

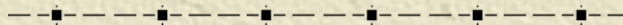


# ゲームの未来を考える: 「コンテンツ」を超えて

CEDEC2009

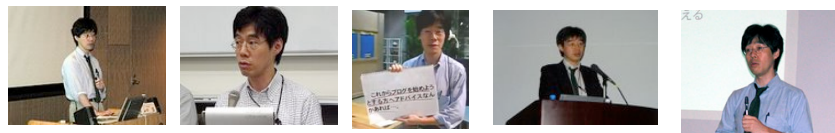
2009/09/03

駒澤大学 山口 浩



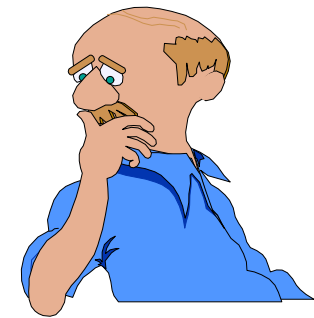
# 自己紹介

- ✦ 駒澤大学グローバル・メディア・スタディーズ学部准教授
  - GLOCOM客員研究員
- ✦ 専門分野:リアルオプション、予測市場、その他ファイナンス、経営学、仮想世界の経済等
- ✦ ブログ
  - 「H-Yamaguchi.net」  
<http://www.h-yamaguchi.net/>

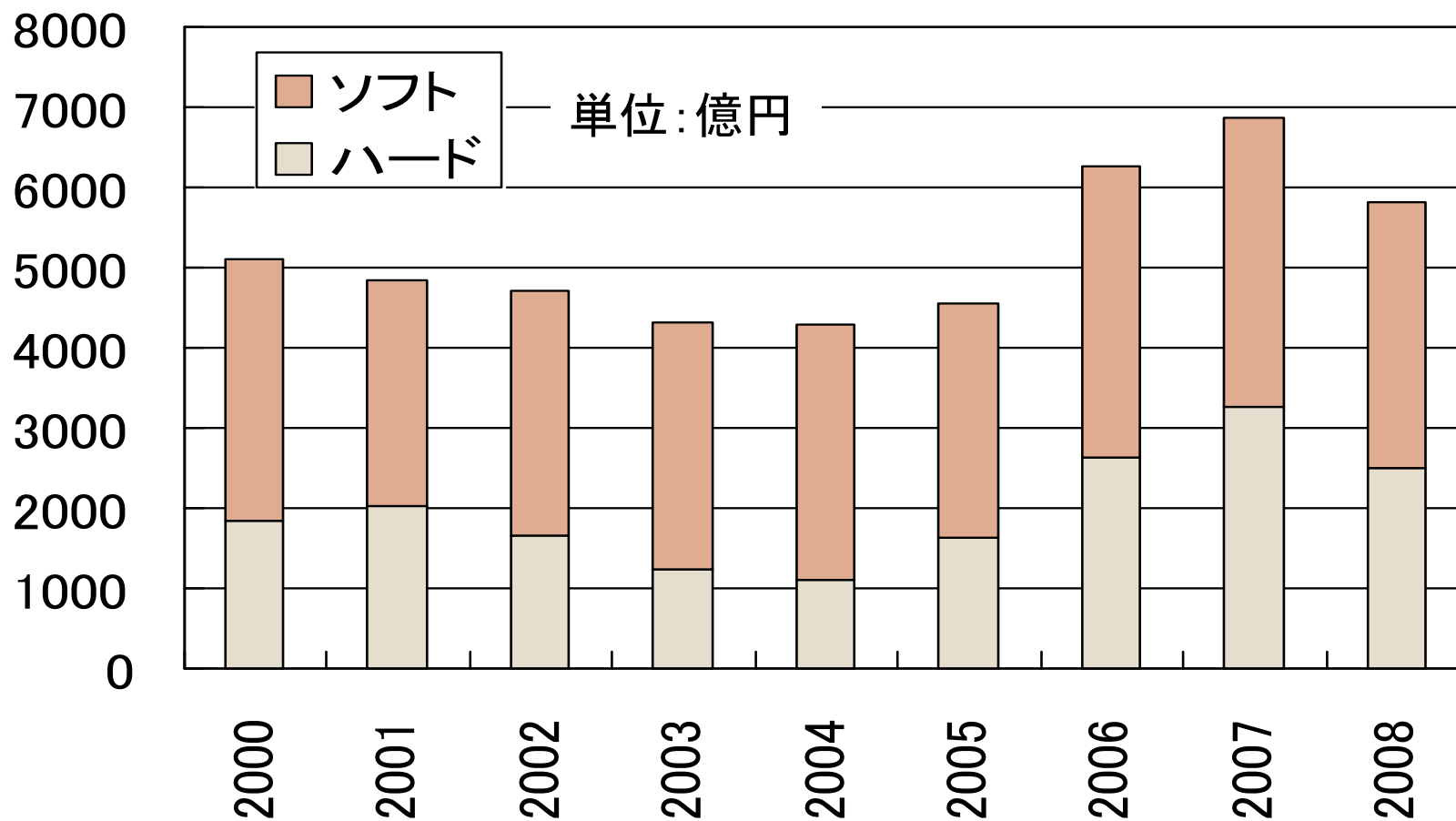


# 本日のテーマ

- ✦ ビデオゲームの「未来」を考えてみよう
  - 過去から
  - 隣接領域から



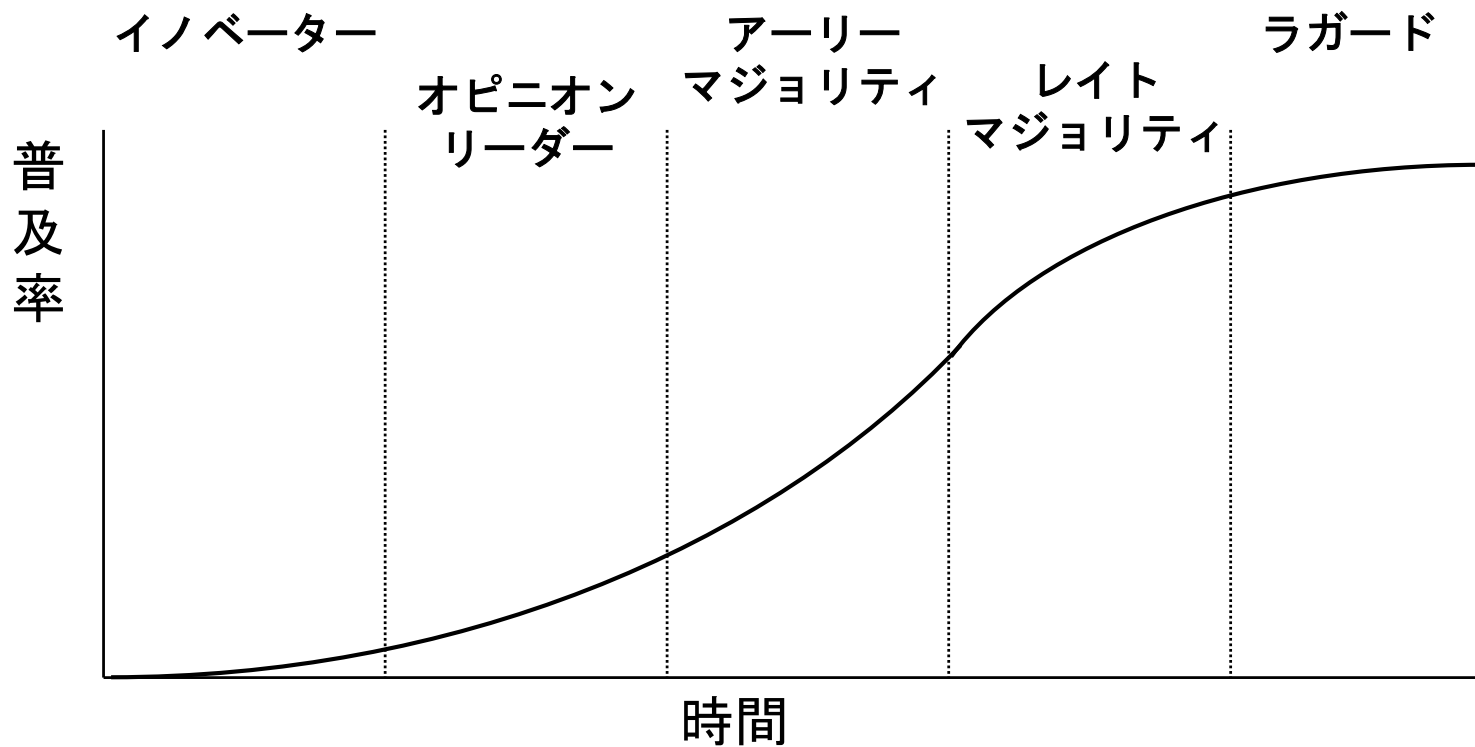
# 国内家庭用ゲーム市場推移



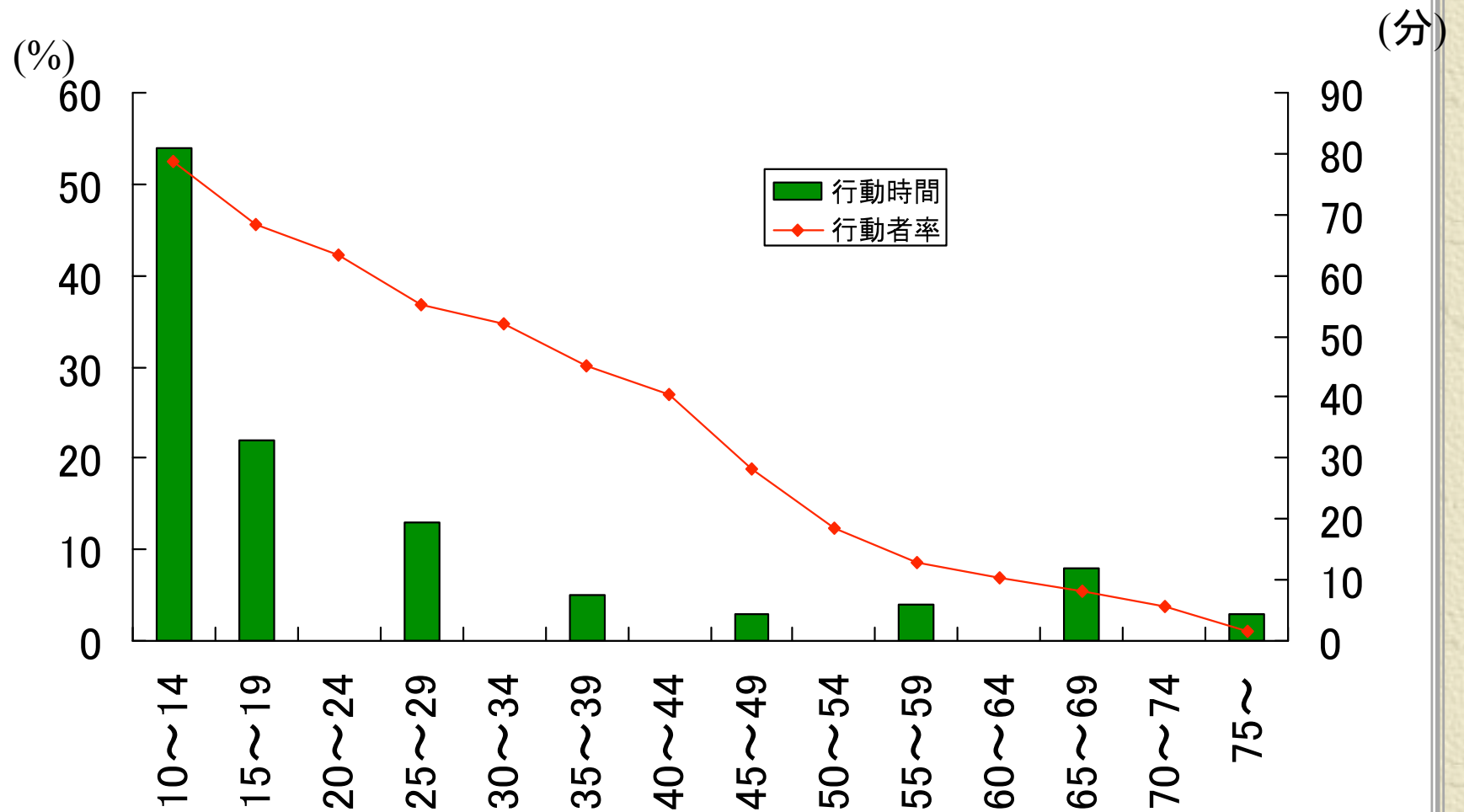
※エンターブレイン調べ

# イノベーションの普及過程

✧ ゲームは今どこ？



# 平成18年度社会生活基本調査



# この手の話題に興味のある人は

✦【CEDEC 2009】データで世界のゲーム市場の現状と未来を徹底分析

– <http://www.inside-games.jp/article/2009/09/02/37433.html>

# ゲームの過去を振り返ってみる



# ビデオゲーム

- ✦ プレイヤーの行動(入力)以外の全てをコンピュータによって処理し、ゲーム画面をビデオモニターに出力するゲーム
- ✦ コンピュータゲーム、テレビゲーム

# 「遊び場」でのゲーム

## ✦ 遊び+コンピュータ

- コンピュータをゲームに応用
- 技術的制約からアーケードへ

「みんなの」から  
「我が家の」へ

## ✦ ゲームの「仲間」

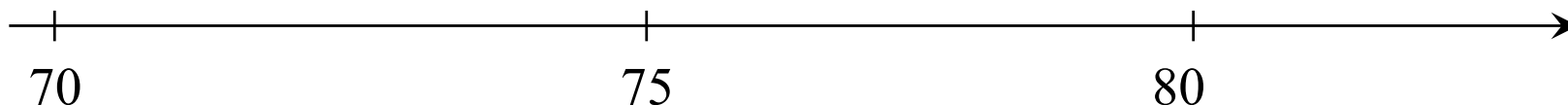
- ピンボール、ジュークボックス、麻雀・・・
- 遊園地、喫茶店、・・・

PONG  
(1972)

ブロッ  
ク崩し  
(1977)

スペースイ  
ンベーター  
(1978)

パック  
マン  
(1980)



# 「おもちゃ」としてのゲーム

## ✳ アーケードから家庭へ

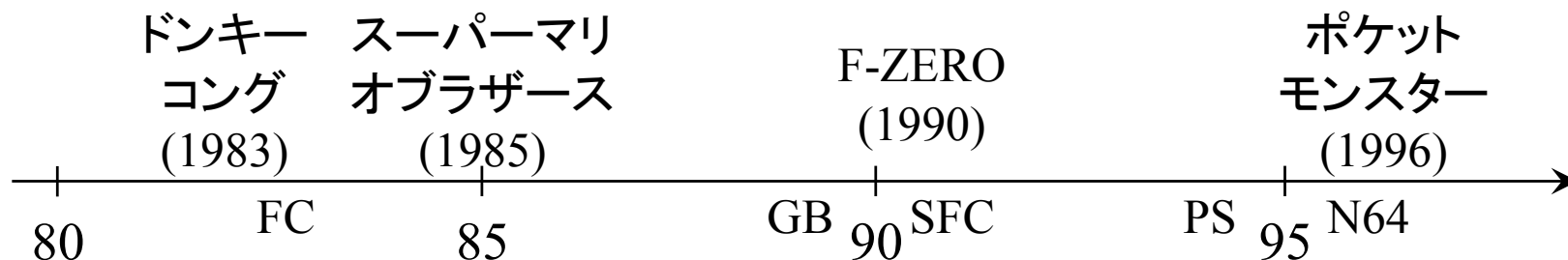
- おもちゃに電子技術を
- 映像に技術的制約

専用機から  
カセット式へ、  
ディスク式へ

## ✳ ゲームの「仲間」

- トランプ、メンコ、カルタ・・・
- 野球盤、グローブ、バット・・・

「家族の」から  
「自分の」へ



# 「映像コンテンツ」としてのゲーム

## ✦ テレビ画面をシェアするもの

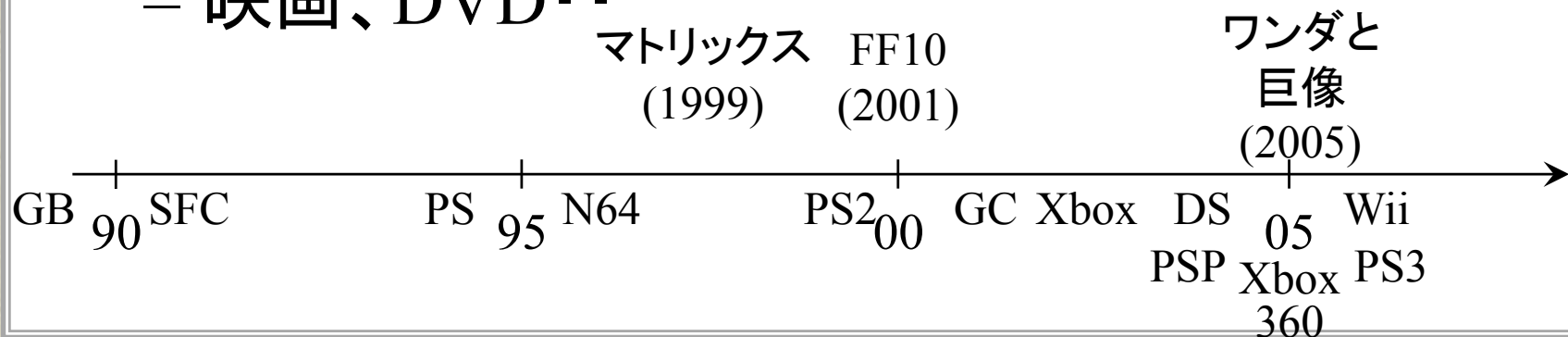
- 技術向上により可能に
- 映像・音響を楽しむもの

「家族の」から  
「自分の」へ

## ✦ ゲームの「仲間」

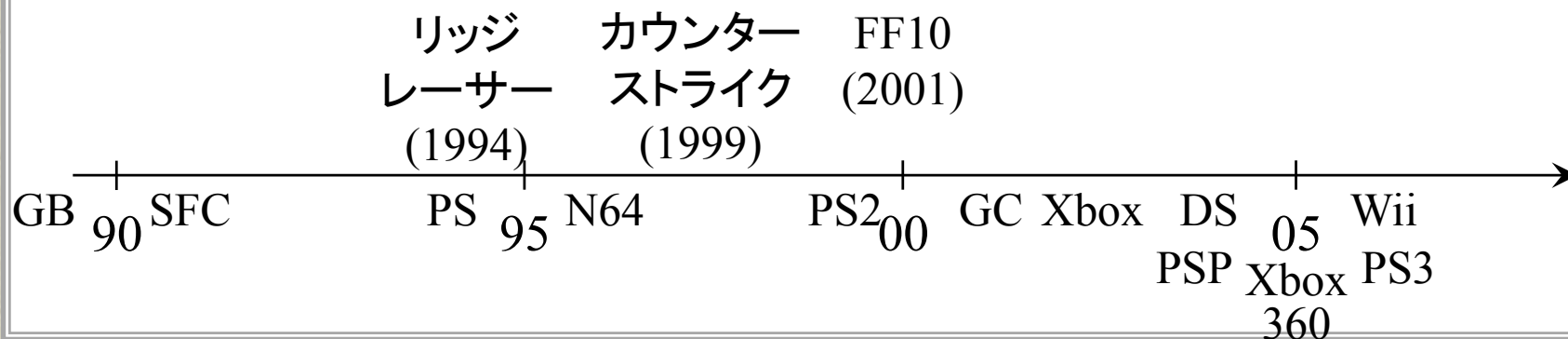
- マンガ、テレビ、
- 映画、DVD...

「子ども」から  
「大人も」へ



# 「趣味」「娯楽」としてのゲーム

- ✳ 時間と情熱をつぎこむ対象
- ✳ ちょっとした時間のひまつぶし
  - 持ち歩く、いつでもできる
- ✳ ゲームの「仲間」
  - 自動車、スポーツ、携帯電話、



# 「コミュニティ」としてのゲーム

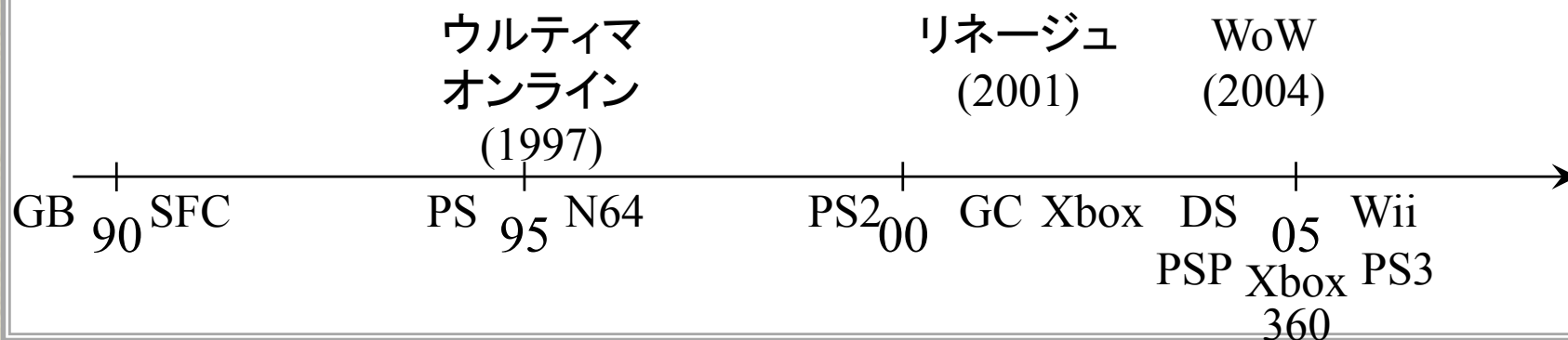
✦そこで交流するための場所

✦ゲームの「仲間」

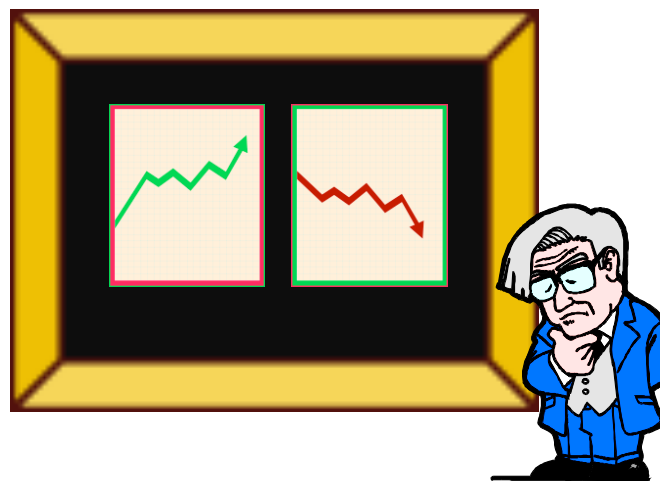
– 喫茶店・飲み屋・カラオケ・・・

– コーヒー・タバコ・ビール・・・

– mixi、ブログ、twitter、・・・



これをどう考えたらいいのだろう



# 他のコンテンツと同じこと

## ✦ 技術進歩と社会の変化

- 目的・使われ方が多様化
- コンテンツとメディアの分離
- 他のジャンルとの関係が発生



# 他のコンテンツとちがうこと

- ✦ インタラクティブ性
- ✦ コミュニティ性
- ✦ ルール設定

# 用途の多様化

## ✦ 書籍が貴重品だったころ

- 1254年、パリ大学で学芸の学位に要求された書物→27冊
- 16世紀イギリスで「copyright」は印刷業者の保護のための勅許

## ✦ 技術の発達とジャンルの広がり

- “El ingenioso hidalgo Don Quijote de La Mancha” (1605) - Spain
- “L'école des Filles” (1655) - France

# 用途の多様化

✦ オペラ「カルメン」(1875年初演)

– 原作: 1845年出版の小説

✦ 映画「月世界旅行」(1902年公開)

– 初のSF映画

– 原作: ジュール・ヴェルヌ + H.G. ウェルズ

# 書籍以外でも

✦ マンガ

✦ 映画

✦ テレビ

✦ 「〇〇なんてくだらんものばかり見てないで勉強しろ！」

✦ 教育等に使われる

✦ 見て育った世代が親に

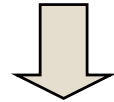
✦ 当たり前のもので定着

✦ 作る人が尊敬の対象に

# 媒体と内容の分離

✳️「本はまじめなもの」

✳️「ゲームは不真面目なもの」

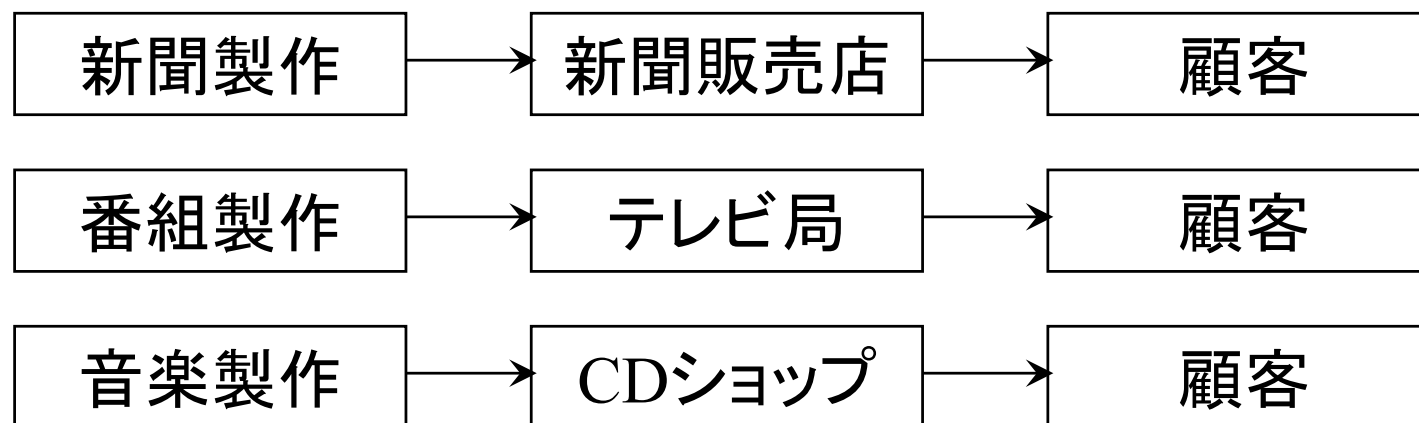


✳️「本」「ゲーム」

✳️「まじめなもの」「不真面目なもの」

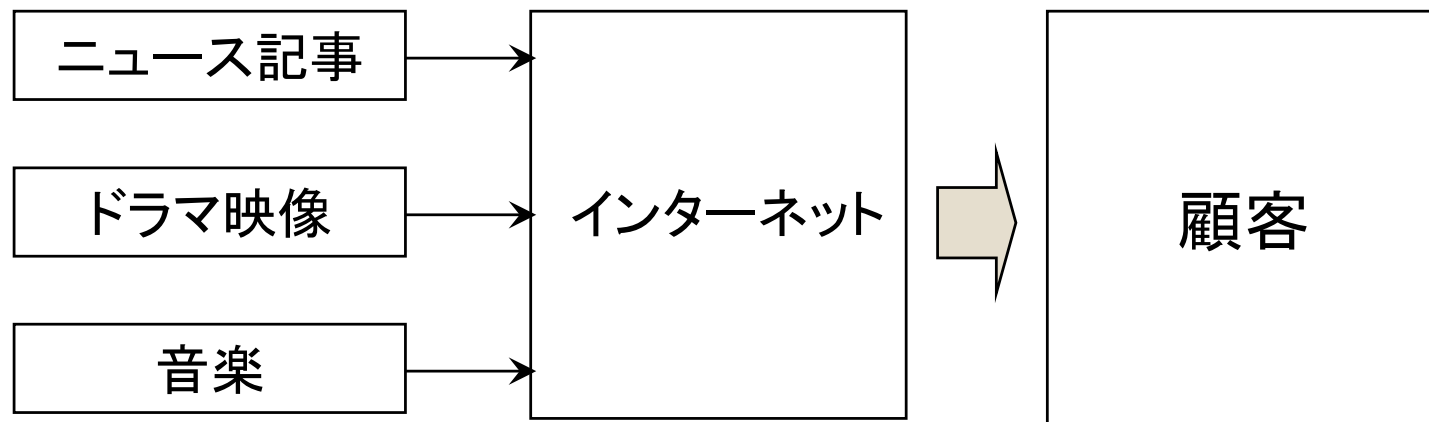
# コンテンツビジネスの構造変化

- ✳ かつては「製造」と「販売」が一体化
  - テレビはテレビ、新聞は新聞...
  - それぞれの分野が独立



# デジタル・コンバージェンス

- ✳️「伝える機能」が収斂
  - 「メディア」と「コンテンツ」が分離
- ✳️「技術」と「顧客」の変化による



# 新しい市場

## ✦ 大人向け

- 例:「東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング」

教育:  
任天堂、博物館や学校などが独自のDSコンテンツを作成、配信できるシステムを開発  
(09/04)

## ✦ 女性向け

- 例:「nintendogs」「おいでよ どうぶつの森」

## ✦ 老人向け

- 例:「太鼓の達人 RT 日本の心」



# ゲーム内広告

## ✦ 広告メディアとしてのゲーム

- 技術の発達
- 顧客層の変化

オバマ候補、EAの  
「Mercenaries 2: World  
in Flames」内に広告

## ✦ ゲーム内に広告

- テレビでは接触できない層の  
人

ぐるなび、ゲームヤロウ  
『サドンアタック』にゲー  
ム内広告を展開(09/08)

Massive, Inc. has signed or renewed  
several deals with Electronic Arts,  
Activision, THQ, and Blizzard  
Entertainment to broker in-game ads  
for the Xbox 360 and PC platforms.  
(09/08)

# Eスポーツ

- ✦ 「スポーツ」としてのビデオゲーム
- ✦ 2007年アジア室内競技大会正式種目採用
  - 「ウイニングイレブン」(コナミ)
  - 「Need for Speed」(EA)
  - 「NBA Live」(EA)
- ✦ 国内でも機運
  - 『オール早稲田eスポーツ選手権』(09/06/14)

# シリアスゲーム

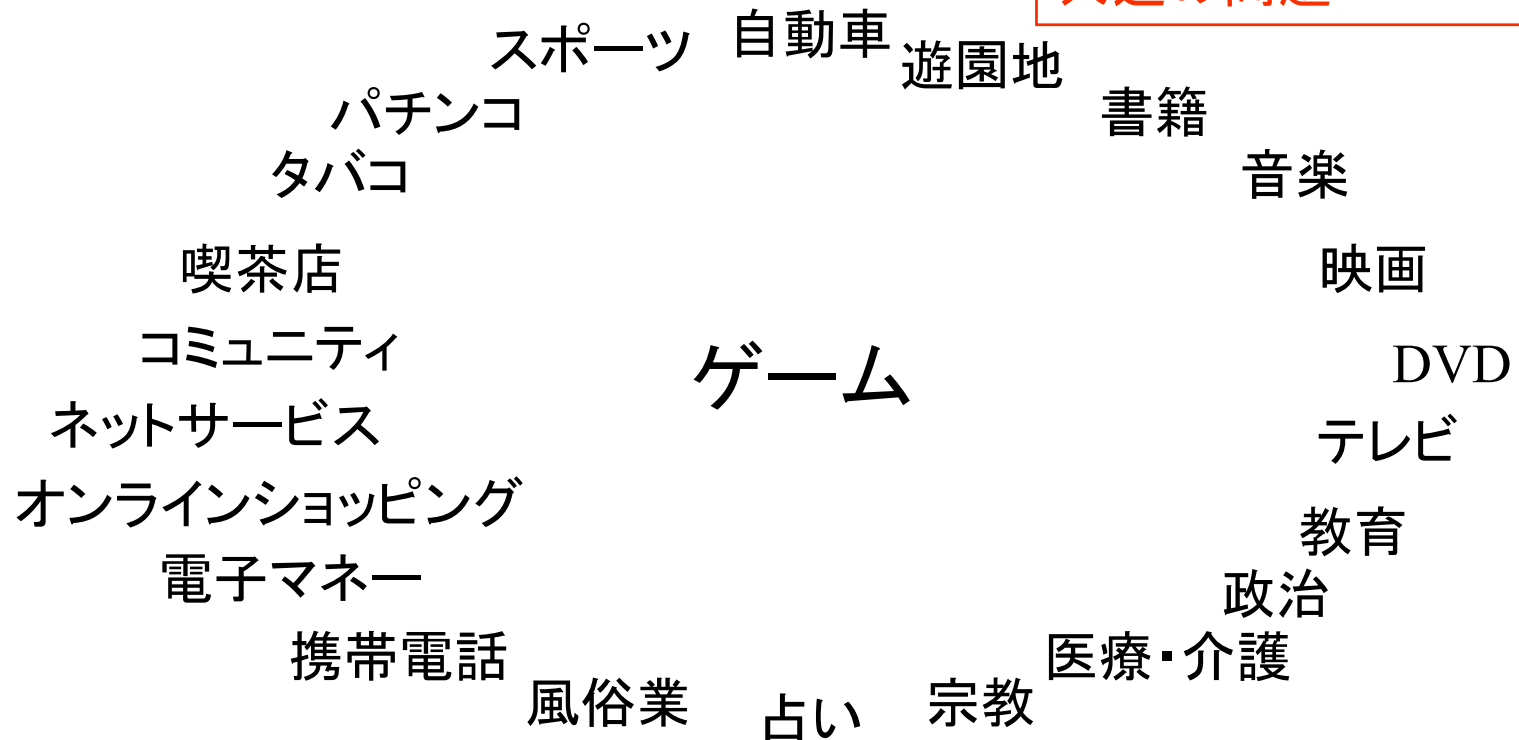
- ✦ ゲームを「まじめ」な目的に
  - 教育、医療、政治活動、軍事、宗教、...
- ✦ 機能
  - 教育訓練ツール
  - メッセージ伝達
  - 資源配分ルールの設定

# さまざまな「顔」

✳️ 入り混じる性格

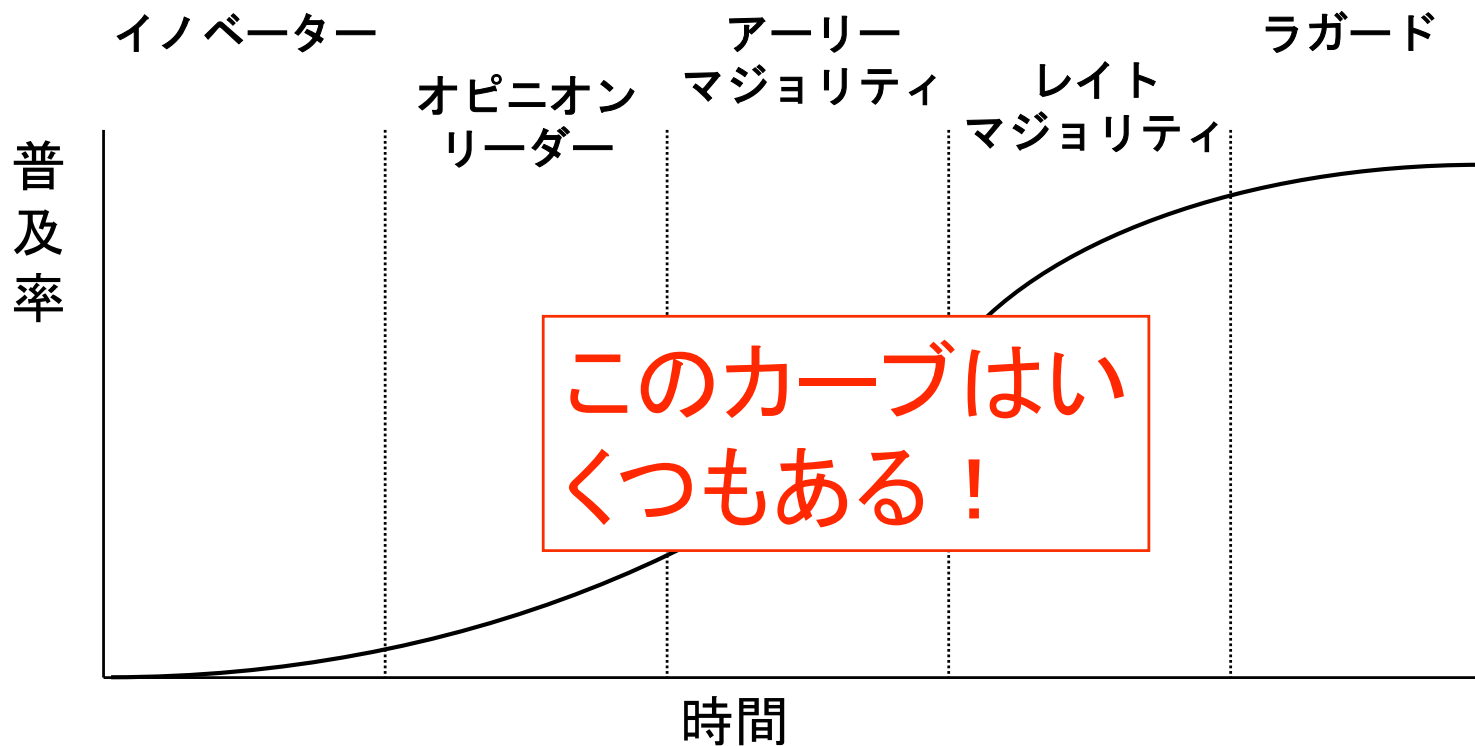
✳️ 隣接領域の影響

市場の競合・補完  
新たな市場機会  
新たなビジネスモデル  
共通の問題

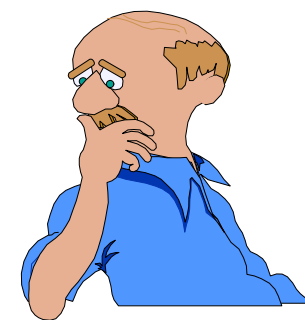


# イノベーションの普及過程

✦ 新たな用途、新たな市場があるなら・・・



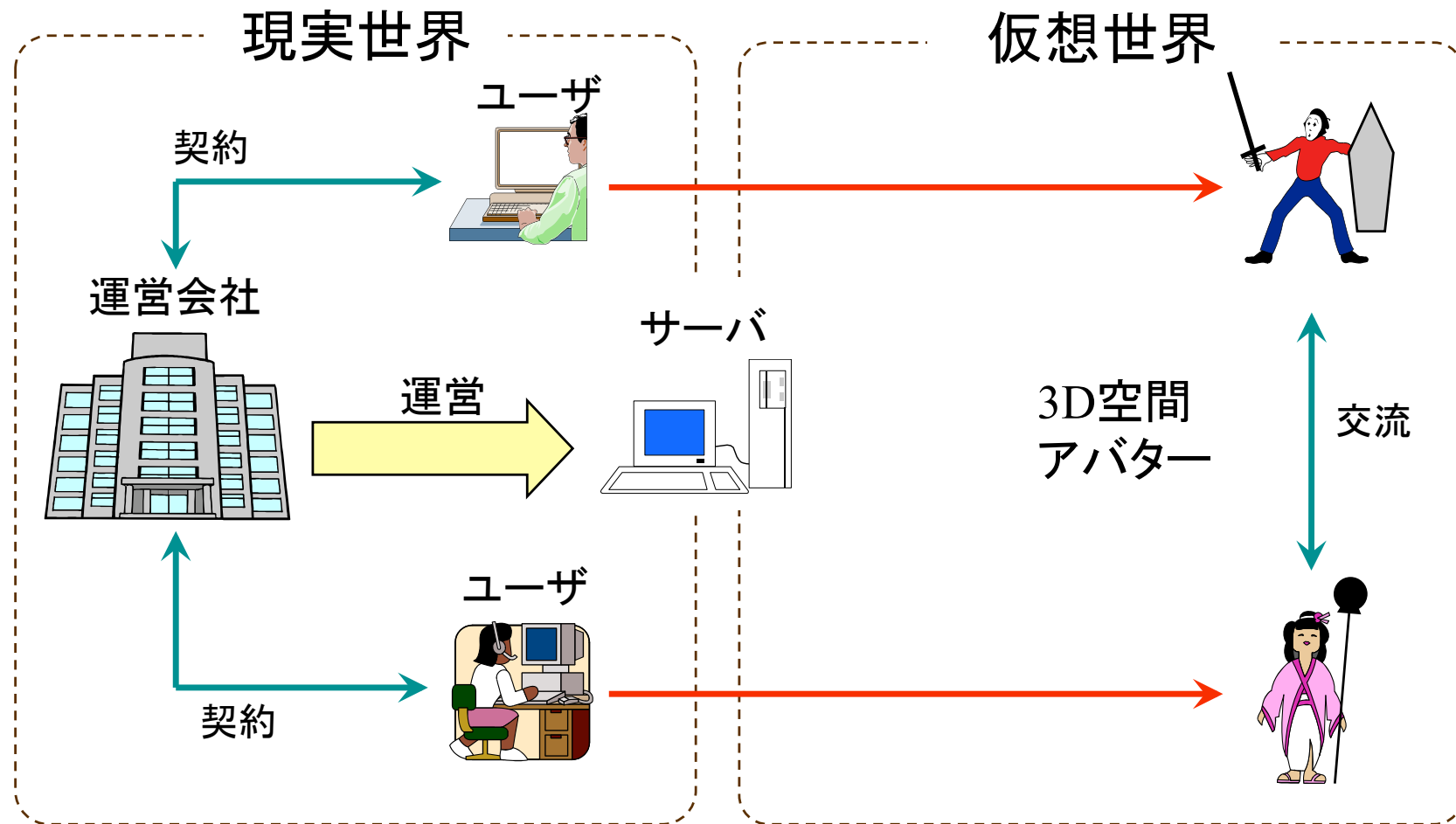
じゃあこれからどうなるんだらう



# ゲームの特徴

- ✦ インタラクティブ性
- ✦ コミュニティ性
- ✦ ルール設定

# 仮想世界サービス





# 仮想世界サービスの「ルーツ」

## ✧ 通信をリッチに

- モールス符号→音声→2D画像→3D動画
- 「対話」から「場」へ

## ✧ ゲームをリアルに

- ボードゲーム→オンラインゲーム
- 機械相手→人間相手
- 新しいアイデンティティの創造

## ✧ 映画をインタラクティブに

- 「Habitat」
- 新しい娯楽のかたち

# 仮想世界サービスってどう？

## ✦「後ろ向き」の話相次ぐ

- ダレットワールド、東京0区、iA、Lively、
- セカンドライフ「進出」企業の撤退

## ✦新しい話もちらほら

- プーペガール
- ニコッとタウン
- アメーバピグ

# セカンドライフはどうなった？

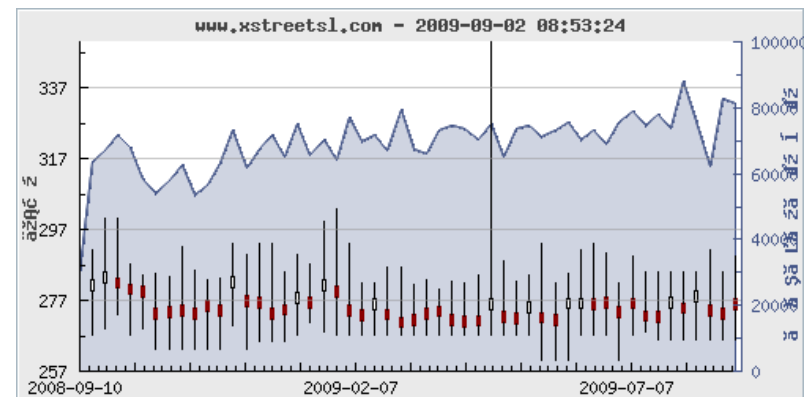
## ✳ ユーザー層拡大続く

- 主役は企業からユーザへ
- 日本人アクティブユーザもブーム時の2~3倍
- 非営利機関での活用
- 賭博は排除、アダルトは分離

## ✳ 貨幣流通量増大

- 約360億円

USDとの為替レート  
(L\$/US\$)



# 仮想世界の方角性を考える キーワード

- ✦ 教育・訓練、非営利
- ✦ アイデンティティ創造
- ✦ 仮想経済圏
- ✦ 現実との接点

# 仮想世界市場の動向

## ✦ 全体として成長続くとの予測

- 子供向けが成長
- 教育・訓練
- 大人向けも好調

### 仮想世界登録者数予測

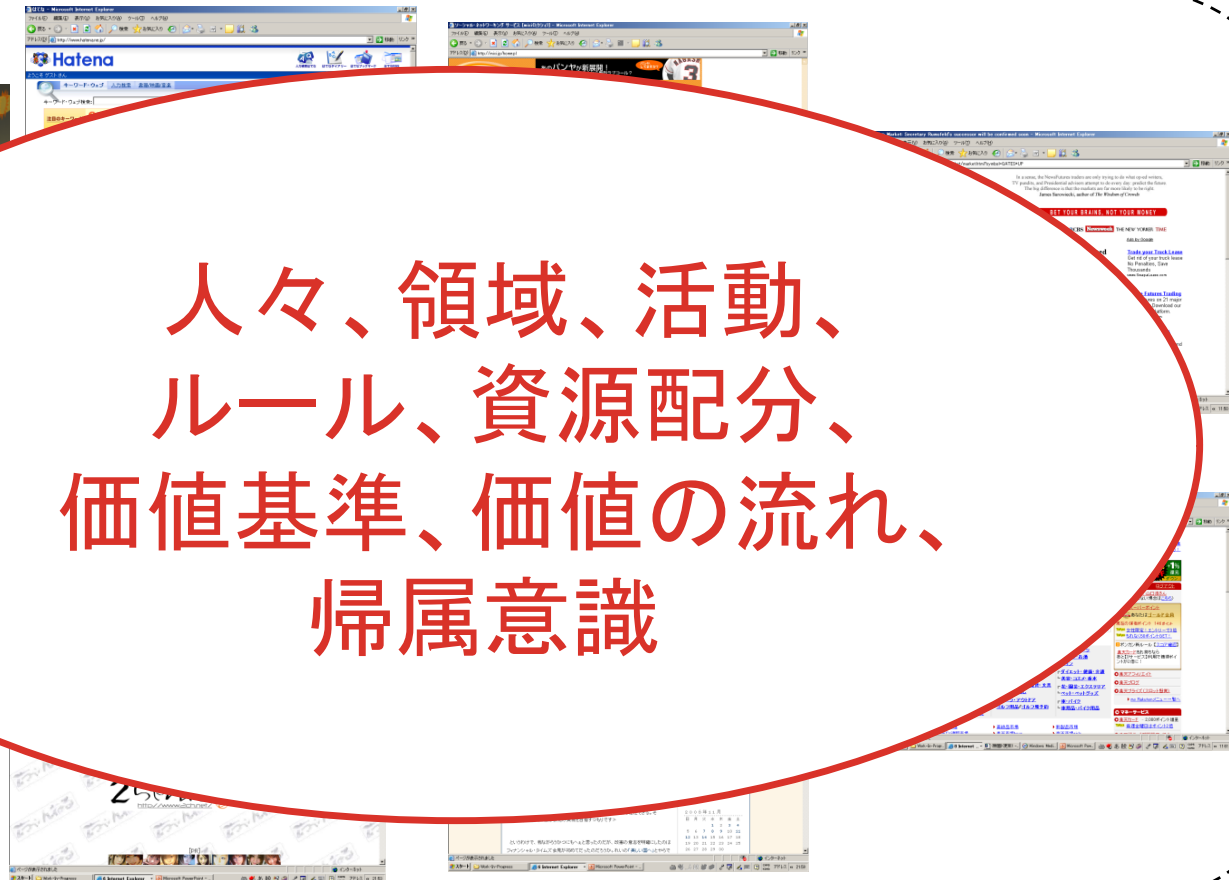
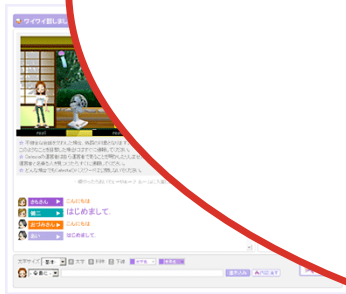
	2009	2015
大人	11.5	32.5
十代	125	395.6
幼児	50	209.9
計	186.5	638

Strategy Analytics予測(百万人)

# *Whyville*

- ✳ 子ども向け仮想世界
  - 1999年～
  - 会員数5百万
  - さまざまな教育的配慮
  - 経済システム
  - 会費＋企業スポンサー

# 3Dでない仮想世界もある

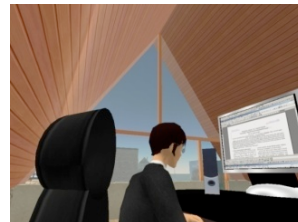


人々、領域、活動、  
ルール、資源配分、  
価値基準、価値の流れ、  
帰属意識

# 「もうひとつの世界」

✦そこで時間を過ごし、交流し、自己実現する場所

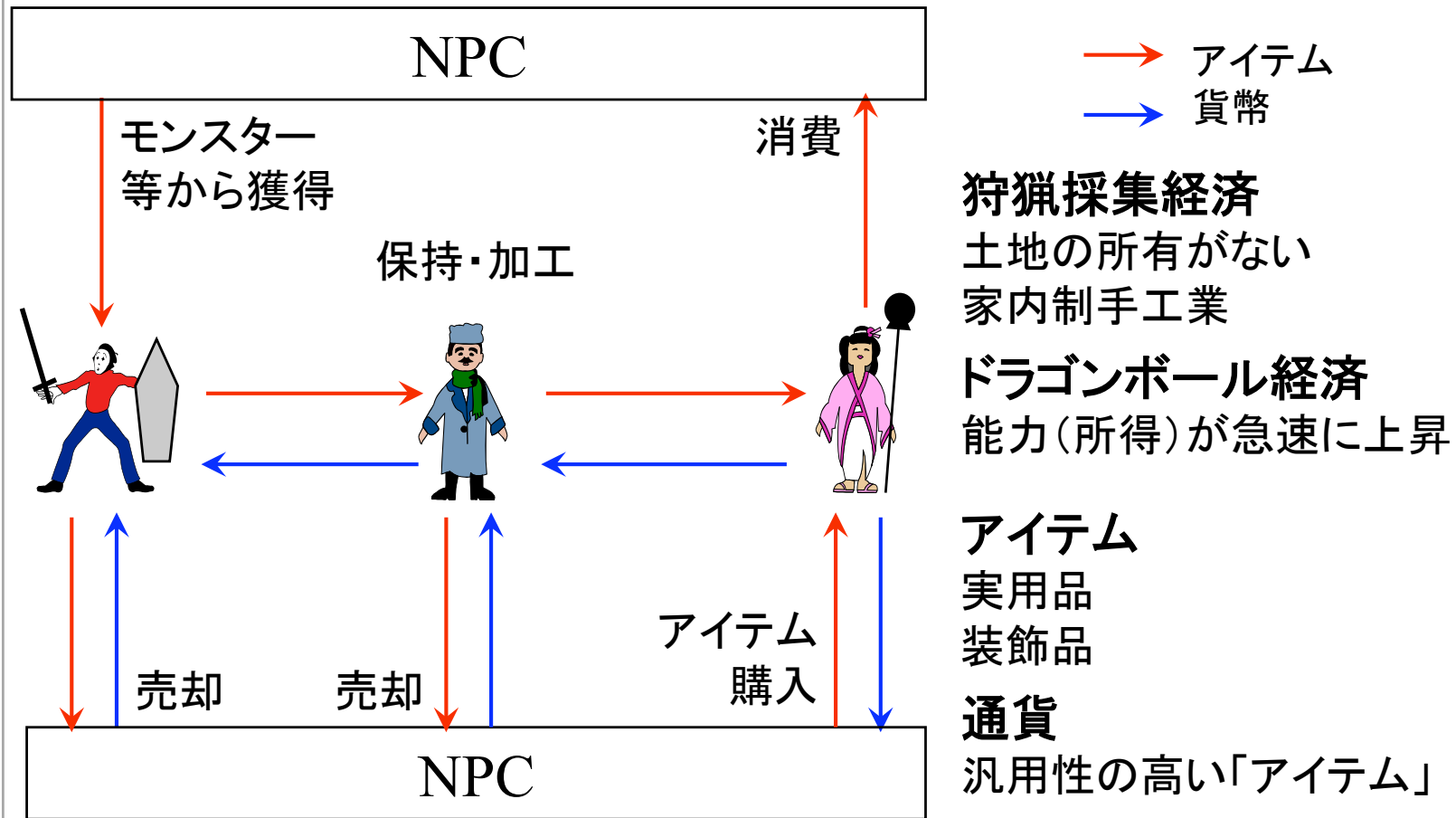
- 「コンテンツ」ではなく「プラットフォーム」
- 物理的、社会的状況から切り離された場所
- 「もう1人の自分」の居場所
- 「もうひとつ」のアイデンティティ



H-Yamaguchi.net



# 典型的なMMORPG内の経済



# 「地域通貨」としてのゲーム通貨

## ✦ 多くのゲーム通貨は地域通貨の特徴

- 中央銀行が存在せず労働によって発生
- 利子が存在しない
- コミュニティの中でのみ通用する

**LETS:**  
Local Exchange  
Trading System

## ✦ ポイントプログラムとの共通性

- プログラム間の「兌換性」
- 「労働」とは何か

# ポイント経済の広がり

✦ 年間発行額推定6,600億円相当

業界	年間推定発行額
家電量販店(上位10社)	2,018億円
カード(業界全体)	1,609億円
携帯電話(上位3社)	1,085億円
航空(上位2社)	729億円
ガソリン(主要3社)	617億円
総合スーパー(上位5社)	215億円
百貨店(上位10社)	288億円
コンビニ(主要3社)	50億円
ドラッグストア(上位5社)	43億円

野村総研推定  
(2006年度)

個人消費約300  
兆円に比べれば  
小さいが、それな  
りの規模

リンデン\$発行高  
(2008年2月)  
46億L\$(約17億円)

# 複数通貨制の「復権」

- ✦ 流通地域のちがい
- ✦ 利用目的のちがい
- ✦ 発行者のちがい



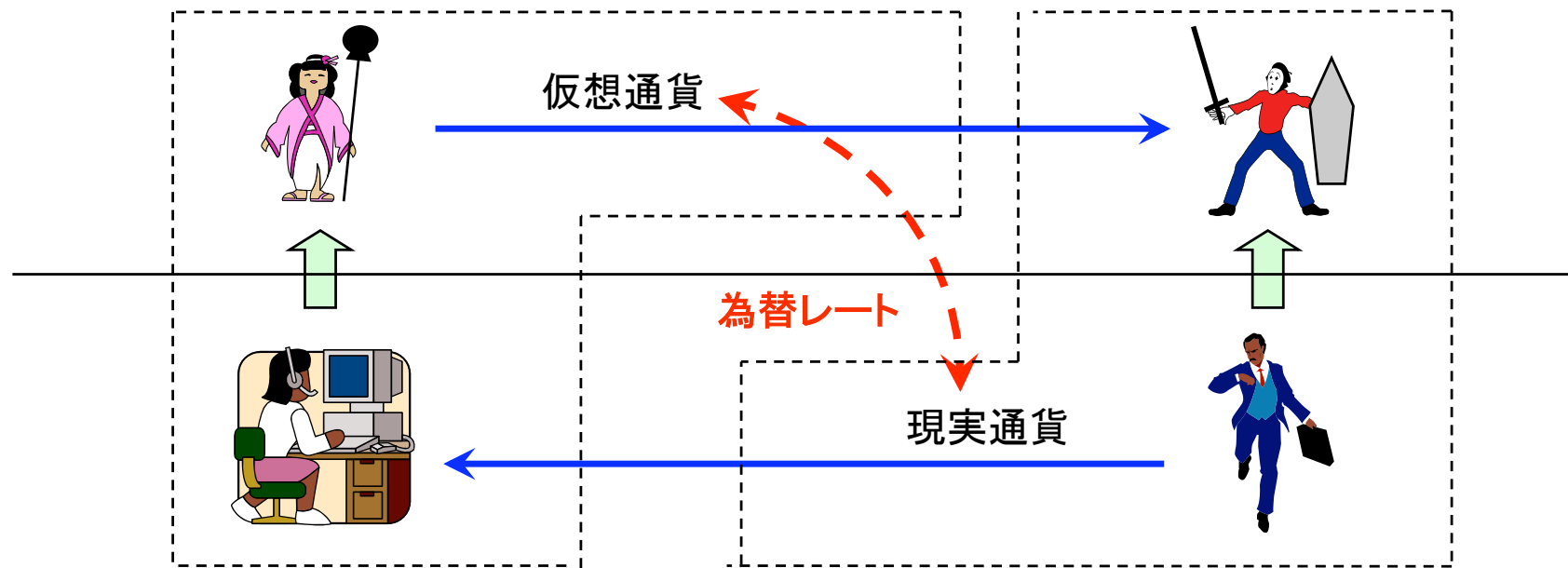
# MindArk、銀行業免許取得

✦ 「Entropy Universe」を運営するMindArkは、同社の完全子会社であるMind Bankがスウェーデン金融監督庁から銀行業の免許を受けたと発表

- Mind Bankは、仮想世界において現実通貨の取引を行う最初の正式な銀行となる
- 同社ではこの銀行を通じて、自社の提供する仮想通貨と現実通貨との通貨交換の円滑化や、複数の仮想世界に対する中央銀行の役割を果たすといった目的が達成できるだろうとしている。
- 2009年3月

# RMT - 2つの世界間の「貿易」

- ✦ 互いにより短い時間で得られるものを提供し合う
  - すべて自分でまかなうより高い水準の満足
- ✦ 「比較優位」に基づく貿易
  - オーソライズされていない「密貿易」



# 江戸時代の日本

## ✳ 複数通貨が共存

- 単位
- 発行者
- 用途

# 任天堂、Wiiバーチャルコンソールの 自社ソフト無料化

- ✧ 『Wii』でファミコンなどの名作ゲームをダウンロードできるサービス「バーチャルコンソール」を条件付で無料化すると発表
- ✧ **ユーザー**が友人、知人などの『Wii』をインターネットに接続する**手助け**を行うごとにカウントされ、10台の接続を手助けしたユーザーを「手助けマイスター10」、20台の接続を手助けしたユーザーを「手助けマイスター20」と呼び、これらのユーザーは、バーチャルコンソールのソフトの任天堂作品に限り無料に
- ✧ (ORICON STYLE - 09月01日 17:55)



# 「意味のある」仮想経済

現実世界

仮想世界

人物、領域、  
アイテム、通貨

オンラインでの  
活動の範囲が  
拡大

中間領域  
の拡大

現実の価値の  
流れを伴うよう  
に



交流・取引  
実感



# 「金銭感覚」のちがい

- ✦ 「2番め」の世界
- ✦ 「余暇の時間」
- ✦ 多くの資源が「希少」ではない
- ✦ 「必要なこと」ではなく「面白いこと」
- ✦ UGCの意義はここに
  - 事業者の収益確保が難しい領域
  - ユーザーの力を利用する

# 仮想世界の存在意義

- ✦ 現実世界とちがったしくみ・ルール
  - ネットの特性
  - 「2つめ」であること
- ✦ 人は現実世界とちがった行動をする
  - 現在の世界は「ベスト」ではない
  - 現実世界で「恵まれない」人にもチャンス

ルール設定で資源配分を変える  
→ゲームも同じ

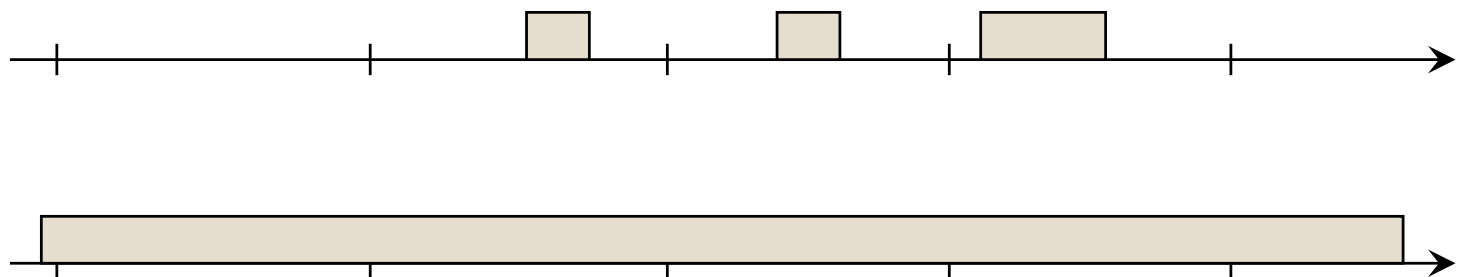


ゲームで世界を変えられる、かも？

# 「社会インフラ」としてのゲーム

✳️「必要に応じて利用」→「常に利用」

- 電話
- テレビ
- パソコン
- ネット



# ゲームを通して日常生活を送る

セカイカメラ

「電腦コイル」(2008)

©磯光雄/徳間書店・  
電腦コイル製作委員会

# 日常生活をゲームにする

## ✦ 健康保険・生命保険における情報の非対称性

- － 健康維持活動と保険を結び付けられないか

# ゲームの要素を取り入れた社会制度

- ✦ さまざまな制度がゲーム的要素を持つ
  - 選挙、裁判、
  - 試験
  - 市場、通貨
- ✦ ルール設定によって資源配分を変える

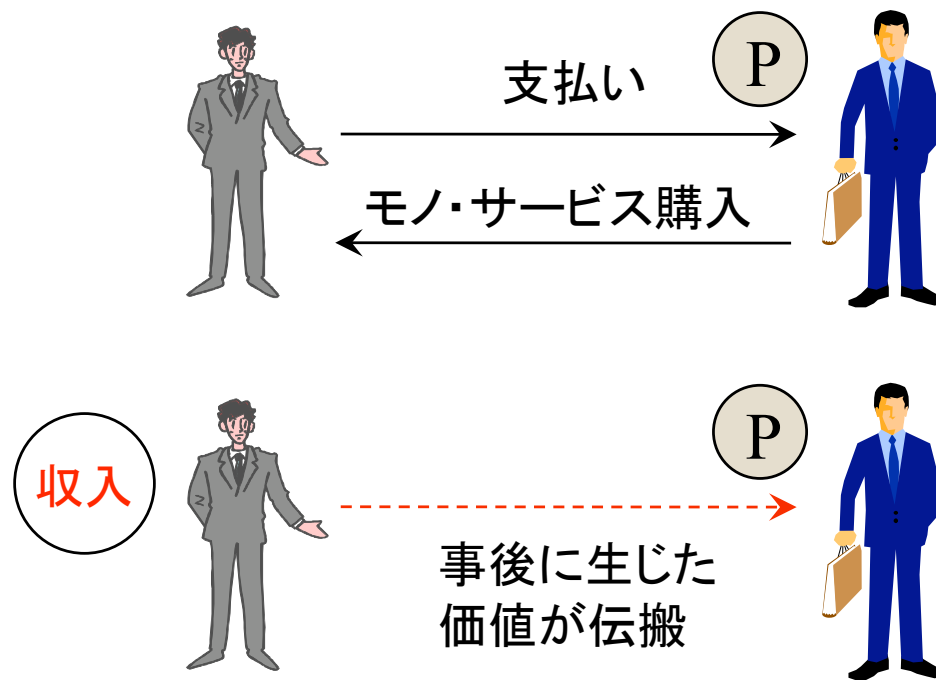


# 伝播投資貨幣「PICSY」

- ✦ 鈴木健氏（サルガッソー代表）が提唱
  - 伝播投資貨幣(でんぱんとうしかへい：  
Propagational Investment Currency SYstem)
  - 価値が人から人へと伝播していくという興味深い性質をもった新しい貨幣システム
  - 情報処理振興事業協会(IPA)の「未踏ソフトウェア創造事業」のプロジェクト

# 伝播投資貨幣「PICSY」

✦ 支払われた貨幣が、自分の発行した株式のような役割を果たす

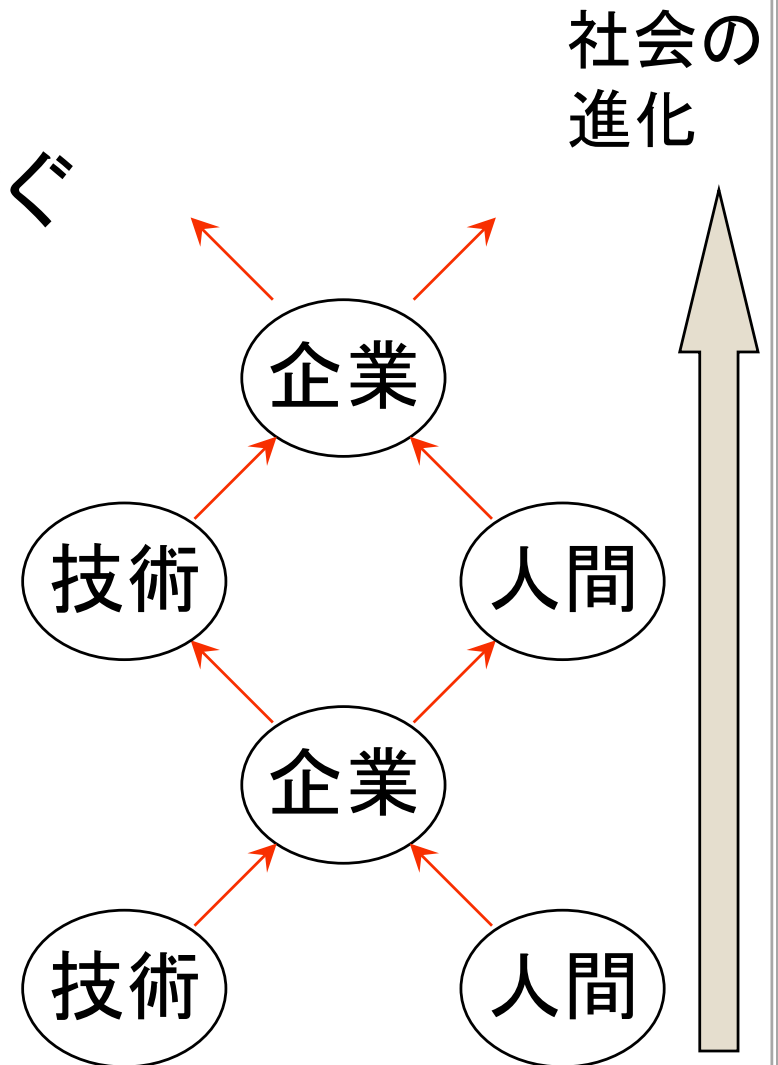


# ゲームの未来・・・

- ✦ ゲームをゲーム以上のものに
  - 用途の広がり
  - 利用者の広がり
- ✦ 他分野との連携がカギ

# 企業の役割

- ✦ 技術と人間の間をつなぐ
  - 技術を具現化する
  - ニーズを吸い上げる



ありがとうございました

URL: <http://www.h-yamaguchi.net/>