

「日本の技術開発力を海外へ」

～米GDCでの海外パブリッシャーとのコンタクト～

CEDEC 2007

セッション配布資料

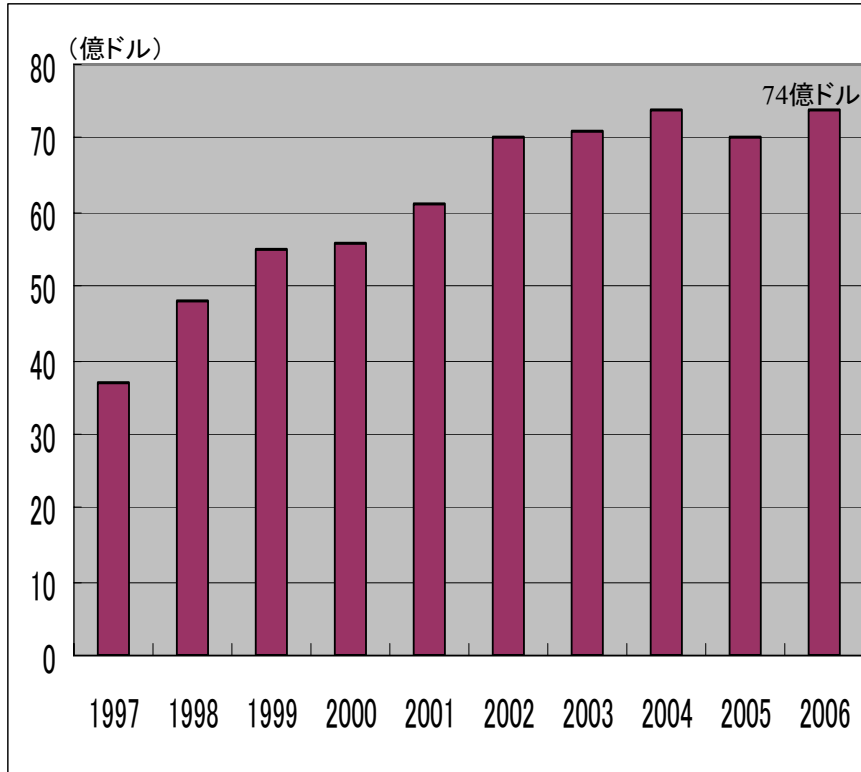
JETRO

日本貿易振興機構(ジェトロ)

講師:ジェトロ・ロサンゼルス・センター 渡邊全佳

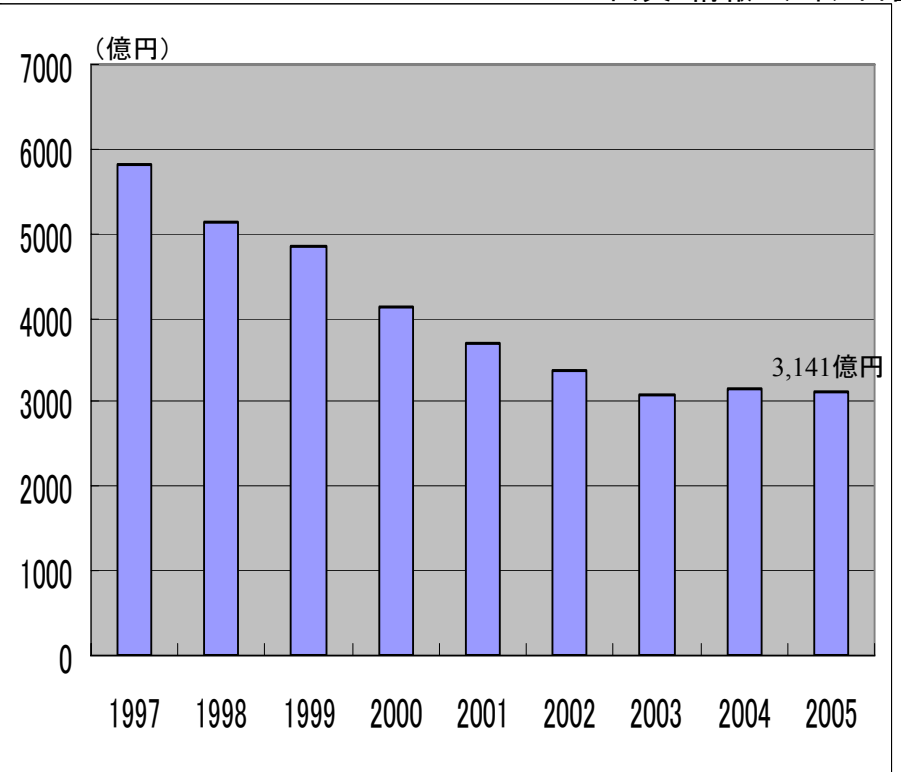
日米のゲームソフトウェア市場規模

出典:ESA



米国におけるソフトウェア売り上げ額

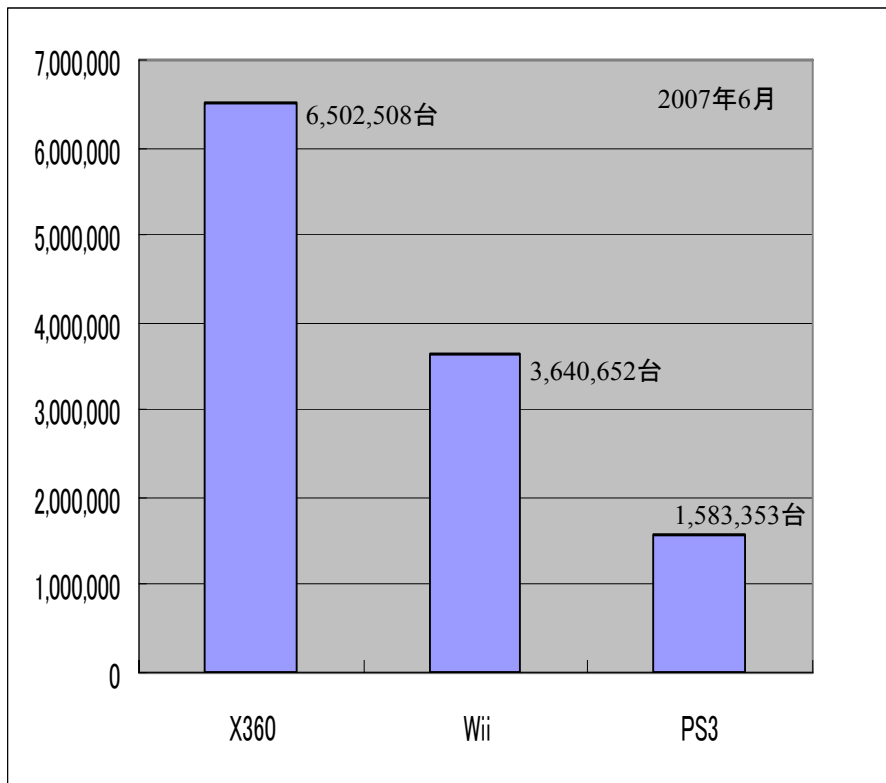
出典:情報メディア白書



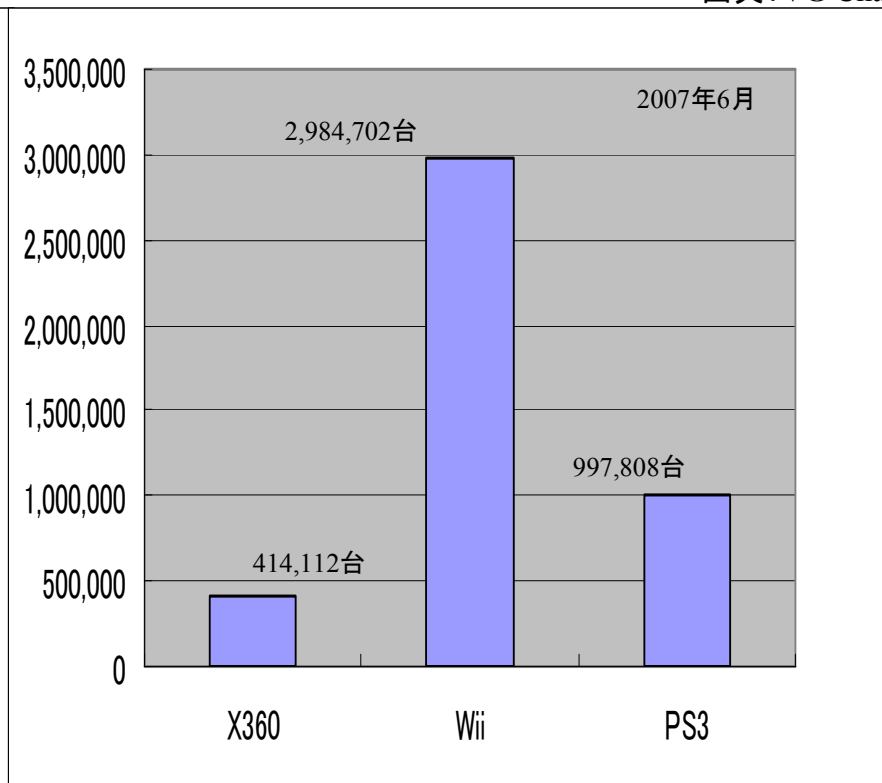
日本におけるソフトウェア売り上げ額

日米の主要コンソールゲーム機の売り上げ

出典: VG Chartz



米国における累積販売台数



日本における累積販売台数

米国ゲーム産業の10の真実

1. 2006年のコンピュータ及びビデオゲームのソフトウェアの売り上げは、前年比6.0%増の74億ドルで、96年の売り上げの約3倍に及ぶ。
2. 米国全世帯の67%がコンピュータもしくはビデオゲームを利用している。
3. ゲーム利用者の平均年齢は33歳で、平均12年間利用している。
4. もっともゲームを購入している年齢は38歳で、2007年の統計では、コンピュータゲームの購入者の92%、コンソールゲームの購入者の80%が、18歳以上である。
5. 2006年の統計で、販売されたゲームの85%が、レート“E”=Everyone, “T”=Teen, “E10+”=Everyone 10+のいずれかである。
6. 18歳以下のゲーム利用者の86%がゲームを購入もしくは借りるときに両親の許可を得ている。また、91%は両親といっしょに購入している。
7. ゲーム利用者の両親の36%は自分も利用している。そのうち80%は子供と一緒に利用している。そのうち66%は一緒に利用することで親近感を感じている。
8. ゲーム利用者の38%が女性である。18歳以上の女性はゲーム利用者の31%を占め、17歳以下の男性の利用率(20%)を大きく上回っている。
9. 1999年では9%に満たなかった50歳以上のゲーム利用者率が、2007年では24%に上昇している。
10. ゲーム利用者のうち、49%が週に1～2時間利用している。全世帯の34%が携帯電話やPDAなどのワイヤレス製品でゲームをしている。(2002年は20%)

米国におけるゲームソフトタイトル(1)

～各コンソール別ゲームソフトウェア売り上げランキング～

<2007年上半期>

Xbox360	
Title	Publisher
Guitar Hero II	Activision
Crackdown	Microsoft
Lost Planet:Extreme Condition	Capcom
Gears Of War	Microsoft
Tom Clancy Ghost Recon:Advances Warfighter 2	Ubisoft
Major League Baseball 2K7	Take 2
Tom Clancy Rainbow Six:Vegas	Ubisoft
Forza Motorsport 2	Microsoft
Spiderman:The Movie 3	Activision
Fight Night Round 3	EA
Elder Scrolls IV:Oblivion	Take 2
Command & Conquer:Liberty City Stories	EA
Madden NFL 07	EA
Def Jam Icon	EA
Call of Duty 3	Activision
Shadowrun	Microsoft
NBA Street Homecourt	EA

Wii	
Title	Publisher
Wii Sports	Nintendo
Wii Play	Nintendo
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo
Mario Party 8	Nintendo
Super Paper Mario	Nintendo
Wario Ware: Smooth Moves	Nintendo
Tiger Woods PGA Tour 07	EA
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft
Sonic and the Secret Rings	Sega

DS	
Title	Publisher
Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo
Nintendogs	Nintendo
New Super Mario Bros	Nintendo
Diggy Kong Racing DS	Nintendo
Mario Kart DS	Nintendo
Brain Training	Nintendo
Spectrobes	Buena Vista
Yoshi Island DS	Nintendo
Animal Crossing: Wild World	Nintendo
Big Brain Academy	Nintendo
Cooking Mama	Majesco
Pokemon Ranger	Nintendo
Super Mario 64 DS	Nintendo

米国におけるゲームソフトタイトル(2)

～各コンソール別ゲームソフトウェア売り上げランキング～

<2007年上半期>

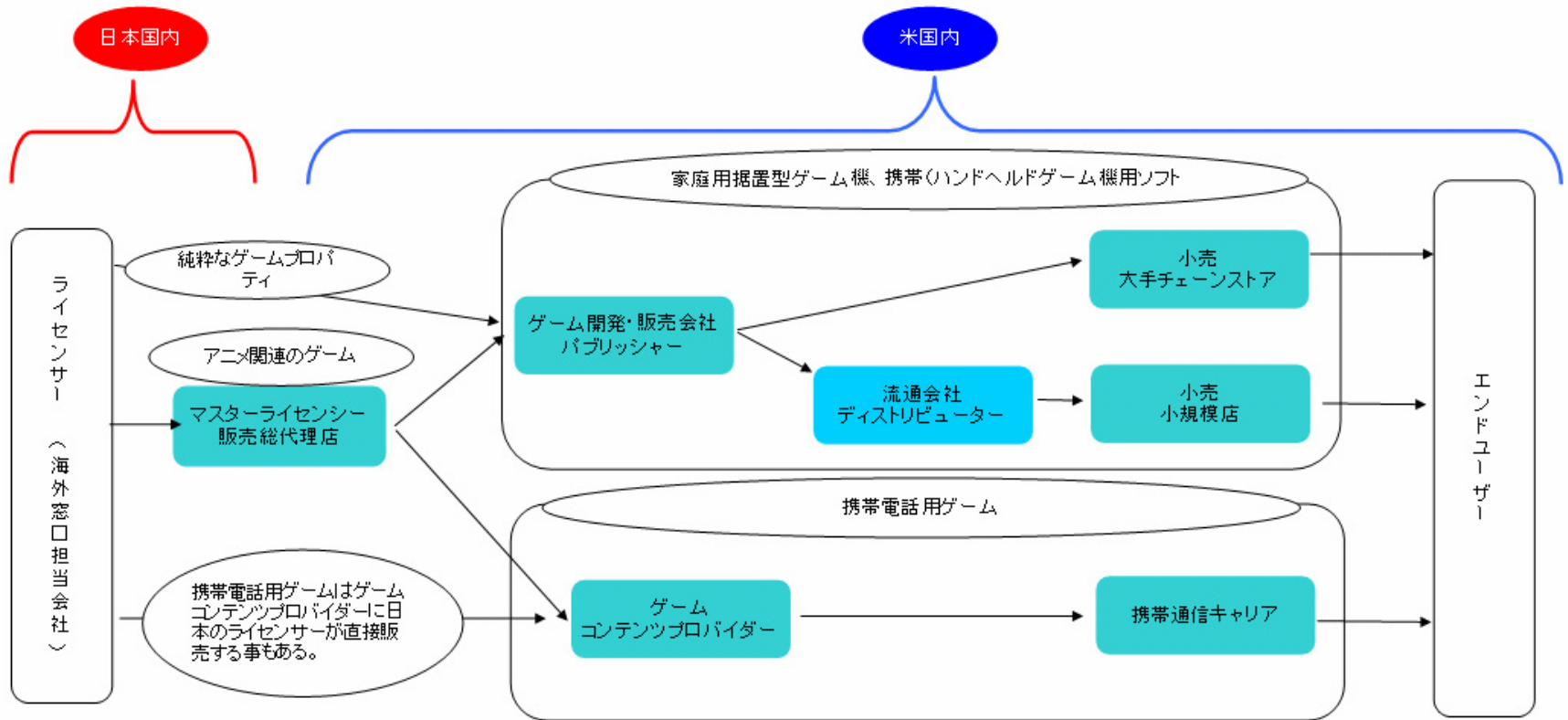
PS3	
Title	Publisher
Resistance: Fall of Man	Sony
Motorstorm	Sony

PS2	
Title	Publisher
God of War II	Sony
MLB 07: The Show	Sony
Spiderman: The Movie 3	Activision
Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take 2
NCAA March Madness 07	EA
Naruto: Ultimate Ninja 2	Bandai
Major League Baseball 2K7	Take 2

PSP	
Title	Publisher
Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take 2
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take 2

出典: VG Chartz

米国でのゲーム業界の販売ルート



米国での主なゲーム関連コンベンション(1)

E3 Media & Business Summit

<http://www.e3summit07.com/>

2007年7月11日－13日 / サンタモニカ / ゲーム全般 / B to B

今年が初年度となった、完全なる招待制イベント。ESAメンバーと出展パブリッシャーにより招待されたコンソールやPC、モバイル、オンライン・ゲームのデベロッパー、メディア、小売店、その他ゲーム業界関係者、約3-4千人が参加し、商談を繰り広げる。

E for ALL

<http://www.eforallepo.com/>

2007年10月18日－21日 / ロサンゼルス / ゲーム全般 / B to C

昨年までの「E3」が、ビジネス向けの「E3 Media & Business Summit」と、コンシューマー向けの「E for ALL」に枝分かれしたもの。ゲームファンが最新ゲームの情報を得たり、試遊をすることができる大型ショーケース・イベント。

CTIA Entertainment

http://www.ctia.org/conventions_events/wirelessIT/

2007年10月23日－25日 / サンフランシスコ(毎年移動) / モバイル・ゲーム / B to B

300社以上の出展者に、1万5千人の来場者のほか、メディア関係者やアナリストも注目する最新モバイル・コンテンツの見本市。音楽ダウンロードやデジタル・カメラ機能、ゲームなど、エンターテインメント・コンテンツが中心。

米国での主なゲーム関連コンベンション(2)

GDC

<http://www.gdconf.com/>

2008年2月18日－22日 / サンフランシスコ / ゲーム全般 / B to B

ゲーム業界をリードする開発者たちが最新技術やツール、サービスなどの情報交換をする、ゲーム開発者のための国際フォーラム。毎年、1万2千人を超えるプロが一堂に介し、未来のヒット・タイトルを生み出す手がかりを得る。9月にテキサス州で行われる姉妹イベント「Austin GDC」は、よりオンライン・ゲームに力を入れている。

CTIA Wireless

<http://www.ctiawireless.com/>

2008年4月1日－3日 / ラスベガス / モバイル・ゲーム / B to B

世界125カ国以上から、1,100社が出展、4万人の来場者を誇るモバイル業界最大のイベント。キャリアの新機種からブロードバンド・サービス、ソーシャル・ネットワーキングやゲームなどのソフト・コンテンツまで、モバイルに関する全てが集う。

GDCとは？(1)

<概要>

<http://www.gdconf.com/>

2008年2月18日－22日 / サンフランシスコ / ゲーム全般 / B to B

ゲーム業界をリードする開発者たちが最新技術やツール、サービスなどの情報交換をする、ゲーム開発者のための国際フォーラム。毎年、1万2千人を超えるプロが一堂に介し、未来のヒット・タイトルを生み出す手がかりを得る。9月にテキサス州で行われる姉妹イベント「Austin GDC」は、よりオンライン・ゲームに力を入れている。

- ☆「全てのゲーム開発者によるゲーム開発者のための」公式な会議イベント。
- ☆毎年12,500人以上に及ぶ参加者。欧州(英、独など)からもナショナルブースを出展。
- ☆ゲーム開発のプロフェッショナルたちを対象に、教育・人脈形成・ビジネスチャンスなど貴重な機会を提供。
- ☆プログラマー、アーティスト、プロデューサー、ゲームデザイナー、サウンドデザイナーなど、インタラクティブゲーム開発に携わるあらゆるプロたちが一堂に集合。
- ☆ゲーム業界の将来を形成する国際フォーラムの場として認知。

GDCとは？(2)

<3部構成>

<カンファレンス>

最新のホット・ 이슈ー 300以上に及ぶセッション、パネル、ラウンドテーブル

<エキスポ>

最新のゲーム開発ツール、プラットフォーム、サービスの全てを公開

リクルーティングホールも併設

<イベント>

East Meets West ReceptionやJapan Orientationなど日本にフォーカスしたイベントが目白押し

インディペンデント・ゲーム・フェスティバル(IGF)などが開催

GDCとは？(3)

<マッチングシステム“Game Connection”>

☆ジェトロが今回、マッチング・ツールのひとつとして使うシステム。

☆GDCで併催されるゲーム・デベロッパーとトップ・パブリッシャーのビジネスマッチング。

☆開発中のゲームコンテンツを売り込みたいデベロッパー約100社に対してトップ・パブリッシャー約100社の新規コンテンツ獲得チームや即決断の下せるエグゼクティブ。

☆ナショナルブースは、カナダ、フランス、北欧(ノルウェー、スウェーデン、デンマーク、フィンランドの複合)、韓国、タイ、オーストラリアなど。

☆オンライン上でマッチメイキング。

☆世界が日本企業のゲーム開発力に注目。

☆2日間で20～40件のアポイント。

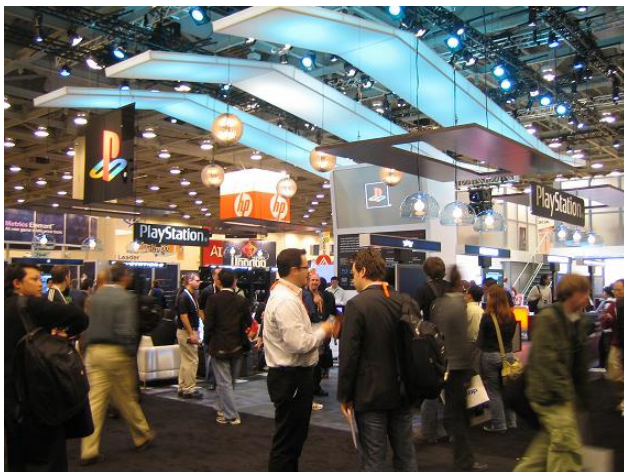
目で見るGDC(1)



<会場概観>



<賑わうパビリオン>



<賑わうパビリオン>



<会場ホールでミーティング>

目で見るGDC(2)



<リクルーティングブース>



<East Meets Westでの光景>



<GDCで併催されるGame Connection>



<Game Connectionのブース>

ジェトロとは？

目的:

「わが国の貿易の振興に関する事業を総合的かつ効率的に実施すること並びにアジア地域等の経済及びこれに関連する諸事情について基礎的かつ総合的な調査研究並びにその成果の普及を行い、もってこれらの地域との貿易の拡大及び経済協力の促進に寄与することを目的とする。」

※独立行政法人日本貿易振興機構法(第3条)より抜粋

役割:

- ・外国企業を誘致し日本経済活性化のお手伝いをします。
- ・**中小企業等の輸出を支援します。**
- ・日本企業の海外展開をサポートし知財権保護に協力します。
- ・ハイテク産業分野を中心とした国際間企業連携を支援します。
- ・貿易取引の拡大を通じて
 - ・海外掲載情報を調査・分析し国内へお届けします。
 - ・みなさまからの貿易投資相談にお応えします。
- ・開発途上国の経済発展を支援します。
- ・開発途上国研究機関として知的貢献を果たします。

ジェトロの輸出促進

<05年、06年とE3でジェトロブース>

☆05年は10ft.x20ft.のジェトロブースを設置。日本のゲーム市場の統計資料などをパネル展示。

☆開催前日に会場に隣接する南カリフォルニア大学にて日本から参加したゲーム開発会社5社のプレゼンテーションセミナーを実施。

☆続いて06年には20ft.x20ft.にブースを拡大。日本の最新情報の展示に加えて、ブースコーナーにて日本から参加した企業3社のプレゼンテーションを会期期間中に実施。

☆その他、映画見本市(AFM)、ライセンス見本市(Licensing Show)、音楽祭(SXSW)などに参加し、日本から北米進出を目指す企業を支援。

<海外マーケット調査>

☆海外の「市場状況」や「法制度」などの調査について、無料でレポートを公開。

レポート例:「北米におけるコンテンツ市場の実態」「北米アニメ市場の実態と展望」



調査レポート検索HP:

<http://www.jetro.go.jp/jetro/activities/export/contents/report/>

目で見るE3



<会場概観>



<賑わいを見せるブース>



<E3内のジェトロブース>



<ジェトロブースでプレゼンをする参加企業>

EPJとは？(1)

The Entertainment Platform of Japan (EPJ)は、日本製エンターテインメント・コンテンツの米国進出をお手伝いする目的で開設されたものです。日米双方の関係者が有益なビジネスチャンスを得られる「プラットフォーム(駅)」として以下の6つの活動を行ないます。

<ニュースレターの発行>

新作リリースやビジネスの最新トレンド、日米で流行しているエンターテインメント情報など、日米双方の関係者が知りたいピックアップを、ニュースレター(日英)として定期的に発信します。業界内からの新鮮な情報も随時、盛り込んでいきます。

<産業調査/分析>

ハリウッドを中心としたエンターテインメント産業(映画、アニメ、音楽など)を調査/分析し、レポートを作成します。こうした情報を日米の関連機関や企業に広く提供し、日本製コンテンツの米国市場進出や日米共同事業のお手伝いをします。

<ビジネスマッチングの支援>

日米双方のエンターテインメント関係者リストに基づき、ビジネスの初期的なマッチングを行ないます。特に関心の高い契約業務においては、エンターテインメント専門の弁護士を紹介、適切なコンサルティングを受けられるようにお手伝いします。

EPJとは？(2)

＜各イベントへの参加＞

米国で開催されるAFM(アメリカン・フィルム・マーケット)、Licensing International、GDC(ゲーム・デベロッパー・カンファレンス)などの大型イベントに参加し、日本企業の参加支援を行なうことにより、出展日本企業と米国企業とのビジネスチャンスを創出します。

＜セミナー・シンポジウムの開催＞

日米のエンターテインメント関係者のネットワークを作る場として、業界からスピーカーを招き、セミナーを開催します。また、日本製のコンテンツを米国の業界関係者に紹介する目的で、大型シンポジウムを開催します。

＜EPJ委員会の設置＞

エンターテインメント業界企業の代表者、プロデューサー、代理店、弁護士及び金融機関などから構成される委員会を設けて、EPJの活動内容を検証、常に改善していきます。

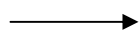
日本の技術開発力を海外へ

～米GDCでの海外パブリッシャーとのコンタクト～

日本が持つゲーム開発者の技術を発掘



GDCへの参加呼び掛け、募集



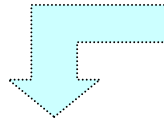
米国進出を志向する夢ある開発者



コーディネータが必要な情報を聞き取り



選り抜かれた技術が集結



コーディネータによるPublisherとの商談マッチング



ジェトロUSAのWEB上での
マッチング

コーディネータのネットワーク
を利用したマッチング

Game Connectionを利用した
マッチング

商談

プレゼン



米国進出決定



アポイント手配可能な 米国のパブリッシャーリスト(1)

※必ずしも確定できるものではありません。

Company Name & URL	Category	Description
2K www.2kgames.com	デベロッパー パブリッシャー ディストリビューター マーケティング・リサーチャー	2K Gamesと2K Sports は、Take-Two Interactive(TTWO)の関連会社。TTWOは、PCやPlayStation 2、PSP、Xbox、Xbox360、Nintendo GameCube、Nintendo DS、Game Boy Advanceに対応。
Activision Publishing, Inc. www.activision.com	デベロッパー パブリッシャー ディストリビューター	1979年に設立された国際的なゲーム会社。2005年の売り上げは14億ドルを記録。
Buena Vista Games, Inc. www.buenavistagames.com	パブリッシャー ディストリビューター マーケティング・リサーチャー	ウォルト・ディズニー・カンパニーのゲーム部門。として、国際的に幅広い展開を行う。
Crave Entertainment www.cravegames.com	パブリッシャー	本社はカルフォルニア州ニューポート・ビーチ。PSPやPlayStation2、Game Boy Advance、Xbox360などのコンソール・ゲームのパブリッシャー。
Electronic Arts www.ea.com	デベロッパー パブリッシャー ディストリビューター	いわずと知れた代表的なゲームソフト会社。ビデオ・ゲームのみならず、オンライン・ゲームの分野でも、デベロッパー、パブリッシャー、ディストリビューターとして機能。EA Sports、EA、EA Sports Big、POGOと、4ブランドを展開。

アポイント手配可能な 米国のパブリッシャーリスト(2)

※必ずしも確定できるものではありません。

Company Name & URL	Category	Description
The Game Factory www.gamefactorygames.com	パブリッシャー	カルフォルニア州では「アメリカン・ゲーム・ファクトリー」としてビジネスを展開。2004年の設立以来、急成長しているパブリッシャー。若年層をターゲットに、国際的に知られるキャラクターをもとにしたタイトルが多い。
NC Soft www.plaync.com	デベロッパー パブリッシャー	オンライン・ゲームの大手。代表作品は、『Lineage』、『Lineage 2』、『City of Heroes』、『City of Villains』、『Auto Assault』、『Guild Wars』、『Guild Wars Faction』など。北米、英国、日本、台湾、中国、タイにも事務所がある。
THQ www.thq.com	デベロッパー パブリッシャー	自社開発の新IPなどや、ゲーム業界を代表する数々のコンテンツを保有。携帯用ゲームも含む、あらゆるゲーム・システムに対応するソフトを開発。
Vivendi Games www.vivendigames.com	デベロッパー パブリッシャー ディストリビューター	特にマルチ・プレイヤーのゲームで有名。PC、コンソール、携帯向けゲームを開発。

お問い合わせ先

<日本で>

URL : www.jetro.go.jp

Email : exa@jetro.go.jp

ジェトロ東京本部 輸出促進課

TEL:03-3582-5313

FAX:03-5572-7044

<米国で>

URL : www.jetro.org

Email : epj@jetro.go.jp

ジェトロ・ロサンゼルス

TEL:213-624-8855

FAX:213-629-8127

ご質問・お問い合わせは上記までお願いします。