

第4回ゲームサロン

『テレビゲーム産業の現状と展望』

講師 (株)マルチメディア総合研究所主任研究員 矢田真理氏



TEXT
たぐち

1999年2月22日 京都リサーチパークセンターにて京都府主催の第4回ゲームサロンが開かれました。

今回のゲストは(株)マルチメディア総合研究所主任研究員の矢田真理さんでした。

矢田さんは、「ゲーム立国の未来像」の著者で、「新規成長産業(企業群)」の調査の一環として、テレビゲーム産業に焦点を当てて調査研究を行っておられます。

「テレビゲーム産業の現状と展望」をテーマとして、テレビゲーム産業の過去・現在・未来についてざっくりばらにお話を伺いました。

「5つの転換点とその実際」

まず、矢田さんは、著書「ゲーム立国の未来像」で指摘したテレビゲーム産業が迎えている5つの転換点と、現状における実際について紹介されました。

転換点は以下の5つです。

- 1 ハードメーカー三つ巴の戦い
- 2 ソフトメーカー主導の時代
- 3 流通革新
- 4 パソコンソフトの台頭
- 5 ハード、ソフト両方から利益をとれるビジネスモデルへの転換期(だろ?)

しかしながら「5」を除外してその後の実際の動向は予測とはことごとく違ったものになっている。

実際には、

- 1 日本においては任天堂一極がSCE一極になった
- 2 ソフトメーカー主導にならず
- 3 SCE流通でも在庫問題は解決せず
- 4 パソコンソフトは日本に馴染み

「5」の現状だとのこと。この著書は96年出版の本。テレビゲーム産業は市場の変化スピードが速く、予測のしにくい産業なのかもしれません。

「テレビゲーム産業の現状」

続いて、テレビゲーム産業の現状について、詳しくお話しいただきました。

近年の国内市場の売り上げはハードのみならずソフトも低下傾向を示している。その一因は、ゲームソフトの品質だ。ゲームソフトはハードの高度化に伴って画像・音楽は高度化しているものの、ゲーム本来の面白さである「ゲーム性」がないものが増加しており、今後の市場成長にはゲーム本来の面白さ(ゲーム性)を

追求する優れたクリエイターの発掘・育成が不可欠だろ?

この下りでは、GAPの研究テーマとしても扱っているゲーム本来の面白さを「ゲーム性」という言葉で言及し、「没入感」があることを重要な指標とされていました。

また、クリエイターの発掘・育成については、GAPに期待を寄せていただいているようでした。ただ、企業は即戦力を求めているという点で、「育成」というよりは「発掘」ではないか、とのお考えのようです。

SCE、任天堂、セガ、の三社を比較してみると... CD-ROMの特性を生かした流通/小売店直販/参入障壁を低くしソフトメーカーを多く取り込めること。少数精鋭/アタリショックに対する危機感/

セガは近年、ドリームキャストでのマーケティング(湯川専務)で話題になっているが、流通はSCEの方法を取り入れつつある。

金額ベースで言うと、SCEが

八割(一)を占めるそうです。しかしながら、流通革命と呼ばれたSCEの流通体制に、ほころびが露見している、との指摘もありました。

その一つが任天堂一極集中の当時から課題だった在庫問題で、SCEの流通体制でも払拭できなかった。これは多くのソフトメーカーを取り込んだためにゲームソフトの数が増え、ユーザーに認知されないゲームソフトが急増したためである。

その現れとして一部のゲームソフト会社が自主流通を始めるという現象が起きており、特にコナミは他社製のゲームソフトも扱っている。

「ゲーム産業の展望」

今後のテレビゲーム産業について、特に強調をされていたのは、デジタル放送のコンテンツとして放送局がゲームソフトに注目しているということでした。

デジタル放送でできることは、「多チャンネル・高画質・高機能(=双方向)」である。「高機能(双方向)」はテレビゲームの得意な分野の一つで、びっぴりのコンテンツなのだろうと思う。例として、生放送のプロ野球と運動したパチンコゲームが挙げられました。

一つの画面がプロ野球、もう一つがパチンコゲームとなっていて、プロ野球での動きが直接パチンコのプレイヤーになるという構想です。

これは一つの例ではありますが、デジタル放送でコンテンツとしてゲームを扱う場合の可能性を大いに見せてくれました。そしておそらく、テレビゲームのハードウェアは、次第にただの「ゲーム専用機」ではなくなり、ネットワーク機能を初めとして、複合的な機能を持ち始めるだろうとの予測でした。

今回のお話では、商品としてのゲームソフトの顔を覗き込んだ気がしました。商品としてのゲームソフトは、多くの特徴をもっています。プラットフォームに依存する、繰り返し使用が可、娯楽、技術の推移に伴って、テレビゲーム産業は変革と成長を遂げました。テレビゲーム産業の未来、これは結構刺激的で面白いものになるのかもかもしれません。そんな気持ちにさせてくれる。今回のゲームサロンでした。

関連文献

・矢田真理「ゲーム立国の未来像 世界をリードするコンテンツビジネスのすべて」日経BP社、1999