

2017年12月

家庭用ゲーム機とゲームアプリの共存

経営学部 森ゼミ B4R11101 白田直人

【卒業論文概要】

「家庭用ゲームが売れなくなったのはスマートフォンが普及したからだ」ということを誰もが一度は聞いたことがあると思う。日本のビデオゲームの規模は2007年の711,393百万円から2016年の344,000百万円と半分まで縮小している。逆にスマートフォンを使ったアプリゲームの規模は拡大していき2013年には家庭用ゲームの規模を追い抜くことになった。家庭用ゲームの規模の縮小の原因は社会的情勢や人口や年収など複数ある。ゲーム産業を昔から支えてきたファミリー層といわれる主に小学生がやり、時々親がやるユーザー群がある。このファミリー層は1983年発売のファミコンからPS4に続く家庭用ゲーム市場を支えてきた層であるが、そのファミリー層の縮小しつつある。厚生労働省などの行政のサイトにあるデータをみると日本の人口は増えつつあるがゲームの未婚率や非正規雇用は上がり、平均年収は全体的に下がっている。これにより夫婦の数が減ってこと、また結婚して子供がいても収入が少ないことでファミリー層の強みである親から子に買い与えることが減ることになる。日本のビデオゲームの市場規模が下がってきたのは2007年からであったがスマートフォンの普及が追い打ちを与えたと考えられる。このままいけば家庭用ゲーム産業は衰退し、家庭用ゲームの開発は進まなくなっていくおそれがある。それを防ぐ方法として家庭用ゲームとゲームアプリの共存関係を築く必要がある。しかし、この共存関係を作るのは難しい。なぜなら家庭用ゲーム機はあくまでゲームをするためのものであるが、ゲームアプリの本体であるスマートフォンは携帯端末であり、スマートフォンは携帯電話にパソコンの機能を加えたものといえる。これは家庭用ゲーム機とスマートフォンは全くの別物である。しかしこれは本体の言えることでありゲームソフトやゲームアプリについてはそうでないといえる。例えばゲームアプリ「パズドラ」「モンスト」はゲームアプリから始まり3DSのソフト化までされた。ゲームソフトとして人気が出たものをゲームアプリとして出すことは比較的されている。無料のゲームアプリから家庭用ゲームに、家庭用ゲームから無料のゲームアプリへと誘導し、循環させることで衰退防止と市場拡大を目指すことができると考える。