連載

マーケティングの出番ですか？

# 第103回 インベーダーゲーム世代に映るゲームのいまとみらい

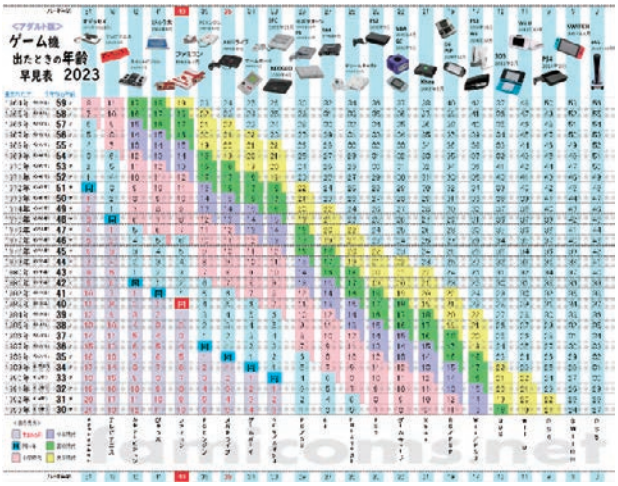
武道誠芳　（株）テンプロクシー　代表取締役

「マーケティングの出番ですか？」と題して、主に、モノづくり企業で製品開発、生産に従事される技術者の方々を対象に、お仕事に“役立つ”、“必要な”、そして“面白い”マーケティング関連情報、知識、事例、最新トピック等を幅広くご紹介させて頂きます。

今回は、コンピュータの進化と連動して新市場を創造し、現在、そして未来の技術、産業、文化をけん引する「ゲーム」について主要記事をクリッピングしつつ展望してみます。

## ●ゲーム機出たときの年齢早見表2023年版

「あのゲーム機が出たとき、何歳だったっけ!?」そんな疑問を一発で解決する便利な「ゲーム機出たときの年齢早見表」が毎年「ファミコンのネタ!!」Webサイトで公開されています。




1972年9月のアタリのオデッセイに始まり、2020年11月のSONYのPS5まで、約半世紀にわたり26のゲーム機が登場、ゲーム機が普及することで、各年齢、世代の当時を思い返すシンボリックなものになりました。※因みに、インベーダーゲーム世代は60歳前後です。

ゲームが専用機からPC、スマホ、VRゴーグル等デバイスが多様化していく現在、今後はゲームコンテンツで当時を思い変えすことになりそうです。

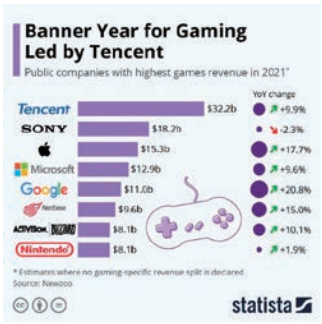
## ●NHK初の教養番組「ゲームゲノム」

ゲームは大衆娯楽という側面だけではありません。NHK初の教養番組「ゲームゲノム」は、『あなたの心に刻まれた“ゲームの遺伝子”を呼び覚ます！』をコンセプトにテレビゲームを“文化”として捉え、古今東西の作品を取り上げ、何がおもしろいのか、なぜ語り継がれるのか、開発者が作品に込めた思いも紐解き、“文化としてのゲーム”の魅力を深堀りしています。今後の放送予定は未定ですが、過去の「ゲームの遺伝子解析記録vol.6～10」では、以下のゲームが取り上げられており、いすれのコンセプトも知的好奇心をくすぐり、文化の香りがします。

| ゲームコンセプト | タイトル | 制作国 |
|---|---|---|
| 野性を遊ぶ | TOKYO JUNGLE | 日本 |
| | Stray | フランス |
| 自問自答 | This War of Mine | ポーランド |
| ふるさとの作り方 | 天穂のサクナヒメ | 日本 |
| 選択の重み | ライフイズストレンジ | フランス |
| ひらめきで歴史を作る | ロマンシング サガ2 | 日本 |

（「ゲームゲノム」Webサイトより抜粋転載）

## ●2021年のゲームメーカー売上ランク

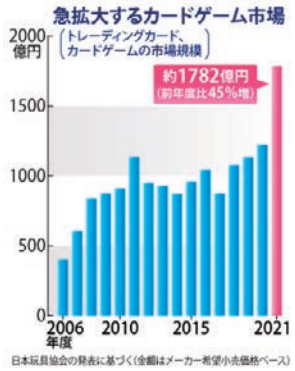



（出典：2021年の世界の企業別ビデオゲーム売上高（市場調査会社「Newzoo」））

それでは、ここで2021年のゲームメーカーのランキングを見てみます。

2021年、ビデオゲームの総売上は約2,000億ドル（約26兆円）に迫りました。Newzoo（ゲームとeスポーツの分析と市場調査のリーディング会社）によれば、前年比で10%増加し、上位10社が総売上の半分以上を占めました。1位のTencentは、中国のゲーム規制下においてもMOBA Honor of KingsやClash Royale、League of Legends等の人気タイトルで約322億ドルを達成、2位のソニーと8位の任天堂は、主力のゲーム機の半導体供給不足から伸び悩み、ソニーは2.3%の減収となりました。4位のMicrosoftは現在、7位のActivision Blizzard Kingの買収を計画していますが、欧州連合反トラスト（独占禁止）当局や米連邦取引委員会（FTC）が問題視しており流動的な状況です。各地域別の売上シェアは、アジア太平洋地域が47%、北米27%、ヨーロッパ18%となっています。

## ●TCG（トレーディングカードゲーム）市場




（※表は「急拡大するカードゲーム市場（時事通信社）」より転載）

ゲームは遊びの道具に留まらず、トレーディングカードとして収集や交換、また投資を目的とした市場が形成されています。

一般社団法人「日本玩具協会」によれば、2021年度のカードゲームの市場規模は約1,782億円で前年度比45％増（558億円）と急拡大、「ポケモンカードゲーム」、「遊戯王OCG」、「デュエル・マスターズTCG」の3強が市場を牽引し、特に「ポケモンカードゲーム」は前年に引き続き人気を集め、品薄状態が続いています。スマホ向け位置情報ゲームアプリや、配信ゲームなどが加わったことによる対象年齢の拡大と、新規ユーザーの獲得によって購入者の裾野が広がっていること、さらにレアカードの高額取引など、今後の市場動向が注目されます。

## ●ゲーム規制

社会に浸透し、市場が確立されているゲームですが、一方で「ゲーム依存症」や「悪質行為」等の社会問題を生み出しており、国内外で様々な規制が行われています。

中国ではゲームを「精神的なアヘン」と呼び、2019年から原則平日は1時間半、週末は3時間に制限、2021年は未成年者（18才未満）の若者達のゲームプレイ時間を週3時間までに制限を強化しています。国内では、2020年に香川県が日本初のゲーム依存症対策に特化した条例を制定、韓国では、2011年に「ゲーム

シャットダウン制」が施行（2021年「ゲーム時間選択制」に一元化）されました。

因みに規制効果に関しては、2022年、中国ゲーム産業研究所およびゲーム研究機関CNG（伽数據）が、「中国内の『ゲーム中毒』問題が解決された」との共同報告書を発表、中国内のゲーム規制緩和の期待が高まっています。

ゲーム規制は年齢や時間制限だけではありません。世界で4億人超が利用するバトルロイヤルゲーム「フォートナイト」は、2019年にその“中毒性”をめぐるカナダでの集団訴訟を始め、インドネシアで使用禁止、中国でサービス終了、日本でサービス終了（デマ情報）や、昨年12月は「児童オンラインプライバシー保護法」違反で米連邦取引委員会（FTC）が5.2億ドル（約710億円）の制裁金を科される等、ひとつのゲームが社会問題化しています。

## ●ゲームが呼び覚ます「野性の思考」

功罪相半ばするゲームですが、ゲームが遊戯、文化、技術を超えて人間性の根源に関わることが人類学の視点から考察されています。

2016年に発刊された中沢新一氏の「ポケモンの神話学」（1997年「ポケットの中の野性」の新版）から、氏に倣いその根源に関わる印象的な一文を引用します。

「社会のすべての領域が、商品世界の原理（それはひとともものを決定的に分離したうえで、商品と交換させようとする世界である）におおいつくされようとしている現代に、子供たちの心に、それとは異質なはるか昔からあったもうひとつの交換の原理を復活させる力を、『ポケモン』ゲームは持ったのだ。～　これを「たかが」ゲームの話などと言って、一笑にふしたり無視したりするのは間違っている。人間の子どもの心は、「野性の思考」の種子が巻かれた状態で、この世に誕生してくるのである。～　ゲームの世界は「野性の思考」にとってアジール（避難場所）としての働きをしているのだ。あらゆるアジールがそうであるように、そこには退廃と失敗の危険がみちみちている。そこにときおりだけれども、傑作が出る。**希望はつねに危険の中にこそ宿る**ものなのである。」

## ●ゲームのみらい

中国の人民日報の報道によれば、中国は以下の観点よりゲームに関する方針を転換しつつある模様です。

- EUがゲームに極めて高い経済的、技術的、文化的、さらには戦略的価値を与えている点
- ゲーム産業が5G通信やチップ産業、人工知能などの先端技術・産業の発展を支える重要な役割を担っている点
- ゲームは「中国の文化遺産とコミュニケーション革新のツール」として中国文明の影響力を高める上で重要な役割を担う点

ゲームは人間と社会の変化に、一層影響力を強めていくと予想されます。

**武道　誠芳（マネジメントコンサルタント）**
所属：（株）テンプロクシーにて、コンサルティングサービス、マーケティングサービス、ロボットビジネスを展開
生年：1960年生まれ
出身：富山県出身
学歴：横浜市立大学商学部卒業
経歴：外資系コンピュータメーカー、システムコンサルティング会社、サイパン航空事業への参画後、1996年起業
問合せ先：s.budo@tenproxy.co.jp

独創的な新製品／サービス・事業開発を実現する　マザー・マーケティングプラットフォーム

mothership4marketers

mothership4marketers は、業種、組織、時間、距離を超えて内外のマーケティング実務者をオープンに結びつけ（Connecting）、共同（Cooperation）、協力（Collaboration）することで新製品／サービス・新事業開発を成功させる『次なる段階』のマザー・マーケティングサービスプラットフォームです。

mo4ma
https://www.mo4ma.org/

テンプロクシー　〒153-0065 東京都目黒区中町 2 丁目 50 番 13 ザ・ピーク 4F 号　Tel. 03-6412-8780　info@mo4ma.org
ウェルコインターナショナル　〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 6-10-9　原宿重友ビル　8F　Tel. 03-6418-5519　info@wellco.org

資料請求番号 12302-03701