

今日の焦点

発展を続けるゲームの世界

最近のゲームの世界を見ると、家庭用ゲーム機、パソコン用ゲームソフト、ゲームセンター用の業務用ゲーム機、それにオンラインゲームと、4つのグループに大きく分かれるが、そのなかで注目を浴びているのが家庭用ゲーム機の業界である。家庭用ゲーム機がビジネスとして初めて登場したのは、米国で1972年に発売されたマグナボックス社の「オデッセイ」と言われている。1974年にはアタリ社が「ポン」というソフトを乗せた家庭用ゲーム機を発売し世界的な大ヒットとなった。1977年にはソフトを自由に入れ替えできる、現在の家庭用ゲーム機の原型となった「Atari 2600」が発売され、米国では全世帯の約30%に普及するほどのヒット商品となった。

わが国のゲーム機市場拡大の火付け役は、1978年にタイトーが発売したゲームセンター用のゲーム機「スペースインベーダー」であるが、1983年に任天堂が発売を開始した家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ（ファミコン）」が人気商品となって、約10年にわたって市場を独占した。しかし、ソニーの子会社SCEが1994年に「PS（プレイステーション）」、2000年に「PS2」を発売したことで、勢力図は大きく変わり、SCEが家庭用ゲーム機のリーダーとなった。さらに2001年にはマイクロソフトが「Xbox」で業界に参入し、欧米では安定した地位を確保することになった。任天堂は2004年に携帯型の「ニンテンドーDS」を、2005年にマイクロソフトが「Xbox360」を、そして2006年

末にはSCEが「PS3」を、任天堂が「Wii（ウィー）」を発売した。このように、任天堂、SCE、マイクロソフトの3社は、世界中で激しい戦いを続けている。

本年7月には、米カルフォルニア州サンタモニカでゲーム見本市が開催されたが、そこで発表された各社の戦略製品の2007年3月末の出荷台数は、マイクロソフトのXbox360が1,160万台、任天堂のWiiが564万台、ニンテンドーDSが4,028万台、SCEのPS3が550万台、PSPが2,539万台となっており、任天堂のDSが圧倒的な強さを発揮している。わが国でも、DSは2006年だけで886万台を販売して断トツであり、ついでWiiが累計で約220万台、PS3が約90万台、Xboxが約40万台と続いている。Xboxは欧米と違ってわが国ではシェアは極端に少ない。ゲームにもカルチャーの違いがあるのかもしれない。

わが国の家庭用ゲーム機の市場規模は、1997年をピークに長期下落傾向が続いていたが、任天堂の活躍によって、2006年に持ち直し、ゲーム専門誌『エンターブレイン』の調査によれば、2006年で6,258億円と過去最高になった。このうち、ハードは2,619億円で前年比59.7%、ソフトは3,639億円で25.1%増であった。2007年も市場はさらに拡大すると見られている。

このような任天堂の成功の秘密は、従来のゲーム機がマニア向けに高度化してきたために大多数の消費者にそっぽを向かれてしまっていたことを考慮して、女

性や年寄りでも楽しく取り扱えるゲーム機とした点である。また、機器の製造も外部委託するファブレス経営を採用している点も特徴である。ライバルのソニーはゲーム機の中核半導体「セル」に2千億円を投資し、HDDとしてブルーレイディスクを採用するなど、最先端家電製品としての特性強化を図っていることと比べると極めて対照的である。

インターネットを介してパソコンなどで楽しむオンラインゲーム市場も拡大している。2006年のオンラインゲーム市場規模は前年比24%増の1,015億円となった。なかでも注目を浴びているのは、米国のリンデン・ラボが運営している「セカンドライフ」というゲームで、仮想空間内に自分の分身となるキャラクターを作り、仮想空間にある映画館や喫茶店など街の様々な施設を利用でき、経済活動もでき、儲ければドルに換金することさえ可能となっており、大企業や政府機関まで参加しているほどである。

わが国の家庭用ゲーム機業界は世界をリードする業界のひとつであるとともに、数少ないコンテンツ輸出産業であり、世界で高く評価されている。しかし、その割には国内ではゲームは子供の遊びと捉える見方が強く日本が世界に誇る産業であると認識されているとは言えない。しかし、今後のIT技術の発展につれて、ゲームの世界もさらに発展していくことは間違いない。我々はこのゲーム産業がわが国の重要なIT産業のひとつであることを認識して、その発展を見守っていくことが必要である。