

デジタルコンテンツ協会の ゲーム業界に対する取組み

2009年9月1日



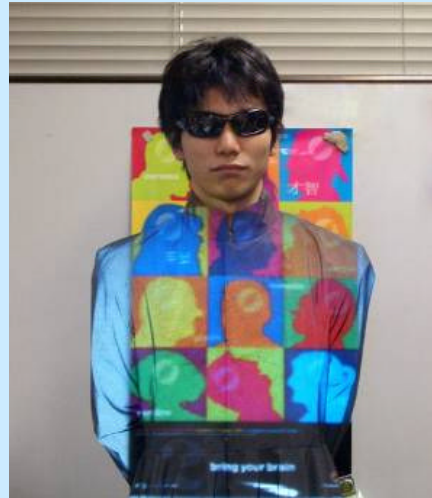
財団法人デジタルコンテンツ協会
事業開発本部 須藤智明



- ・ **経済産業省 文化情報関連産業課(メディアコンテンツ課)所管**
- ・ **デジタルコンテンツ産業の推進が目的**
 - － **デジタルコンテンツ白書の発行**
 - ・ 2008年度のコンテンツ産業の市場規模13兆8282億円(前年比2.6%減)
 - ・ 2009年版は8月27日発刊
 - － **デジタルコンテンツグランプリの開催**
 - ・ 作品、サービス、クリエイターなどの表彰
 - ・ 今年度で24回目
 - － **DC EXPO(デジタルコンテンツエキスポ)の開催**
 - ・ デジタルコンテンツの作品、技術の展示会・セミナー等を開催
 - ・ 第1回目を昨年度に開催(2万1500名が参加)。
 - ・ 第2回開催概要
 - － **2009年10月22日(木)～25日(日)**
 - － **場所:日本科学未来館**



次世代コンテンツ技術展 (ConTEX) 2009



ASIAGRAPH 2009 in Tokyo



国際3D Fair 2009 in Tokyo

<http://www.dcexpo.jp/>



- ・ **経済産業省の考えるゲーム産業の意義**
 - － コンテンツ産業で最大の輸出産業であり、日本のソフトパワーの海外展開に貢献している産業である
 - － 今後のマーケット拡大の可能性が大きい産業である
 - － コンテンツ産業を技術面で牽引している産業である
 - － ユビキタスネット社会の実現に貢献している産業である最新ゲーム関連技術

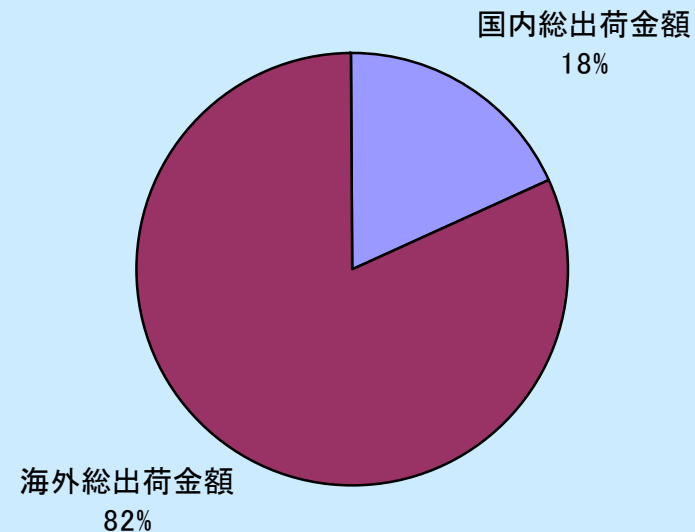
出典：ゲーム産業戦略 ～ゲーム産業の発展と未来像～（2006年8月24日 経済産業省発表）

- ・ **財団法人デジタルコンテンツ協会のゲーム業界に対する取り組み**
 - － シリアスゲームの現状調査
 - － e-sportsイベント
 - － 技術動向調査（デジタルコンテンツ制作の先端技術応用に関する調査研究）



・ 海外市場が牽引するゲーム市場

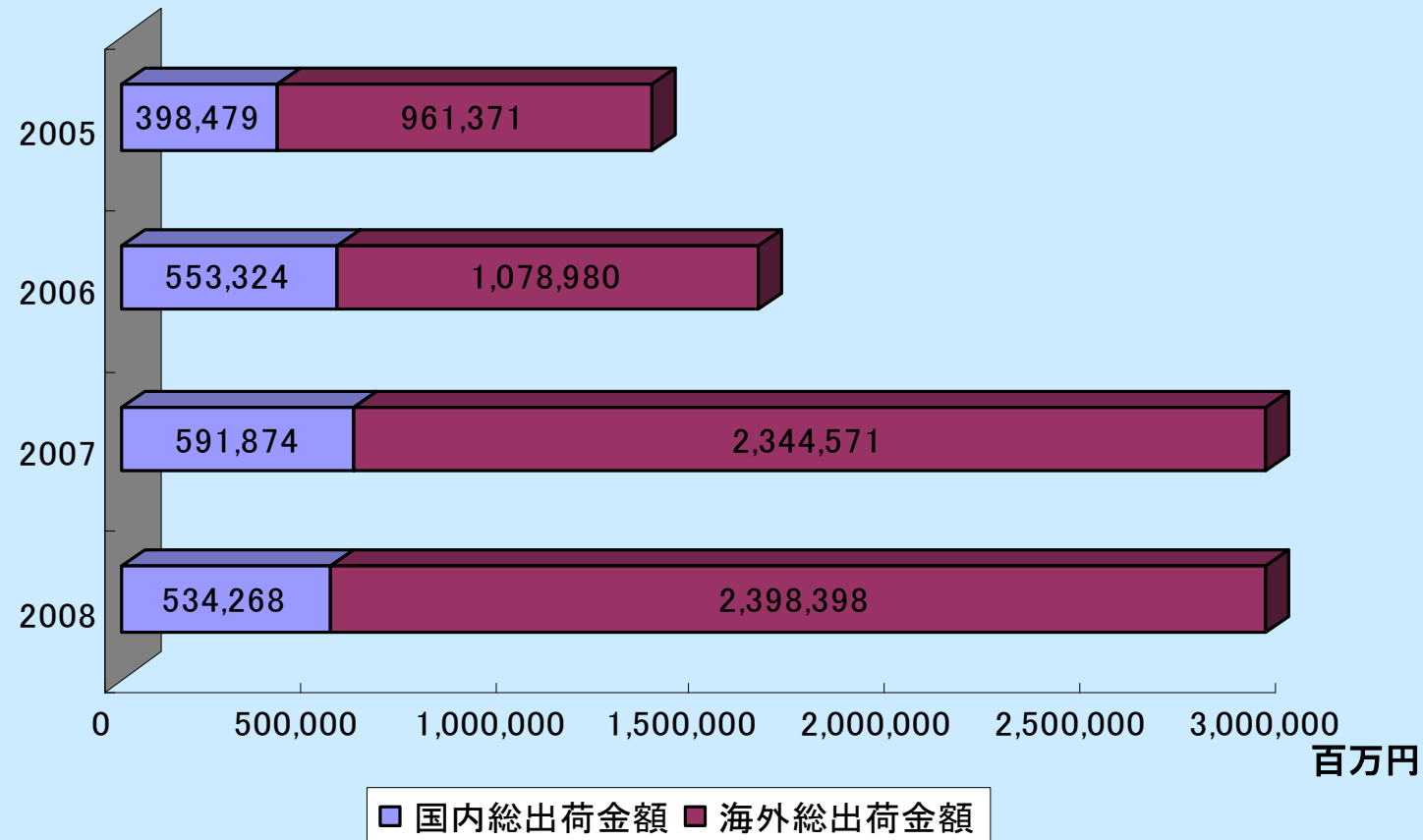
- 国内総出荷額 5342億68百万円
- 海外総出荷額 2兆3983億98百万円



出典: 2009CESAゲーム白書(社団法人コンピュータエンターテインメント協会)



・ 海外市場が牽引するゲーム市場



出典: 2009CESAゲーム白書(社団法人コンピュータエンターテインメント協会)



- ・ **今後のマーケット拡大の可能性が大きい産業である**
 - － **世界市場**
 - ・ ゲーム産業の市場を世界レベルでみた場合には、北米や欧州の市場は年々拡大している。また、中国や韓国のみならず、他のアジア諸国、さらには、東欧、中南米の市場についても急速な拡大の可能性があることから、世界レベルで今後も市場が拡大していく可能性がある。
 - － **オンラインゲーム**
 - ・ 加えて、全世界的なネットワーク環境の整備・向上により、オンラインゲームのような新しいゲームが生まれており、今後も新たな方式のゲームの創出により、国内外の市場を開拓していく可能性もある。
 - － **他分野への展開**
 - ・ さらに、ゲームのもつインタラクティブ性という他のコンテンツにない特性を生かした幅広い応用が可能であることから、エンターテインメント分野のみならず、教育・学習、医療・福祉等の他分野への展開が期待されており、海外ばかりではなく、国内市場の広がりの可能性もあると考えられる。



- ・ **コンテンツ産業を技術面で牽引している産業である**
 - － **技術の牽引**
 - ・ 近年、音楽や書籍、アニメ等のゲーム以外のコンテンツもデジタル化は進展してきているが、ゲームはまさにデジタルコンテンツの先駆けであり、3DCG(3次元コンピュータグラフィクス)などの映像表現の高度化、ブロードバンド環境の活用などにおいて他のコンテンツ産業に先行し、コンテンツ産業全体を技術面で牽引している産業である。
 - － **他産業への応用**
 - ・ また、ゲーム制作の基盤技術となっているAI(人工知能)、コンピュータグラフィックス等は応用範囲が広い技術であり、ゲーム開発で培われた技術やノウハウは、アニメ産業や映画産業等他のコンテンツ産業のみならずコンテンツ以外の産業で活用されることも期待されている。



- ・ **ユビキタスネット社会の実現に貢献している産業である**
 - － **裾野の拡大**
 - ・ ゲームは、かつて新技術であったコンピュータを誰でも触れられるようにし、身近に感じさせたことにより、現代の情報化社会においてコンピュータのユーザーの裾野拡大に貢献してきた。
 - － **ユビキタスネット社会への対応**
 - ・ また、携帯型ゲーム機の普及やネットワーク化への対応により、ゲーム産業は、今後のユビキタスネット社会においても、プラットフォームの提供やユーザーの裾野拡大に貢献していくことが見込まれる。



- ・ **シリアスゲームとは**
 - エンターテインメント以外の目的で作られたデジタルゲーム(米国シリアスゲームサミット)
 - 教育をはじめとする社会の諸領域の問題解決のために利用されるデジタルゲーム(シリアスゲームジャパン 藤本氏)
 - 学習効果などのある目的について、リサーチによって科学的に効果があると認められたデジタルゲーム(東大馬場研究室)
- 
- (暫定)社会の役に立つゲーム(「平成19年度 シリアスゲームの現状調査」DCAJ)



- ・ **大航海時代 onlineの教育利用**
 - オンラインゲームの利用は歴史学習へのモチベーション向上
 - 単純にプレイさせるのではなく、カリキュラムを考える必要がある



- ・「太鼓の達人」「ワニワニパニック」の福祉利用
 - － 反応時間やファンクショナルリーチ(前に倒れないバランス機能)が向上
 - － 「人のゲーム姿を見て一緒に楽しむ」、「得点のライバル心が芽生える」そして、「コミュニケーションが生まれる」





- ・ SGラボのアドバゲーム
 - アドバゲームとはアドバタイジング(広告)とゲームをミックスさせた造語
 - ゲームの興味を持続させる力を広告に活用
 - 企業の要求に合わせたゲーム開発が行われるようになる？





- ・ 国連(WFP)の食糧援助ゲーム「FOOD FORCE」
 - － 避難民への食糧援助をスムーズに行うため、ヘリコプターで空から偵察し、バランス良く調合した食糧を空中投下や陸路で届ける





- ・ **米国陸軍が開発したFPS「America's Army」**
 - － 新兵をリクルートするための宣伝
 - － 入隊を考えている者への訓練内容の把握用





- ・ **米国のシリアスゲームの特徴**
 - － 軍事関連の需要によってけん引されている
 - － 非営利財団が重要な役割を担っている
 - － 地域ではなく分野ごとに分化して集積する傾向がある
- ・ **欧州のシリアスゲームの特徴**
 - － 地域のデジタルコンテンツ産業振興政策の中に組み込まれている
 - － コンソーシアム型の産学官連携活動が展開されている
- ・ **双方の特徴**
 - － 特定業界からの受注開発を軸に展開し、エンターテインメントゲーム市場は未開拓
 - － ゲーム業界主導ではなく、ゲーム業界周辺からの動きが中心



- ・ e-sportsとは
 - － 「Electronic Sports」の略で、テレビゲーム、PCゲームをプレイすることを競技(スポーツ)として扱うもの
 - － 世界最大規模のトーナメント「World Cyber Games」には日本を含む世界74カ国が参加
 - － 日本では、あまり盛り上がっていない。(ゲーム大国≡ゲームプレイヤー大国)
 - ・ ビジネスモデルが確立できていない(プロへの道がない)
 - ・ 社会的な評価がない
 - ・ コンソールゲームはe-spotsに不向き
 - ・ 認知度が低い
- ・ e-sportsイベントの開催
 - － デジタルコンテンツエキスポ内で、WCGの日本予選を開催
 - ・ エイジ・オブ・エンパイアⅢ：アジアの覇王(PC)
 - ・ バーチャファイター5Live Arena(Xbox360)
 - － **日本代表 板橋ザンギエフ選手は世界大会で優勝！**



- ・ 東京大学大学院馬場章教授を委員長に、2007年からゲームの技術動向を調査
- ・ 昨年度の調査内容
 - － ゲーム・プラットフォームの変遷
 - － ゲーム開発技術ロードマップ
 - ・ 技術としてのゲームデザイン
 - ・ 素材作成(CG(3D)、サウンド、アニメーション)
 - ・ プログラミング(**AI**、グラフィックス描画、物理・衝突判定、タスクシステム、スクリプト)
 - ・ ネットワーク通信
 - ・ 開発方法論と、その歴史
 - － 国内のゲーム関連技術教育についての調査
 - － 海外におけるゲーム関連技術教育のマニュアル
 - ・ 「IGDAカリキュラムフレームワーク2008」の翻訳

<http://www.dcaj.org/report/index.html>



- ・ **今年度の調査方針**
 - － 昨年度ゲーム開発技術ロードマップのブラッシュアップ
 - － 「ゲーム開発者の実態調査」
 - ・ 調査方法: インターネット調査
 - ・ 調査対象: ゲーム開発者
(プロデューサー、ディレクター、プログラマー、グラフィッカー、プランナー、サウンド、デバッガー、ネットワーク・エンジニア等)
 - ・ 実施期間: 2009年9月24日～11月23日(予定)

調査実施の際には、アンケートにご協力をよろしくお願いいたします。

<http://www.dcaj.org/report/index.html>