

**現代の日本におけるゼロメイクの提案型ゲーム開発とは**

- ①市場の状況を知る⇒考える。
- ②パブリッシャーの状況を知る⇒考える。
- ③自社の状況を知る⇒考える。
- ④自社の未来を考える。⇒方向付ける。

## 考える力。

- ・**真実に接近しよう** — 物事の原因をできるだけ正しく理解しよう  
事実を把握しよう
- ・**生産的な思考をしよう** — 問題解決のための目標の設定とアプローチ
- ・**新しいものの見方を探ろう** — 問題発見・同定、可能性の探索

### ★クリティカルという言葉の語源

クリティコス(ギリシャ語:分ける, 決める)

クリティカル

- (1)批評, 批判
- (2)揚げ足取り, ケチ付け(ネガティブな意味での批判)
- (3)重大な, 決定的な
- (4)臨界の

クライテリオン — 診断, 分類の基準

- ・狭い意味でのクリティカル・シンキング — 論理的な思考
- ・広い意味でのCT — 合理的, 生産的, バランスの取れた考え方(創造的思考の要素を含む)

### ★クリティカル・シンキングの3要素

知識・技術・態度 : 3者の相互関係

統合概念としてのメタ認知の重視(メタ認知的知識とメタ認知的コントロール)

- ・「技術(スキル)」重視という発想の大切さ — 態度(傾性・パーソナリティ)の要素も  
スキルの学習と習慣づけによる行動形成を通して育成する。

## ①市場の状況を知る⇒考える。

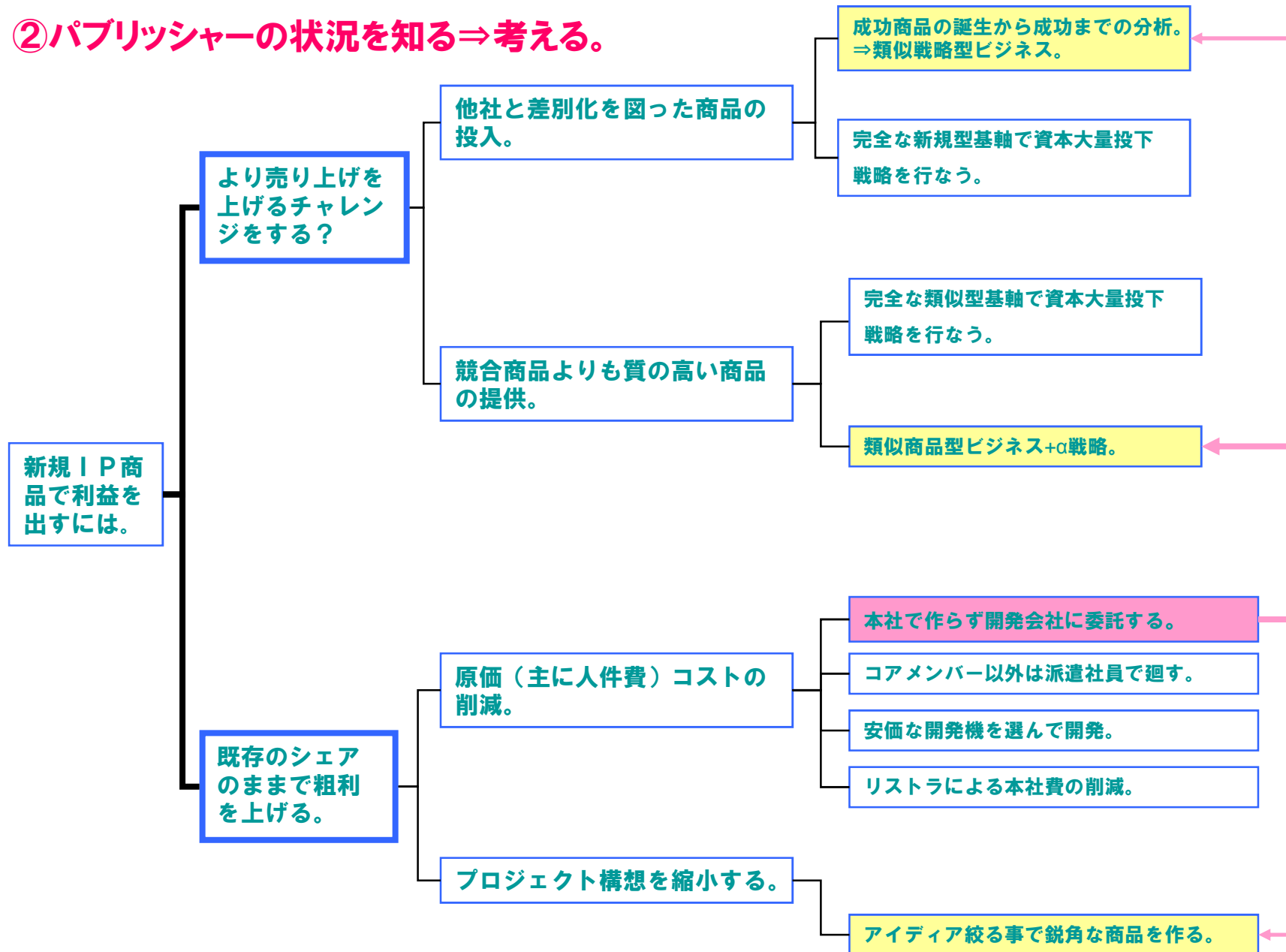
ゲームソフト市場の現状:全体

	2006年	2007年	2008年	
	<b>市場規模</b>	<b>市場規模</b>	<b>市場規模</b>	
<b>家庭用ゲーム</b>	3141億	3450億	3209億	ほぼ横ばい
<b>モバイル</b>	748億	848億	962億	ほぼ横ばい
<b>オンライン</b>	1015億	1121億	1239億	ほぼ横ばい

ゲームソフト市場の現状:家庭用ハード別

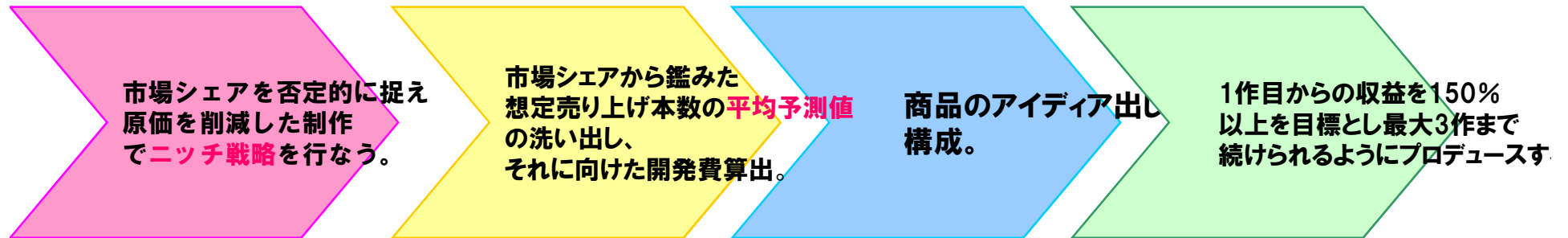
2008	2008年販売台数	シェア	販売金額シェア	10万本タイトル	版權モノ・続編モノを除いた本数	版權モノ・続編モノ・任天堂を除いた本数
任天堂WII	2908.3000	20.9%	24.0%	22	4	3
任天堂DS	4029.8000	42.8%	36.3%	63	19	9
PS3	991.3000	7.8%	10.6%	15	2	2
PSP	3543.2000	14.8%	13.1%	18	0	0
XBOX360	317.9000	2.7%	3.2%	3	2	2
PS2		10.8%	12.5%	-	-	-

## ②パブリッシャーの状況を知る⇒考える。



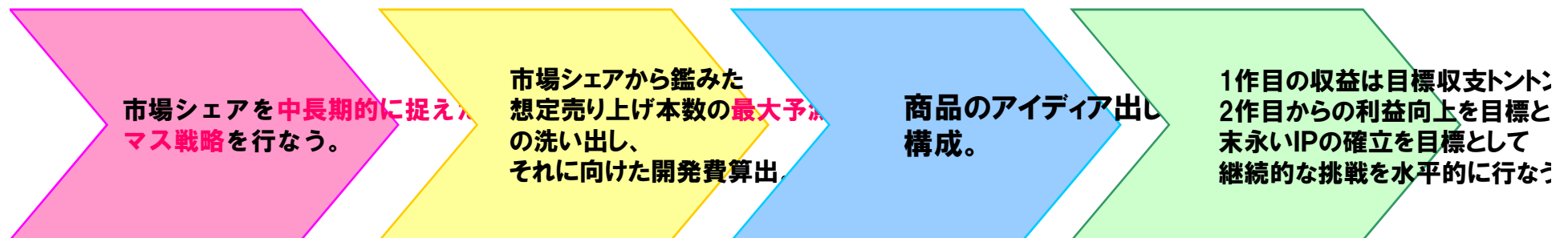
## ②パブリッシャーの状況を知る⇒考える。

### 短期的な商品成功プロデュース例



※事例 セブンスドラゴン・ルミナスアーク

### 中長期的な商品成功プロデュース例



※事例 モンスターハンター

② 自社の状況を知る⇒考える。

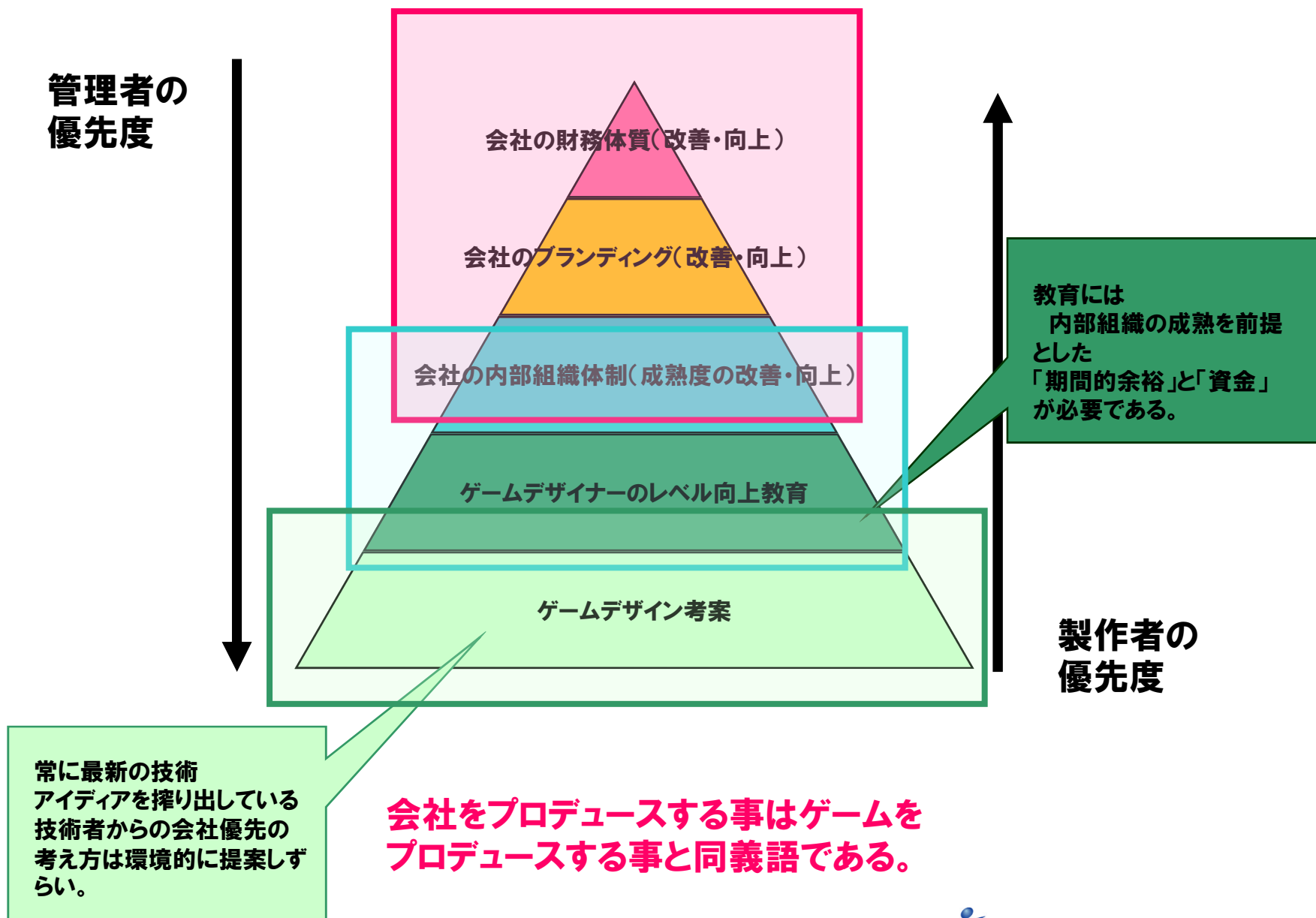
## イメージエポックのケース。

2006年のコンセプトは「挑戦する」 2007年のコンセプトは「見直す」 2008年のコンセプトは「成熟させる」
2009年のコンセプトは「挑戦する」 2010年のコンセプトは「見直す」 2011年のコンセプトは「成熟させる」

2006年～2007:ルミナスアーク発売  
↓  
2007～2008:ルミナスアーク2発売  
↓  
ワールドデストラクション  
2008～2009:セブンスドラゴン・  
アークライズファンタジア  
2009～2010:ルミナスアーク3  
新作「発表」  
新作「発表」  
新作「発表」  
「新しい挑戦への組織づくり」

3年毎の変わらないキーワード

## ②自社の状況を知る⇒考える。





#### ④ 自社の未来を考える。⇒方向付ける。

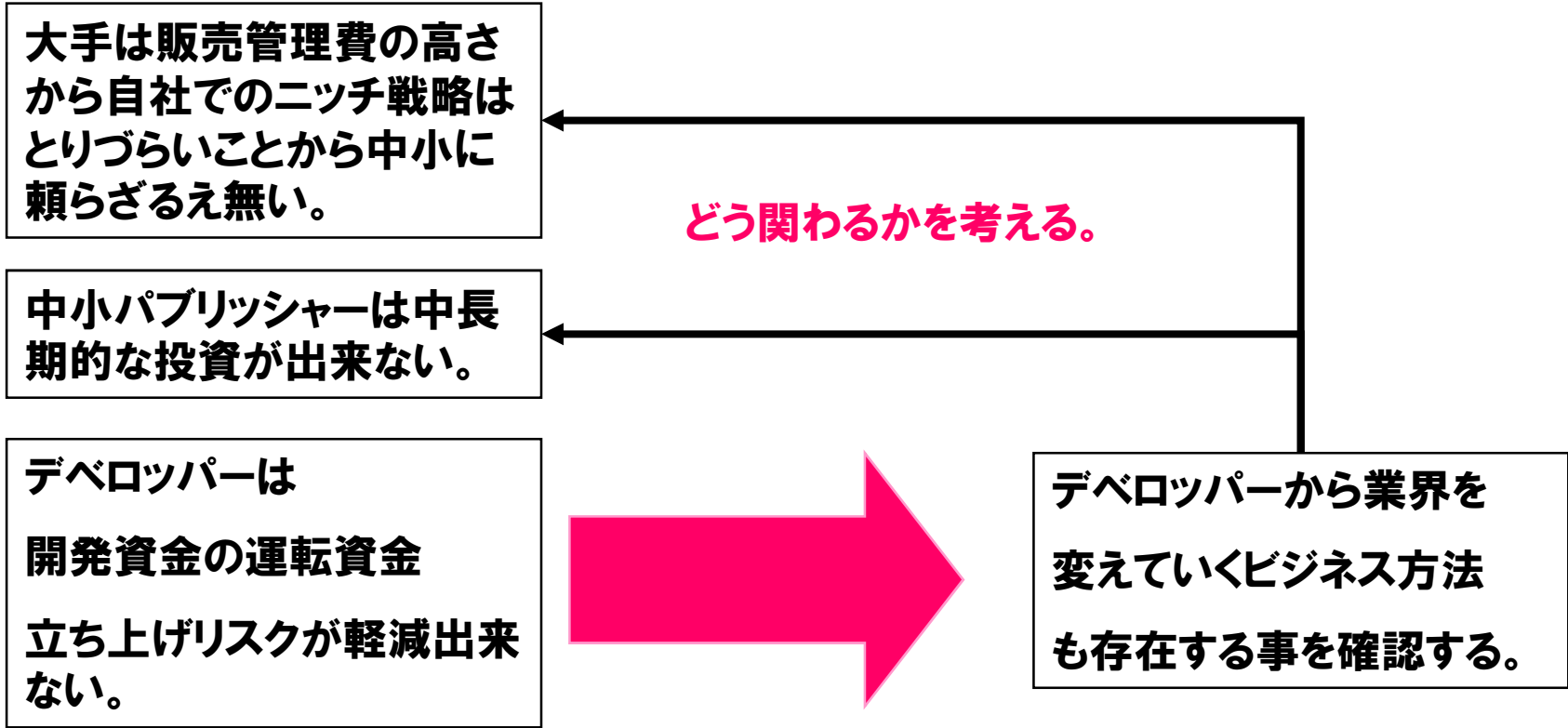
チャネルの多角化による一つのマスに向けた戦略では今後は生き残っていけない。  
中小企業こそ迅速な戦略見直しと決定をすべき。

- 大手の今後の更なる統廃合の可能性を示唆せよ。
- 受託専売からのリスク軽減の手法を考える。

↑↓(同義で考える)

- パブリッシャーとのWIN-WINの手法を考える。

**④ 自社の未来を考える。⇒方向付ける。**

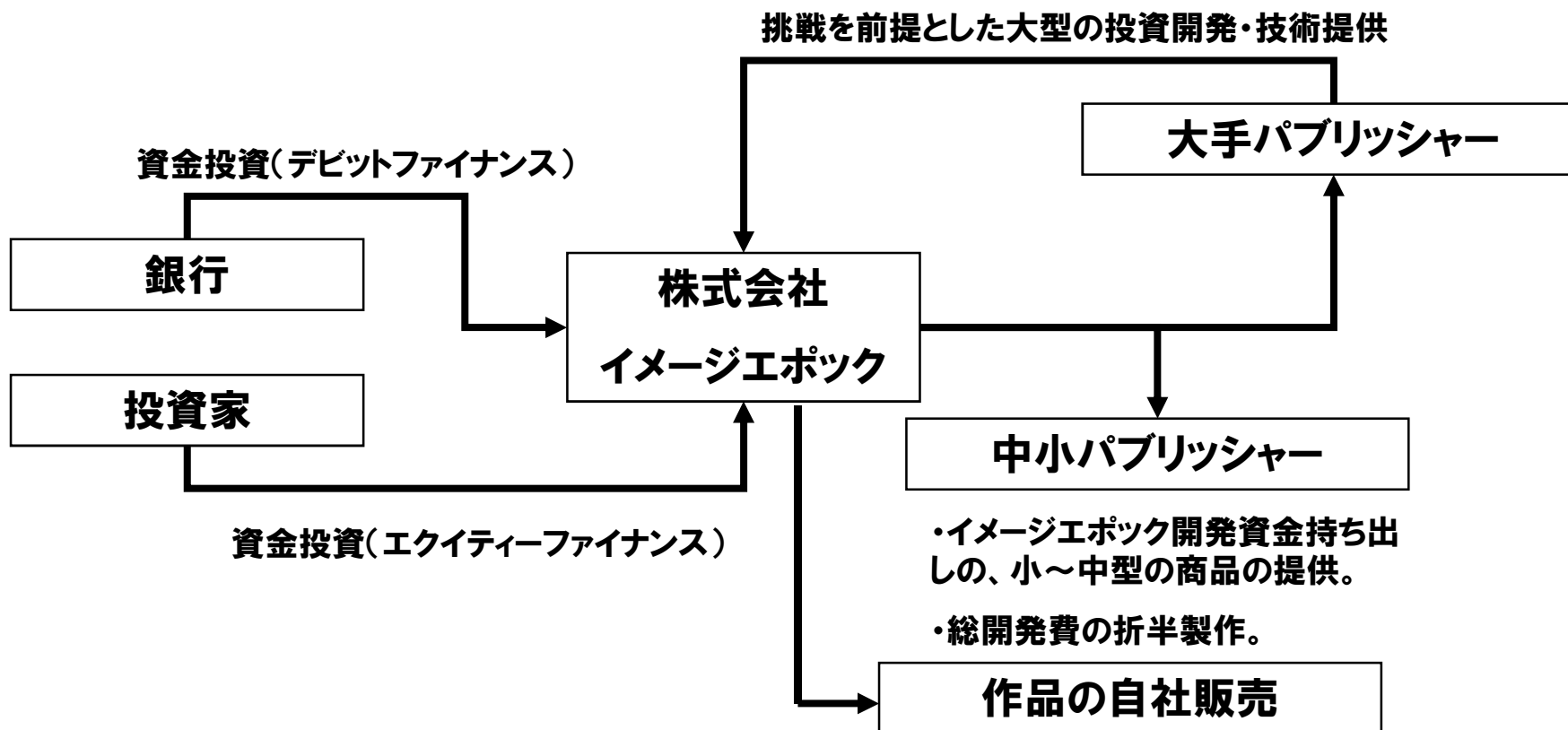


## イメージエポックの結論

デベロッパーのアイデンティティを確立せよ。

# イメージエポックのケース。

2009年の挑戦の実例:これから。



最後に。

**良い経営だけでも駄目、良い開発だけでも駄目**

**経営と開発が友達になる事が最重要である。**