

ビジネスとしてのシリアスゲームの 方向性と課題

藤本徹

ペンシルバニア州立大学

シリアスゲームジャパン

アジェンダ

- シリアスゲームに関心のある人々の情報共有
- 海外のシリアスゲーム事業モデル
- 国内の現状認識

シリアスゲームスタートアップ企業



- Impact games
 - PeaceMaker (パレスチナ問題)
- Sim Ops Studios
- Etcetera Edutainment
- Muzzy Lane
 - Making History (歴史教育)
- Serious Games Interactive
 - Global Conflicts: Palestine (パレスチナ問題)
- Tabula Digita
 - Dimenxian (数学教育)

シリアスゲーム事業への参入



ゲーム会社

- BreakAway Games (米国メリーランド州)
- Blitz Games (Tru Sim)
- Zombie Studios
- SG Lab (スクウェア・エニックス+学研)

教育シミュレーション会社→シリアスゲーム会社

- Will Interactive
- Virtual Heroes
- PIXELearning

- 大手からの人材流入
 - Dave Curtin: Microsoft Games studio → BreakAway
 - Takayoshi Sato: EA → Virtual Heroes
- 資金調達
 - DISTIL Interactive(カナダ): GrowthWorks(\$2.2M)
 - Tabula Digita: Ascend Venture Group(Series A funding)

小規模ゲームスタジオ

- ミニゲーム・ダウンロードゲーム開発
- Webコンテンツ事業との連動

中堅ゲーム会社

- 既存事業との連動
- 業界特化型の教育シミュレーション受注
- 研究機関とのパートナーシップ
- 自社開発エンジンのライセンス販売

大手

- ???(日本のDSコンテンツはまだユニークな例)

事業展開例: Persuasive Games



- 米国ジョージア州の小規模ゲームスタジオ (2003~)
- 1. 単品ミニゲームの受注開発
 - Howard Dean for Iowa Game
 - Project Connect
 - Stone City - Cold Stone Creamery
- 2. ゲームポータルへのコンテンツ提供
 - Airport Security
 - Oil God
 - Bacteria Salad
- 3. ニューヨークタイムズとのコンテンツ供給契約
 - Points of Entry
 - Food Import Folly



事業展開例: PIXELearning



- 英国バーミンガムの小規模開発会社 (2002~)
- Webコンテンツ開発
 - コカコーラのヴァーチャルバー
- ビジネス教育シミュレーションの受注開発
 - Get Marketing
 - The Skillsmart Retail game
- シミュレーションエンジンライセンス販売
 - LearningBeans



- 2K Games
 - HistoriCanada: カナダ史を学ぶためのシヴィライゼーションIII Modを開発し、カナダの高校へ無料配布
- マイクロソフト
 - Xbox 360 Games for Change Challenge
- スターバックスほか大手企業
 - 環境問題やエネルギー問題に関するシリアスゲーム開発

- コベントリー大学が主体となったシリアスゲーム研究開発センター
- 予算規模: £3M(約7億円):3年間
- 研究者+開発者の産学連携プラットフォーム
 - 応用研究
 - ビジネス開発
 - プロモーション