

特集

ゲーム産業の最前線

～企画、デザインからビジネスモデルまで～



編集にあたって

金子 格（東京工芸大学） 小泉真理子（京都精華大学） 平林光浩（（株）ソニー）

インベーダーゲーム登場以来38年、我々は日本のゲーム産業の興亡を目撃した。今、ソーシャルネットワークやAR（拡張現実）技術との融合により再びゲーム産業が大きく変貌している。このきわめてエキサイティングな状況にあるゲーム産業の現状を分かりやすく解説するために、本特集を企画した。

幸い、多くの分野の専門家や第一線で活躍してきた執筆陣にご寄稿いただくことができた。ゲーム産業に興味を持つ若手の皆さんや、他分野の情報システムやビジネスを担いながらゲーム産業に関心を持つ皆さんに、有益な特集となるよう願っている。

まずゲームとは、そしてゲーム産業とは何かについて分かりやすい解説を用意した。第1章「日本のゲーム産業：その発展とビジネスの特徴」（小泉真理子）では、文化経済学の立場でゲーム産業の発展と現状を概観し、日本のゲーム産業の特徴を論じた。かつての家庭用ゲーム機の始まりから現在のソーシャルゲーム（ソシャゲ）に至るまで、その変遷を詳細な資料を元に分析した。第2章「いちからゲーム

を作ってみよう！—ゲームプログラムの基礎—」（安原祐二）では、ゲームプログラミングの基礎を分かりやすく解説した。著者はゲームプログラミングの第一人者であり、ごく簡単なゲームを題材にゲームプログラミングを紙面で再現して、他分野の技術者にもゲームプログラミングの特徴を知ることができる内容とした。

さて、ほかの情報システムと異なりゲームはエンタテインメントであり単に機能を果たせばよいソフトウェアではない。映画や音楽同様、プロデュースやコンテンツがきわめて重要である。第3章「ゲームにおけるプロデュースについて」（安藤武博）では、世界を代表するゲーム専門メーカーで17年の経験を持ち、現在も第一線で活躍する著者に、ゲームにおけるプロデュースとは何かについて解説をお願いした。第4章「ソーシャルゲームの誕生と現在・未来」（世永玲生）では急速な発達を見せるソーシャルゲームについて、その登場から現状までかかわった豊富な知見を持つ著者に解説していただいた。

No.1 日本のゲーム産業：その発展とビジネスの特徴

No.2 いちからゲームを作ってみよう！—ゲームプログラムの基礎—

No.3 ゲームにおけるプロデュースについて

No.4 ソーシャルゲームの誕生と現在・未来

No.5 ゲーム・プラットフォームの進化

No.6 VRの勃興

ゲーム産業の急速な発展を支えてきたのは何といってもハードウェアの急速な進歩である。第5章「ゲーム・プラットフォームの進化」（橋本智志）では約40年の間ゲーム産業の中心的存在であるゲームコンソールの進化を網羅し、詳しく解説した。最近になって一気にVR（仮想現実）、ARへの期待が高まっている。しかし、これらの技術が提唱されてからの歴史は長い。第6章「VRの勃興」（橋本智志）では最近の動向のみにとらわれることなく、技術の登場以来さまざまな試行錯誤を経て現在に至った大局的な観点からVR技術を解説した。ゲーム・プラットフォームの商品企画を担当する著者が示唆する、ゲーム・プラットフォームの進化や、VRの引き続きの課題は、本誌読者への期待でもある。

なお日本中で話題になっているポケモンGOについてはあまり触れていない。ポケモンGOの発表時点で本特集はほぼ完成していたので、あえて本特集では内容に加え、そのかわりに本誌9月号で「ポケモンGOの衝撃と可能性」（塚本）でとりあげたほか本誌本号（11月号）でも特別解説「ポケモンGOの衝撃」を企画した。ポケモンGOについてはこれらの記事をあわせてお読みいただければと思う。

本誌読者が担う情報技術や情報産業は、いうまでもなく日本のすべての産業分野を支える重要な

技術分野、産業分野である。しかし、情報技術はその性質上、他産業を補助する要素であったり既存のソフトウェアの改良であったりする場合が多い。日本の情報産業はその独自製品自体が価値を持つというよりは、たとえばロボットによる製造が我が国の製造業の競争力強化に貢献したように、他産業との相乗効果において強みを発揮してきた。

しかしゲーム産業は異なる。第1章で紹介されるように、他産業を支えるものでも、従来からある機能を改良したものでもない。日本企業と日本人が中心となって独自の技術を開発しつつ発展させてきた、情報技術分野の中では特異な分野である。

無論日本企業はとっくに「追いつけ、追い越せ」という後追いの技術開発や改良型の技術開発からは脱皮しているが、情報技術分野において日本企業がメインプレイヤーとなる分野はまだ少ない。今後ますます、独自の産業を生み出すことが求められる中でゲーム産業は独自産業創造の成功事例としても参考になるのではなかろうか。

ゲーム産業を企画、デザインからビジネスモデルまで多面的に解説した本特集が、現在非常にエキサイティングな状況にあるゲーム産業に関心を持つ若い読者だけでなく、情報技術において今後新たな産業分野を創造しようとする方々にも参考になれば幸いである。

(2016年8月15日)