

今日の焦点

快進撃を続けるゲーム業界の更なる発展を期待

ゲーム業界の快進撃が続いている。ゲーム専門誌「エンターブレイン」の報告によれば、2007年度の国内家庭用ゲーム市場における販売金額は、ハード、ソフト合わせて、6,769億円で、1997年度の統計開始以来最高だった昨年度を3.3%上回って、過去最高を更新した。このうち、ハードの販売額は、3,174億円で前年度比5.2%増、ソフトは3,595億円で前年度比2.6%増であった。

このようにゲーム業界が好調な最大の理由は、女性や高齢者の需要を取り込んだ任天堂のゲーム機の普及にある。任天堂の携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS」は、2007年度に634万台を販売し、累計販売台数は2,217万台となった。SCE（ソニー・コンピュータエンタテインメント）の「PSP（プレイステーション・ポータブル）」は昨年9月に軽量の新型を発売し、2007年度の販売台数は342万台、累計販売台数は857万台と、善戦はしているものの、差は大きい。据え置き型においても、任天堂の「Wii」が347万台を売上げてトップであり、2位のSCEの「プレイステーション3」の119万台を大きく引き離している。なお、米マイクロソフトの「Xbox360」は23万台とわが国における販売数は極めて少ない。ソフトについても、任天堂のDSやWiiのソフトが5位までを独占して好調である。

社員数が連結を含めてわずか3,500人の任天堂が、巨額な資金と一流の技術者を抱えるソニーやマイクロソフトを向こうに回して、一人勝ちできた理由は何であろうか。最大の理由は、従

来のゲーム機の発想を完全に転換して、パラダイムシフトともいえる市場の大きな変化を起こしたことにある。もうひとつの理由は、自社技術にこだわらず、世界中の企業から部品など要素技術を自由に取り込んだことである。その結果、2008年3月期の連結決算では、売上高が前期比1.7倍の1兆6,724億円、営業利益は同2.1倍の4,872億円といずれも過去最高を更新した。DSの売上は3,031万台、Wiiは1,861万台、及びこれらに関するソフトの販売が大きく寄与している。しかも、北米や欧州での伸びが大きく、海外売上高比率は8割に達している。

任天堂は、国内の需要はおおむね頭打ちになりつつあると言われており、今後は海外への展開をさらに推進していくことになる。あわせて、新機種投入も必要であり、本年11月にカメラや音楽再生機能を搭載した「DS-i」を発売することを発表した。

SCEは携帯ゲーム機「PSP」を2004年12月に発売以来、「ニンテンドーDS」に押されていたが、07年9月に発売した「PSP-2000」が人気を呼んで、最近の月間販売台数では、DSを上回る傾向も出ており、本年6月には国内累計出荷数が1,000万台を突破した。

わが国では後塵を拝しているマイクロソフトのXboxであるが、本年9月からXbox360を値下げすることとし、最廉価モデルでは、19,800円と、据え置き型ゲーム機としては初めて1万円台に突入した。

さて、このようにゲーム機の世界は、

一人勝ちの任天堂に他社が追撃する様相になりつつあるが、今後ゲーム機業界が更なる進撃を続けるには、いくつかの課題をクリアすることが必要である。

第一に、グローバル化である。任天堂の海外売上高比率が既に8割に達しており、ゲーム業界はわが国有数の輸出産業であるが、国内市場が成熟に向かう中、今後産業拡大を図るには更なるグローバル化が必須である。そのためには海外人材の育成、進出国に合わせたソフト開発と販売強化が必要である。

第二に、ゲーム領域の拡大である。任天堂が従来のゲームの概念を変えて成功したように、ゲームの多様化によって新しい需要を開拓することが必要である。

第三に、ゲームを起点としたクロスメディアの展開である。コンテンツページ間を他のメディアへ横断して、利用者の利便性向上や付加価値の追加をすることによって、ゲーム機の実在感を確立することができる。

第四に、技術開発力の強化と共通化による生産性の向上である。ゲーム機には、ITの高度な技術が随所に採り入れられており、技術開発力の強化は必須である。また、業界内で可能なものは共通化することによって、開発コストを削減することも必要である。

この10月9日から12日まで開催された「東京ゲームショー2008」には19万4,288人が来場し、過去最高を記録した。わが国のゲーム業界がこの快進撃を止めることなく、種々の課題を克服して、更に進撃を続けていくことを強く期待したい。