

時系列と地域別に見たオンラインゲームのトレンド分析

Trend Analysis on Online Games from Viewpoints of Time-Series and Difference of Nations

田代智也 奈須純平 山岸新 白井康之

Tomoya Tashiro Jumpei Nasu Arata Yamagishi Yasuyuki Shirai

大東文化大学経営学部

Faculty of Business Administration, Daito Bunka University

要 旨

昨今、多くの娯楽が存在する中、オンラインゲームはデバイスやインタフェース等の圧倒的な技術進歩により、子供から大人まで幅広い層を対象とした巨大な市場規模となっている。本稿では一般的にゲームと呼ばれているコンテンツの中から主にネットゲーム、コンシューマーゲーム、ソーシャルゲームの3つに大きく分類し、それぞれの市場について売上や開発費、ダウンロード数、ランキングの順位などの数値を用いて比較、分析し、日本、世界のゲーム業界の現状と今後について考察する。

Abstract

As for the online game, it becomes the huge market size for people of all ages by overwhelming technological changes such as devices and the interfaces in these days. In this report, we classify online games into three groups such as net games, consumer games and social games, and compare them in the sense of sales amounts, development costs, the number of the downloading and the ranking. Additionally we compare Japanese online game market with other countries and consider the future of the world game industry.

1. 研究の目的と背景

近年、ゲーム市場規模が拡大している。スマートフォン市場の拡大によりゲーム機やソフトを買うという行動を起こさなくても、すぐにダウンロードし、どこでもゲームを開始することができるなど、ゲームが身近なものになりつつある。2016年日本のゲーム市場は過去最高の1兆3800億円に達しており、前年度比の4.4%増加の9690億円が国内のゲームアプリ市場であるがコンシ

ューマーゲームはピークの1997年以降減少を続けている。本研究では、ゲーム市場が国内と世界でどれほど違うかゲームタイトルに焦点を当て研究を行った。

2. ソーシャルゲーム

まずソーシャルゲームと呼ばれる基本的にスマートフォンでプレイするゲーム、アプリについて日本と各国との違いを考察する。日本と他国、合わせて10カ国から基本プレイ無料のアプリランキング上位50位

までのアプリを抽出し[1]、ランキング順位に関して余弦を求め国別の類似性の比較を行った。(2017年11月20日、12月4日集計)

	日本	アメリカ	イギリス	フランス	台湾	ロシア	オーストラリア	インド	スウェーデン	ドイツ
日本										
アメリカ	1195									
イギリス	6788	3234								
フランス	8507	2733	2254							
台湾	7632	10101	10107	10773						
ロシア	2879	17381	22138	25304	7529					
オーストラリア	7455	25440	33338	29711	9563	20652				
インド	1118	16194	24734	20133	6871	18485	18056			
スウェーデン	4961	27496	34934	37581	9637	24125	26271	19574		
ドイツ	5131	26544	32709	35149	8281	25345	28801	30014	24741	

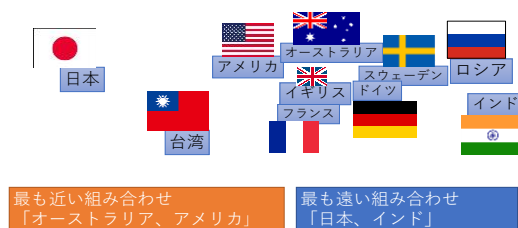


図1 国ごとの比較図

図1から分かるように日本以外の国はさほど離れていないが、日本、台湾などアジアの国は比較的自国のゲームが多く上位に入っており他の国々と大きな違いがあることが分かる。

日本や台湾の傾向から、言語の違いもあるのではないかと考えたが、日本以外の国のデータを見るとさほど影響があるようには見えず、それより文化の違いによりデザインやゲーム性などが明確に異なっていることが影響していると考えられる。加えて、日本の上位のアプリは、「ゲーム以前に存在しているアニメや漫画の作品のゲーム化」が多く、20位以内を見ると原作となる作品が存在しているアプリは13本、イギリスは5本と大きく差があることがわかる。これは元から日本の文化として漫画やアニメが人気であり、それらの作品をゲーム化することの宣伝効果、原作のファンの取り

込みなどが理由として考えられる。しかし問題点として、作品のファンがゲーム性とは関係なしにプレイするというを前提としたゲーム性に乏しいアプリの乱造や、原作作品のキャラクターの魅力を利用した企業側の利益率の高い課金システムなどが懸念される。

3. コンシューマーゲーム業界

現在ゲーム業界で台頭してきているソーシャルゲームに対し、ソーシャルゲーム登場以前のゲーム業界で大きな市場を持っていたコンシューマーゲーム(任天堂DSやPlayStation4などの市販されている家庭用ゲーム機でのプレイを前提として作られているゲーム[2])が、どのような変化を遂げてきたかを2006年とその10年後の2016年の国内外の売り上げランキングのデータから[3]、それぞれのゲームの開発時に力を入れた点、特徴を上げて比較した(表1)。

表1 年代別の主要ゲームの特徴比較

	順位	2016年	グラフィック	音楽	ストーリー	システム
世界	1	ポケモン サン/ムーン			○	
	2	FIFA 17	○			
	3	アンチャーテッド4	○		○	○
	4	Call of Duty IW	○			○
	5	Battlefield1	○			○
日本	1	ポケモン サン/ムーン			○	
	2	妖怪ウォッチ3 スシ/テンブラ			○	
	3	ファイナルファンタジーXV	○	○	○	
	4	マリオメーカー				○
	5	ドラクエジョーカー3			○	○
世界	1	ニュースーパーマリオ Bro	○			
	2	ニンテンドッグス				
	3	Brain Age				○
	4	おいでよ どうぶつの森	○			○
	5	ポケモン ダイヤモンド/パール			○	○
日本	1	ポケモン ダイヤモンド/パール			○	○
	2	ニュースーパーマリオ Bro	○			
	3	もっとなぞを解くトレニングDS				○
	4	おいでよ どうぶつの森	○			○
	5	ファイナルファンタジーXII	○	○	○	

その結果、2006年では日本も海外も同じような特徴を持ったゲームが売れていた。しかし、2016年には海外はグラフィックの良さやゲームシステムに力を入れた作品が

人気となったのに対し、日本はストーリーやキャラクター一人一人の設定などに力を入れたものが人気を得ているということが分かった。これは日本のゲーム企業がRPG（ロールプレイングゲーム）を得意とし、力を入れ続けてきたため、ゲームといえばRPGを思い浮かべる人が日本人には多いからだと考えられる。

4. まとめ

このように日本のゲーム市場と世界とでは大きな違いがあり、ガラパゴス化が起きておりソーシャルゲームに対する依存度が高く今後も世界に拡大することが期待されている。一方、コンシューマゲームでは世界から見ても大きな違いがみられ、世界のゲームのニーズに付いていくことができるのかが今後の課題である。とはいえ、欧米市場を重点においたゲーム開発をすると欧米化を招き日本製ゲームのアイデンティティを失いかねない。いくつかの例もあるように、一つ間違えれば例え人気タイトルであろうと終焉を迎えてしまう。さらに開発費の高騰によって新タイトルのゲームを作りにくくなっている現状もあり、新鮮味がなくなる場合にはさらなる衰退を招いてしまう可能性が危惧される[4]。この衰退を止めるには、昨今話題となっているVRやARといった拡張現実をゲーム市場に広く普及させることが必要であると考えられる。すでにVRの技術は取り入れられ始めているが、価格が非常に高く、顧客が気軽に手を出せるものではない。多くの人が手に入れられるようになれば、今までにない新たなゲームジャンルとしてゲーム業界を支える存在になるのではないかと考える。

【参考・出典】

- [1] アプリオン (<http://applion.jp>)
- [2] コンシューマーゲーム (<https://ja.wikipedia.org>)
- [3] 売り上げランキング
 - ・ 2016 (世界) (<http://www.vgchartz.com/yearly/2016/Global/>)
 - ・ 2016 (日本) (https://entamedata.web.fc2.com/hobby/game_rank2016.html)
 - ・ 2006 (世界) (<http://www.vgchartz.com/yearly/2006/Global/>)
 - ・ 2006 (日本) (https://entamedata.web.fc2.com/hobby/game_rank2006.html)
- [4] ゲーム業界の展望 (https://www.mizuhobank.co.jp/corporate/bizinfo/industry/sangyoubu/pdf/1048_03_05.pdf)