目的として、リハビリテイメントマシンの開発・導入を進められているとのことでした。そして、これにより実際にリハビリテイメントマシンが導入された現場では、それまでは、抱きかかえる、車椅子の補助を必要としていた方が送迎車から降りるとまもなく、自分で靴を履き替え「自身で歩いてリハビリテイメントマシンの所へ行かれるようになった、車椅子利用者の方が立ち上がって歩けるようになったなど、様々な好影響がでていくという実例を紹介されました。

結論的に、ナムコとしては、テーマパークなどで培ったアミューズメント専門のノウハウを生かして、第二の人生が今までのような「ただ余生を送るだけのもの」ではなく、付加価値のある、パーソナリティあふれたものにしていくことを目標に高齢者施設作りに反映し、最終的にはシニアコミュニティの建設を目指すという構想を持っているということをお話いただきました。



「出版・メディア」安藤撰氏

最後に、株式会社メディアアファクトリー・シリオスタジオの安藤撰氏から、ゲームとつながりを持ったオンデマンド出版についてお話しいただきました。村上龍の「五分後の世界」を原作としたゲームで、膨大なデータ量と、あるキャラクターの行動が他のキャラクターのシナリオに影響を与えるチェインノベルというシステムのを生かして、100人100通りのエンディングが存在するストーリーを作り出し、そのストーリーをそのままにして、オンデマンド出版するという新しい形式についてのお話でした。従来の攻略本のよつな形式ではなく、ある人がクリアしたストーリーを本として出版することで、自分と他人の選択や視点・感じ方の違いを楽しんでもらう方法をサポートするという、新しい宣伝・広告のやり方としてのオンデマンド出版の可能性についてお話されました。その背景には、他人とのちょっとした違いを気にするユーザーの増加や、自分がやったものを形にして残してあげ、それが形になって戻ってくるというある種自分史的なやり方が新しいビジネスチャンスになるのではないということ、ゲームのリリースデータを見る・ゲームが終わっ

たときに記念物を作るという欲求を満たすことが、新たなビジネスチャンスになるのではないか、また若者の活字離れに対して、あえて活字戻ってもらうことを安藤氏が考えられたことがあります。ゲーム

業界の沈滞ムードを改善するために、わくわくドキドキするような新しい楽しみをゲームというパッケージングされたメディアだけに捕らわれずに、別の仕組みやメディアと融合させることで、新しい驚きやおもしろさを見せることができるのではないかとということ、違う仕組みやシステムを導入することで新しい驚きもしくは楽しさを提供するような展開をつくること、身近なツールや仕組みをゲームに取り込むということが重要ではないかということ述べられました。

パネルディスカッション

お三方の講演後に行われたパネルディスカッションでは、まず、コーディネータのGAP代表細井浩一から、各お三方の講演のまとめがなされた後、聴講された方々から様々な質問が飛び、活発な議論が交わされました。セガ菅野氏に食品部門に導入されているタッチパネルの衛生上の問題や大学のエンターテイメント化の

可能性、ナムコ河村氏への医療分野へのビデオゲーム技術の導入の可能性やオリジナルのリハビリティメントマシン開発の可能性、メディアファクトリー・安藤氏へゲームが売れなくなってきたことの原因とその解決策としてのネットワークゲームの可能性などについての質問など次々となされました。また、セガ菅野氏から学校のテーマパーク化についてプロジェクトが動いているというお話や、聴講された方から、歴史観光分野へのエンターテイメント性の応用などのお話、国の補助金協力の可能性とその難しさのお話、コーディネータの細井から、主体的なインタラクティブ性の問題とそのあたりの用語整理の必要性についてのお話

がなされ、最後の最後にセガ菅野氏からネットワークゲームへの懐疑性、ネットワークゲームとロケーション・ベースド・エンターテイメントが対極にあるのではないかというある種爆弾的なお話がなされ、次回ゲームぶらぶら4のテーマの提案が出るという主催者側としても誠に充実した内容となりました。

クロージング

最後に、全体のクロージングとして、コーディネータのGAP代表細

井浩一から、ゲーム・アーカイブ・プロジェクトの説明、ケータイ国際フォーラムと立命館大学新大学院構想のインフォメーションがなされました。(ゲーム・アーカイブ・プロジェクトの詳しい理念・活動内容などホームページをご参照ください)

まとめ

セッション2ではエンターテイメント性を様々な業態・業種への展開による新しいビジネスモデル可能性について、3人のパネリストの方をお招きしてお話を伺い、パネルディスカッションを行いました。現実に行われている具体的な例を元に、様々な意見などが飛び交い、とても充実した内容になりました。

