

日本を代表するエンターテインメント産業に成長した「家庭用ゲーム機」ビジネス。これまでの家庭用ゲーム機はスタンドアロンがほとんどだったが、今年夏にプレイステーション2がブロードバンドに接続され、11月8日に北米でブロードバンド接続を前提にしたXboxが発売される。家庭用ゲーム機がインターネットに接続されることで、ハードメーカーやソフトメーカー、プロバイダーのビジネスモデルがどう変化するのか追う。

編集部

## ネットワークで変わる ビジネス勢力図



# 転換する ゲーム業界

# ブロードバンドによって進化を遂げる 家庭用ゲーム機の 新しいステージ

任天堂のファミコンが登場してから18年になる。ゲームは大きく進化し、ビジネスも変わった。今年にはプレイステーション 2とXboxのネットワーク接続で、ゲーム機のブロードバンド元年となるかもしれない。ファミコンを超えるインパクトになるか。

## - Biz - Today

### 家庭用ゲーム機と ネットワークの関係

1983年に任天堂が「ファミリーコンピュータ」を発売してから18年になる。その後、1985年に発売されたソフト「スーパーマリオブラザーズ」の爆発的なヒットをきっかけに、それまでマイナーな見方もされてきた家庭用ゲームは一気に「ビジネス」として花開くことになった。そして現在、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）の「プレイステーション 2」、マイクロソフトの「Xbox」の登場により、家庭用ゲーム機がブロードバンドのネットワークに接続されようとしている。

この18年の間でも、株式取引を家庭で行うことができる「ファミコントレード」など、家庭用ゲーム機をネットワークに接続することで受けられるサービスは存在した。しかし、クローズドのオンラインサービスだったため、コミュニケーションとしての広がりにはなかった。また技術的に表現力にも限界があったほか、利用コストも安くはなかったため、話題にはなったがメジャーになるまでには至らなかった。

ゲームとネットワークにはこういった関係がこれまでであったが、インターネットの普及によって家庭用ゲーム機が再び、それも広帯域のネットワークに接続される時代がやってきた。インターネットに接続す

るとい点ではセガのドリームキャストが先駆者である。電子メールやチャットなど、コミュニケーションサービスも付加したが、回線のつながりにくさや高い電話料金など、インフラがまだ十分に整っていなかった。そういった状況でのサービス展開だったため、時期尚早だった感も否めない。結局、セガは家庭用ゲーム機の生産販売から撤退を余儀なくされた。

その後、インターネットの技術はさらに進化して、ブロードバンドネットワークが本格的に普及してきた。プレイステーション2に取り付ける広帯域アクセス用のネットワークアダプターは11月に北米で発売される予定だ。56Kbpsモデムと10/100Base-Tのイーサネット機能が両方搭載されている。ナローバンドからブロードバンドへの移行期ということを意識したつくりといえよう。また、シスコシステムズと提携し、将来的にIPv4/IPv6のデュアルプロトコルスタックの導入まで視野に入れてたSCEが目指すネットワークは2002年に完成する予定だ。ネットワークゲームは今秋からサービスを開始するといいますが、まだその全貌は明らかではない。

一方、マイクロソフトのXboxはDSLの回線を使ってネットワークに接続する。北米で11月8日に299ドルで発売すると発表しているが、こちらでもまた戦略の全貌については不透明な部分が多い。

### 「P2P型」と「サーバー型」 2つのネットワークゲーム

「ネットワークゲーム」市場は、これまでPCの独壇場だった。その市場に家庭用とはいえ高レベルのネットワーク環境を構築して挑戦するわけだ。ネットワークゲームは大きく分けて2つある。インターネットにつながった特定のゲーム端末同士が、1対1でサーバーを介さずにゲームをプレイ（情報のやりとりを行う）するP2P型と、インターネットでつながった複数のゲーム端末がサーバーを介してプレイするサーバー型である。

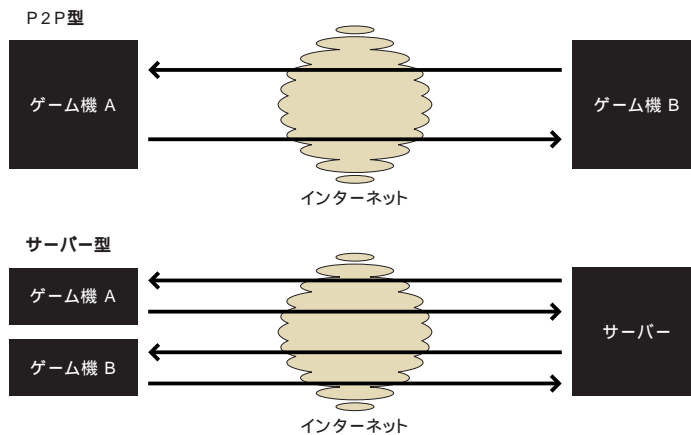
### おもな家庭用ゲーム機の変遷

1983年7月	任天堂「ファミリーコンピュータ」発売
1988年	ファミコントレード開始、電話回線を使い株取引を可能に
1988年10月	セガ、16ビット機「メガドライブ」発売
1989年11月	セガ、通信対戦を可能にする「メガモデム」発売
1990年	任天堂「スーパーファミコン」発売
1994年3月	松下、マルチメディア機能を前面に押し出した「3DO」発売
1994年11月	セガ32ビット機「サターン」発売
1994年12月	ソニー、32ビット機「プレイステーション」発売
1996年3月	インターネット接続機能付き、ピンアットマーク発売
1996年6月	任天堂、64ビット機「NINTENDO64」発売
1998年11月	セガ、128ビット機「ドリームキャスト」発売。モデム標準搭載
2000年3月	ソニー「プレイステーション2」発売、DVD搭載
2001年1月31日	セガ、家庭用ゲーム機ハード事業から撤退を表明
2001年夏	プレイステーション2用「HDDユニット」発売
2001年秋	マイクロソフト「Xbox」発売

P2P型は個人間のやりとりなので、事業者が自前で回線を用意する必要はなく、運営やサポートといったコストがかからないというメリットがある。したがって、パッケージソフトを販売する収益モデルと考え方は同じで、この場合のソフト価格はいわゆる“売り切り”型のため比較的高くなる。その反面、サーバー型は運営やサポートのコストがかかるため、固定や従量制といったサーバー利用料金を徴収するモデルとなる。継続的な収入が見込めるのでソフトの販売価格は比較的安くできるだろう。

サーバー型ではほかに広告収入など収益の多様化も考えられるが、いったんリリースしたネットワークゲームは閉鎖することが難しい。少数でも利用者がいる限り、サポートする必要がある。そうすると、次の新作を出すタイミングが遅れる可能性もある。

ネットワークとの接続形態



ネットワークゲームは大きく分けて、ゲーム機同士が対等に接続される「P2P型」と、サーバーに集中して接続される「サーバー型」がある。

インターネット特有の問題は残る

ネットワークゲームにはまだ問題も多い。ブロードバンドといえどもインターネットのため帯域保証が難しいこと、ゲームに合った理想的な帯域がわからず、研究も進んでいないこと、子供の利用も

考えた決済手段がないこと、不正ユーザー問題（なりすまし）、ゲーム機向けウイルスの対策や処理、が挙げられる。

ソフトメーカーには、膨大な開発費をかけたゲームが売れなかった場合、開発費がそのまま損失につながるリスクが常にある。そのため、サーバー型のネットワーク

ゲームを展開すれば継続的な収入が見込める。しかし事業展開するとすると、ソフト開発に加えてゲームサーバーやデータベースサーバーの構築も行わなければならない。オンラインゲームが本格的なビジネスになるには、こういった問題の解決策を見つけてからになりそうだ。

ゲームとネットワークの進化

1993年 [ DOOM ]



ネットワークゲーム黎明期の作品。  
©id SOFTWARE, 1993

1997年 [ エイジ オブ エンパイア ]



PCの処理能力が上がり、表現力が向上している。  
©1997 Microsoft Corporation. All rights reserved.

2000年 [ ファンタジースターオンライン ]



家庭用ゲーム機初のオンラインRPG。  
©SEGA/SONICTEAM, 2000

# 新たなプレイヤーをどう迎える プロバイダーから見た ネットワークゲーム

これまでに、PC以外の顧客層を狙って登場した数々のインターネット接続端末が発表され消えていった。PC以外の顧客層の開拓を望むプロバイダーは、インターネットに接続できる家庭用ゲーム機をどのように迎えるのか、プロバイダーが抱える家庭用ゲームへの期待と不安を探る。

## -Biz- Today



NTTコミュニケーションズ株式会社  
総合IPサービス部 マーケティング部長  
滝沢芳春氏

### 新しい顧客層を歓迎するも 新たな競争を予感

家庭用ゲーム機もPCと同様に、インターネットに接続するためにはプロバイダー（インターネット接続業者）が必要になる。これにより、これまで家庭用ゲーム機と関係の薄かったプロバイダーが、ネットワークゲームにおいては重要な位置を占めることになる。

接続料の定額制があたりまえになった現在、接続業務による収入が厳しい状況に置かれているプロバイダーは、家庭用ゲーム機という新しいユーザー層を「一般論として、顧客層が広がるのは良いことだ」（NTTコミュニケーションズ株式会社 / 総合IPサービス部 マーケティング部長 滝沢

芳春氏）、「ユーザーの裾野が広がることは歓迎できる」（ニフティ株式会社 / 社長室 広報課課長 斎藤信氏）、「ゲームという明確な目的を持つユーザーにはコンテンツの提案がしやすい」（日本電気株式会社 / BIGLOBE サービス事業本部 パーソナルサービス事業部 コンテンツビジネス部 伊藤博人氏）とおおむね歓迎している。

しかし、家庭用ゲーム機がこれまでと違う競争を持ち込むことも予感している。「将来的には、ゲームソフトのパッケージに“公認プロバイダー”が記載されるようになるのかもしれない」と言う伊藤氏は、ビッグタイトルの“公認プロバイダー”の獲得がゲームユーザーに対して大きな希求力となり、これの獲得をめぐる新たな競争が始まることを予測している。

実際、3月29日にXbox向けネットワークサービスの提供に関してマイクロソフトとの提携を発表したNTTコミュニケーションズは、「OCNユーザーなら、手続きして追加料金を支払えばXboxネットワークを使えるが、他のプロバイダーの場合はまずOCNに入会する必要がある」（滝沢氏）と“Xbox公認プロバイダー”を勝ち取ったOCNの優位性をアピールする。

### ソフトメーカーとの パートナーシップ

ネットワークゲームにおけるプロバイダ

ーの役割はどのようなものになるのだろうか。「コンテンツプロバイダーが使いやすいプラットフォームを提供する」（滝沢氏）、メーカーは明らかにしなかったものの「さまざまなソフトメーカーからネットワークについて協力を打診されている」（伊藤氏）、というように、接続サービスだけでなく、サーバーやネットワーク設計のノウハウを提供する総合的なプラットフォーム提供が役割の1つになりそうだ。

ネットワークゲームを管理するには、ユーザーがログインするサーバーが必要だが、「ソフトメーカーが自社でサーバーを揃えてしまうと、新作発表時にアクセスが集中し、しばらくするとアクセスが落ちる。プロバイダーにアウトソースすれば効率的になるのでは」（伊藤氏）と、サーバー業務のASPサービスの提案に意欲を示す。

ネットワークゲームは掲示板やチャットと形が違うものの、ネットワーク上のコミュニティであることに変わりはない。とすれば「パソコン通信やインターネット上のBBSと同様に、ゲーム上のコミュニティでもフレーミング（ネット上の激論）が起こる可能性は十分考えられる」（斎藤氏）ため、すばやく事態を収拾させるカスタマーサポートのASPサービスがソフトメーカーから求められるようになるだろう。

また、「ソフトメーカーは、収益をパッケージ販売に依存する現状を解決したいため、毎月サーバー利用料を徴収できる

2001年  
[World Fishing]



©AKI CORPORATION  
©NIFTY Corporation

ビジネスモデルも取り入れようとしているのではないか」(伊藤氏)というが、問題は課金である。家庭用ゲーム機は未成年も利用する。未成年向け決済に関しては「家族会員という現行のシステムは決済金額の上限があり対応は可能だと考えている」(伊藤氏)「プリペイドカードやコンビニ決済などのバリエーションが考えられる」(滝沢氏)と、現行のシステムの改良で対応できると予測している。

ネットワークゲームのパートナーとして指名されるプロバイダーに必要な要素は「全国展開のブロードバンド接続」「ASPサービス」「決済インフラ」になりそうだ。

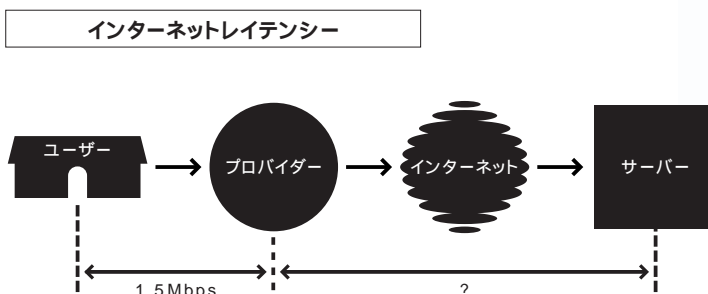
**ネットワークゲームの  
パケットの特徴**

HTML とネットワークゲームでは、パケットの流れ方に違いがあるのだろうか。「HTML では、非常に散発的なアクセスになるが、リアルタイム性の高い対戦ゲームなどでは連続してパケットが流れるようになる」(伊藤氏)という。ここで重要なのは、「何秒後にパケットが届くか」という「レイテンシー」である。レースゲームのようにリアルタイム性が高いゲームでは、「操作したデータがゲーム画面に反映されるのが3秒後」ではゲームにならないのだ。

実際に『World Fishing』というネットワークゲームを自社コンテンツとして提供している@nifty は、現在のインターネッ



日本電気株式会社  
BIGLOBE サービス事業本部 パーソナル  
サービス事業部 コンテンツビジネス部  
伊藤博人氏



ブロードバンド接続のモデル図。ユーザーからプロバイダーまでの接続速度は、1.5 Mbps といっても保障がない。うえ、プロバイダーとサーバーの間にあるインターネットの接続スピードは不明になってしまう。

トがどの程度のデータ量に耐えられるか予測できないため、「プレイヤーの操作データだけをネットワーク上に流すようにすることで、なるべく“軽く”設計した」(斎藤氏)という。ゲーム開発側としては、瞬間風速のトップスピードより、保障されるミニマムのスピードが重要であり、技術的課題は残されたままだ。

この点において、「どこで延滞が発生するかわからない」インターネットを切り離し、クローズドなネットワークを構築して、レイテンシーの保障を行うXbox ネットワークの思想は正しいことがわかる。

**ネットワークが加速させる  
デジタルデバイド**

2001年総務省調査でPCの世帯普及率が50%を上回ったが、内訳を見ると深刻な事態が伺える。年収950万円以上の世帯では約75%以上の普及率だが、年収300万円から400万円の世帯では約31%と、所得面での「デジタルデバイド」が日本でも拡大している。また、ADSLのようなブロードバンド接続サービスは都市部中心に展開しており、地域間でのデジタルデバイドも発生している。では、インターネットに接続できる家庭用ゲーム機は、デジタルデバイドの解消に役立つのだろうか。

Xbox ネットワークは「アクセスライン



ニフティ株式会社  
社長室 広報課課長 斎藤信氏

に「フレッツ・ADSL」や「ACCA」、  
“東京めたりっく”などの通常のADSL  
アクセスラインを使う」(滝沢氏)という。  
つまり、これらのADSL サービスが提供  
されていない地域ではXbox ネットワークは  
利用できないことになる。

家庭用ゲーム機は「誰でも簡単に使える」「安価」という特徴から、デジタルデバイドの解消に役立つと期待されているが、「ブロードバンドが提供されない地域では、魅力的なネットワークゲームが遊べない事態が発生するのではないか」(伊藤氏)という懸念もあり、皮肉にも地域間の接続速度の格差による「コンテンツデバイド」を広げる側に立ってしまうことになりそうだ。これに対して、全国レベルでの早急なブロードバンド普及施策が必要で、国の取り込みの遅れが、IT産業を停滞させる原因になっている。

# 巨額の開発費用をどう分散させるか ソフトメーカーが考える ネットワークゲームの未来

家庭用ゲーム機の高性能化により、ソフトメーカーはゲームソフト開発費の高騰に頭を悩ませている。いかに制作費を抑え、資本回収の経路を増やすか。インターネットというインフラを前にソフトメーカーはビジネスモデルの構築に悩んでいる。

## - Biz - Today

### ネットワークへの進出 期待と問題

家庭用ゲーム機にソフトウェアを供給するソフトメーカーは、ネットワークゲームをどのように考えているのだろうか。

技術という面においては、「PCでは、意外に昔からネットワークを利用したゲームが発売されており、ネットワークゲームは我々としては、あまり難しい技術とは思っていない。日進月歩のこの業界では、これまで数々の新技術に対応してきており、今回のネット対応も少々大きいものの、その流れの1つだと考えている」（株式会社アートディンク/代表取締役社長 永浜達郎氏）と、意外に楽観的に捉えている。

しかし、ビジネスという面では厳しい見

方もある。「PC、家庭用ゲーム機、携帯電話、それぞれを見比べた場合、ビジネスとして成り立つのは、現状では携帯電話だけだ。現状のインターネットは接続、課金インフラともまだ発展途上であり、本格的にビジネスに出られる状況ではない」（株式会社ハドソン/広報室室長 平井直樹氏）。両社ともに、インフラが改善され、ネットワークに接続できる家庭用ゲーム機が普及したときに備えて、コンテンツ開発を進めているものの、参入の方法には差異が見られた。

「接続、課金などインフラの整備が整ったところから参入する。具体的には、インフラが整備されてきている韓国から参入することになるだろう」（平井氏）という慎重な姿勢を示すハドソンに対し、アートディンクは「ビジネスとして難しい面が

あることは否めないが、何らかの形でネット対応をしていくと思う」（永浜氏）と積極的な姿勢を見せた。

### ようす見が続く ネットワークゲーム対応

では、実際のネット対応はどのように考えているのか。ここでも、日本のブロードバンド普及の遅れが影を落としている。

「ブロードバンド普及のマイルストーンが見えていないし、これではユーザー数や転送速度の推定が難しく、ビジネスモデルが作りにくい」（永浜氏）と、スケジュールが見えない現状に対する苛立ちを隠さない。最低限保障される帯域がわからない以上、あまり多くのデータを送受信するネットゲームは作りにくい。また、ブロードバンドの普及世帯数が読みづらい状況では、巨額の投資をしてブロードバンドネットゲームの開発は難しいのが実情だ。

こうした状況では、「確実にビジネスとして展開できる携帯電話や次世代携帯電話に注力せざるを得ない」（平井氏）ことから、家庭用ゲーム機のネットワークゲーム開発を見送るソフトメーカーが増えることがゲーム市場の空洞化も起こりかねない。

### サーバー利用料モデルは 経営の救世主になるか

ゲームの開発費は確実に上昇しており、

### 世界最大のゲームの祭典「E3」ダイジェスト

世界最大のゲーム関連トレードショー「Electronic Entertainment Expo 2001（E3 2001）」が米国ロサンゼルスで現地5月17日から開催された。

直前に、ソニー・コンピュータエンターテインメントは、プレイステーション2に関してAOL、リアルネットワークス、マイクロメディア、シスコとの提携を立て続けに発表した。シスコとはIPv4/IPv6デュアルプロトコルスタック導入を視野に入れている。

また、マイクロソフトのXboxは米国で11月8日に299ドルで発売し、発売時のゲーム

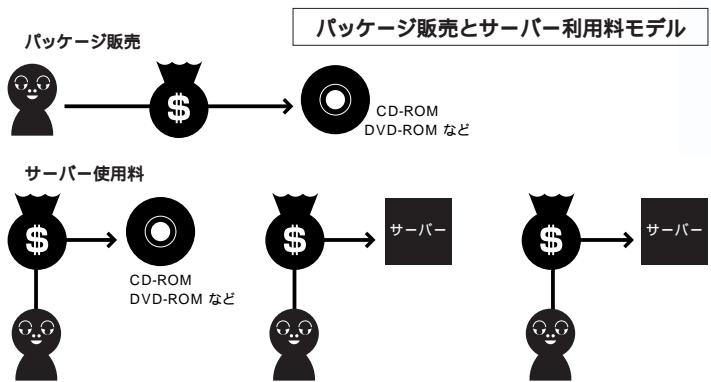
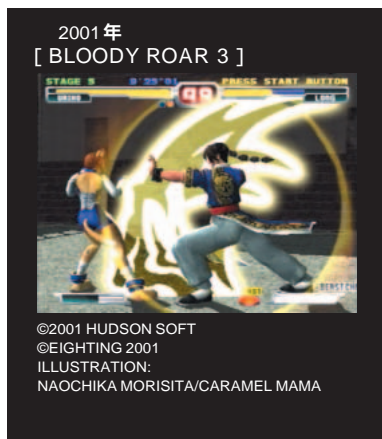
タイトル数は20種類程度になることを発表。年末までに100～150万台の販売を予想している。

さらに、任天堂はゲームキューブを北米で11月5日、日本で9月14日に発売すると発表した。この機種には56Kbpsモデムが標準装備され、他の2機種のような広帯域アダプターは後日発売する。

一方、サードパーティーとして再スタートを切ったセガは、この3機種向けのソフトを発表した。マルチプラットフォーム展開がよい動き出した。



株式会社ハドソン 広報室室長  
平井直樹氏



パッケージ販売では、後の収益を上げることは難しくなる。これに対し、サーバー利用料モデルでは、ユーザーが遊び続けるかぎり収益を上げることができる。

「平均的な家庭用ゲーム機の開発コストは10億円程度ではないか」（平井氏）というほど膨れ上がっている。これに対し、パッケージの売り上げは「新品ゲームが売れるのは発売後3か月だけ」（ゲーム業界関係者）という、非常に不安定な収益基盤となっている。

このような現状に対してソフトメーカーは、「経営的に見れば、毎月の収入が見込めるサーバー利用料モデルは歓迎できる」（平井氏）とサーバー利用料モデルに期待をにじませる。

とはいえ、サーバー利用料モデルにはパッケージ販売とは別の問題点がある。「月々の収益があっても、サーバーのメンテナンスや、ユーザーサポートにかかる費用が増加するはずで、この部分でペイできなければ結果として赤字になってしまう

う（永浜氏）と、単純に喜べない状況だ。ほかにも「ゲームの販売を完了してから、どの程度サーバーを保持すればよいのか。ゲームの販売終了後、何年もサーバー保持を行うことが義務付けられると、コスト的に難しい面が出てくるかもしれない」（永浜氏）と、販売が完了した後のユーザーサポートのコストが見えないことも問題視している。

**決め手はコンテンツ  
構図は変わるのか**

現在のパッケージ販売では、巨額の開発費用とプロモーションコストをかけた「超大作」ばかりが目立つように思えるが、ネットワークゲームでも超大作がメインになるのだろうか。

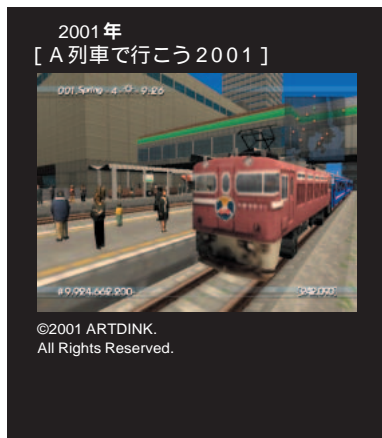
これに対し、永浜氏は「ネット対応と大作主義とは別の流れだろう。今は、たまたま大作主義が受ける周期とネットワークゲームが始まる時期が一致しているだけで、本来は別のものだと思う」と、冷静に市況を分析している。

では、ネットワークを活用することで、ゲームの内容が変わるのだろうか。「パッケージでは、全体の開発が完了するまでゲームはリリースできない。しかし、ネットワークを活用することで、たとえばRPGでは3月に大陸、4月に××塔、というように、開発が終わったところから分割してリリースできるようになる」（永浜

氏）と、新しいゲームの発売方法を提案している。

ゲーム内容においては「すべてのゲームがネットワークにつながるとは思えないが、これまでとは違ったジャンルのゲームが生まれるかもしれない。現在、ネットワークゲームといってもジャンルの数は種類は少ないが、もっと可能性のあるものだと思う」（永浜氏）と新しいジャンルの登場に期待している。「ユーザーは、何を求めているのかを考えると“人対人”のコミュニケーションなのだと思う。ゲームの内容も時代背景に合わせて変えてゆかなければならないと思う」（平井氏）と、時代の変化を感じ取っている。

“人対人”。ネットワークゲームの価値はここにあるのかもしれない。



株式会社アートディンク  
代表取締役社長  
永浜達郎氏

# ネットワークゲームの先にあるもの エンターテインメントの プラットフォームへ

プレイステーション 2、Xbox、ゲームキューブ。三つどもえのハード競争のなか、今夏にイーサネットを搭載したHDDユニットをいち早く発売する予定のソニー・コンピュータエンタテインメントの取り組みを中心に、今後の展開を考察していく。

## 現在のブロードバンドは ブロードバンドではない

今年の夏に、プレイステーション2用の「HDDユニット」が発売される予定だ。この製品に搭載されている40GBのハードディスクとイーサネットアダプターにより、プレイステーション2はネットワークに接続できるようになる。では、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）はネットワークをどう考えているのだろうか。

「まず、“ブロードバンドネットワーク”にプレイステーションがつながるのは、まだ先だと見ている。われわれはADSLクラスの通信速度を“ブロードバンド”とは考えていない」（株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント/広報部部長 福永憲一氏）と、現状よりもかなり先を見越しているようだ。



株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント広報部部長 福永憲一氏  
Photo: Atsuko Yamaji

SCEにおける“ブロードバンド”とは、ハイビジョンクラスの映像がネットワークで自由にやり取りできるような帯域幅であり、数十Mbpsから数百Mbpsを想定している。このような社会では、パッケージ購入よりもオンラインでコンテンツを入手したほうが容易になる。その中枢に未来のプレイステーションが据えられる構図だ。

では、現状のプレイステーション2の役割は何か。パッケージからネットワークへ移行する途中のプラットフォームであると位置付けられている。

SCEでは、ネットワーク環境が整えば、コンテンツ販売は徐々にパッケージ販売からネットワークに移行すると考えている。まず、プラットフォームとして大容量のハードディスクを用意する。当初は、CD-ROM / DVD-ROMのキャッシュユや大規模なセーブデータのような原始的な使われ方をされるだろうが、これによりコンテンツ制作の自由度が上がり、驚くようなコンテンツが登場すると予想しているのだ。

## プレイステーション2の ネット対応は

では、プレイステーション2のネット接続は、どのような形態になるのだろうか。

Xboxはインターネットと切り離された独自のネットワークを使い、レイテンシーの保障ができるネットワークを構築するが

プレイステーション2では「インターネットのオープンな技術を取り込み、開かれた環境を構築す

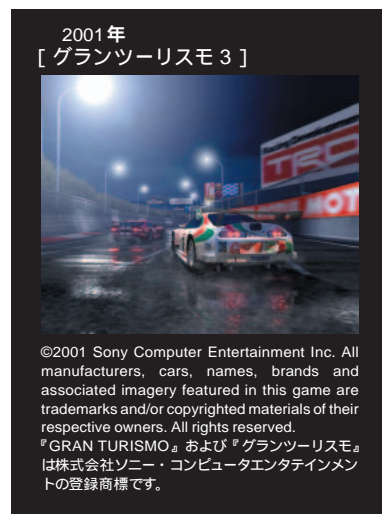


る」（福永氏）という。接続先はXboxとは違いインターネットである。このため、リアルタイム性が要求されるゲームで問題になるレイテンシーの対策は、オープンな考え方で対処していくとしている。

Xboxと同様に、ゲーム向けのネットワークを構築する計画は「今のところない。また、一定の基準をSCEで策定し、“認定プロバイダー”を作るかどうか也未定だ」（福永氏）としている。

基本的にプレイステーション2の環境はオープンなものを目指している。たとえば純正ではないプレイステーション2用のモデムについても、「対応しているタイトルを見ながら、ユーザー自身が接続方法を選んでほしい」（福永氏）と、あくまでもユーザーの判断に委ねる考えだ。

なお、純正のHDDユニットは、先に発売された「Linuxキット」のハードディスクユニットとハードウェア的にほぼ同じものだが、外装などの変更があるそうだ。



2001年  
[ グランツーリスモ3 ]

©2001 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. 『GRAN TURISMO』および『グランツーリスモ』は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



早すぎたネット接続への  
チャレンジ

新型の家庭用ゲーム機や新作ゲームは毎日のように発表されているが、今年の1月31日、忘れられない発表がされた。家庭用ゲーム機市場において、ハードメーカーかつソフトメーカーとして参入し続けたセガが、ドリームキャストの生産を中止して、ソフトメーカーとして生き残りを図ることを発表した。ドリームキャストは、モデムを標準搭載したインターネットに接続できる家庭用ゲーム機の走りだ。

『ファンタシースターオンライン』など、先進的なゲームをリリースしてきた同社が撤退を余儀なくされた理由を、業界関係者は「時期尚早すぎた。当時はブロードバンドが登場する以前で、通信速度・通信料金ともユーザーには不満が感じられる環境だったと思う。セガは接続インフラ、課金、コンテンツを含めたすべてのサービスを提供したが、当時は接続環境が整っていなかった」と振り返る。

では、当時と現在で日本のブロードバンド環境はどれだけ変わっただろうか。ADSLを始めとしたブロードバンド環境が整い始めているが、全国展開と呼ぶには程遠い。ネット接続機能を売りにしている機種は、ブロードバンドの普及率したいでは、苦しい戦いになるかもしれない。



©2001 Microsoft Corporation

家庭における  
家庭用ゲーム機の位置づけ

家庭における家庭用ゲーム機は、どのような位置付けになるだろうか。PCと家庭用ゲーム機の価格が近づいており、かつてのワープロ専用機のように家庭用ゲーム機もPCに飲み込まれてしまうのではという危惧に対して、前出の業界関係者は「PCとゲーム機の違いは操作性という点もあるが、根本的に設計思想が異なると思う。ゲーム機は画像音声を扱うことに重点を置いたコンピュータで、PCとは異なった新しい一群になる製品だと思っている。映像の扱いに関してはPCを上回る画

像処理能力を有しており、これまで見たことがなかった画像処理を実現する。」(福永氏)「PCは“ディスクを入れてリセットボタンを押せばゲームが始まる”ほど簡単ではない。PCが今の仕様のままでは家庭用ゲーム機を追い越せないのでは。」(ゲーム業界関係者)と、否定的な考えだ。

これからの家庭でのコンピュータのあり方は、「PCが家庭の中心にあるのではなく、目的別のコンピュータがそれぞれすみ分けるようになる。」(福永氏)という。ここでの家庭用ゲーム機の役割はゲームにだけではなく、高度な画像処理能力を生かした、エンターテインメントの総合プラットフォームとしての展開を目指している。

ブロードバンド先進国  
韓国ネットゲーム事情

「日本では家庭用ゲーム機があたりまえかもしれないが、韓国ではほとんど普及していないため、PCでプレイする人がほとんどだ。韓国ゲーム産業はインターネットインフラの進展とともに成長している。韓国の大手オンラインゲーム会社の日本法人「ハンゲームジャパン」千良鉉社長はそう語る。「韓国のインターネット人口は2000万人以上で、その25%にあたる500万人以上の個人がDSLを利用している。外出すればPC房など専用線を引いている店が全国に2万店ある。インターネットが生活の一部になっているわけだ。この環境下、ネットワークゲームは人と人のコミュニケーションを支援するツールとして楽しまれているほか、ウェブを活性化させるためのソリューションとしても機能している。日本でもブロードバンドネットワー



ハンゲームジャパン  
千良鉉社長 (Chun, Yang Hyun)

が普及し始めたが、高度なゲームを単純にインターネットで提供するだけでは成功は難しいだろう。円滑にコミュニケーションができるようにサーバーの設計段階から考えなければならぬし、ノウハウも必要だ。また、重要な点である事業モデルを構築する際に、どのように課金、料金徴収をするかも考えなければならぬ。韓国ではウェブマネーなどの決済インフラがすでに整備され普及している。日本もブロードバンドネットワークの進展とともに決済インフラが整備されていくことだろう」

[www.hangame.co.jp](http://www.hangame.co.jp)



## [インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

**株式会社インプレスR&D**

All-in-One INTERNET magazine 編集部

[im-info@impress.co.jp](mailto:im-info@impress.co.jp)