

## 構造的変化が続くゲーム業界

2013.4.1 発行

### 業績不振に苦しむ任天堂

「Wii」、「ニンテンドーDS」の世界的ヒットでゲーム業界の盟主に返り咲いた任天堂の苦戦が続いています。任天堂は1月に行われた第3四半期決算発表で業績予想を下方修正し、2012年度通期の営業利益は▲200億円と2期連続となる営業赤字となる見込みであることを公表しました。

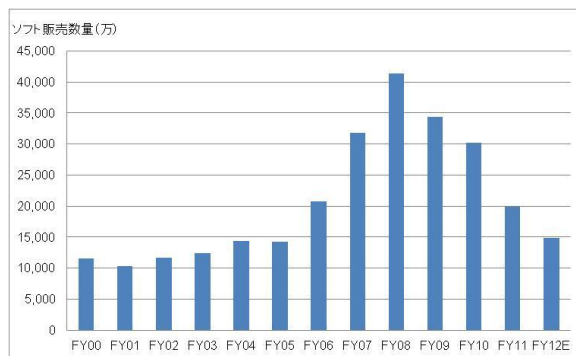
今回の下方修正は、任天堂が直面する事業環境が厳しいことを改めて浮き彫りにしたと筆者は考えています。2011年度の営業赤字転落は、前年に発売を開始した新型携帯ゲーム機「ニンテンドー3DS」の大幅値下げという明確な要因がありました。しかし、2012年度に関しては、2012年末に発売を開始した「WiiU」ハードの逆ザヤ負担はありますが、この要因はある程度期初予想には織り込まれていたと考えられます。そのため、既存製品の不振が、今回の下方修正に直結したと分析できるでしょう。

既存製品の不振は、具体的にはソフト販売数量の低迷に表れています。2012年度のソフト販売数量については、増加要因が(1)2011年2月及び3月に発売した「3DS」が通期寄与すること、(2)「WiiU」の新規寄与。一方、減少要因としては(1)「3DS」へのソフト影響がある「DS」、(2)「WiiU」へのソフト影響がある「Wii」、という構造でした。

今回の下方修正では、2012年度のソフト販売数量

は2011年度から更に減少する見通しが示され、増加要因で減少要因を補えなかったという状況が鮮明になったわけです。

(図表1) 任天堂のソフト販売数量の推移



出所:任天堂資料より明治安田アセットマネジメント作成、Eは任天堂予想を示す

加えて、今後についても不安な兆候が出てきています。今後のソフト販売数量の牽引役となるべき「3DS」、「WiiU」のハード販売数量の失速です。「3DS」は発売以降2度目のクリスマス商戦を含む第3四半期に欧米市場では早くも前年同期比減少に転じ、「WiiU」も2012年度ハード販売数量が550万台から400万台へと下方修正されました。累計のハード販売数量が将来のソフト販売数量を決定するため、両ハードの販売数量が伸び悩むと、ソフト販売数量の低迷が長期化する可能性が出てきています。

当資料は、ホームページ閲覧者の理解と利便性向上に資するための情報提供を目的としたものであり、投資勧誘や売買推奨を目的とするものではありません。また、当サイトの内容については、当社が信頼できると判断した情報および資料等に基づいておりますが、その情報の正確性、完全性等を保証するものではありません。これらの情報によって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いかねます。

### ゲーム人口拡大の担い手が変わった

任天堂が目指している基本戦略は、一貫して「ゲーム人口の拡大」にあります。ゲームにあまり興味がなかった人に自社ゲーム機で遊んでもらい任天堂ファンになってもらう。その結果として、ゲーム市場及び業績拡大を目指すというものです。しかし、以下に説明するゲーム業界の環境変化に伴い「ゲーム人口の拡大」の担い手が任天堂ではなくなりつつあると筆者は考えています。

1つはソーシャルゲームが牽引した「Free To Play(フリー・トゥ・プレイ)」普及の影響です。ソーシャルゲームで一般的なのは「Free To Play」と呼ばれる課金システムです。この仕組みは、ゲームを遊ぶこと自体は無料で可能ですが、ゲームを有利に進めるためのアイテムやカードなどを獲得する際に有料となるものです。

「Free To Play」では、1つのゲームに対してどこまでお金を使うのかはユーザー側に決定権があります。あるゲームを遊んでみて面白いと感じればお金を沢山使うこともできますし、そうでなければ無料で遊び続けることも可能です。

一方、従来のゲームソフトに関しては体験版も利用できますが、基本的にはゲームを遊ぶためには数千円のソフトを買うことが必要となります。「Free To Play」が普及していくと、定額でソフトを購入させるハードルが従来よりも高くなる可能性があるでしょう。

もう1つはスマートフォン普及も影響していると考えられます。スマートフォンは携帯電話機能だけではなく、デジタルカメラ、インターネット接続、電子書籍、そしてゲームなど様々な機能を併せ持ったいわば「汎用機」と言えます。

スマートフォンの普及はグローバルで急速に進ん

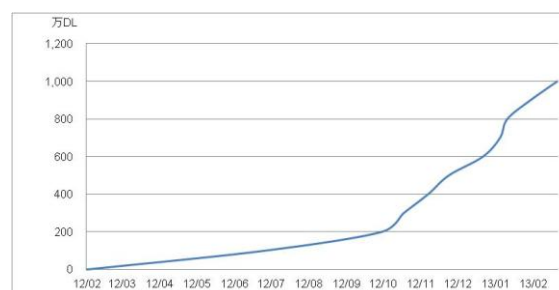
でおり、機能としてスマートフォンとの重複があるデジタルカメラ、PCの需要に影響が出ています。携帯型を中心にゲーム機にも同じような影響が出ていると考えられます。

これらの変化を象徴するのが、ガンホー・オンライン・エンターテイメントが開発した「パズル&ドラゴンズ(以下、パズドラ)」の大ヒットだと考えます。「パズドラ」は2012年2月にiOS向け、2012年9月にAndroid向けがリリースされたスマートフォン向けのゲームアプリです。

課金システムはソーシャルゲームと同じ「Free To Play」となっており、ユーザーは無料でかなりゲームを楽しむことができます。課金は再プレイやレアアイテム入手するガチャに必要な「魔法石」と呼ばれるアイテムを購入することで行われます。

「パズドラ」の国内累計ダウンロード数は、2013年3月には1,000万ダウンロード(DL)を超えるなど空前の大ヒットとなっています。ちなみに過去のゲームソフトの販売本数との比較では、歴代1位の「ポケットモンスター 赤・緑・青・ピカチュウ(1996年、ゲームボーイ向け)」が1,007万本、2位の「スーパーマリオブラザーズ(1985年、ファミコン向け)」が681万本となっており、「パズドラ」のヒットが、如何に大きなものか理解していただけたと思います。

(図表2) パズル&ドラゴンズの累計DL数推移



出所:ガンホー・オンライン・エンターテイメント資料  
より明治安田アセットマネジメント作成

当資料は、ホームページ閲覧者の理解と利便性向上に資するための情報提供を目的としたものであり、投資勧誘や売買推奨を目的とするものではありません。また、当サイトの内容については、当社が信頼できると判断した情報および資料等に基づいておりますが、その情報の正確性、完全性等を保証するものではありません。これらの情報によって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いかねます。

## アナリスト・コラム

## ゲーム専用機は本当に不要か？

直近発売された「3DS」、「WiiU」という、2つのゲーム専用機が苦戦する中、ソニー・コンピュータエンタテインメント(以下、SCE)は 2013 年中に新型据置型ゲーム機「プレイステーション (PS) 4」を発売開始することを発表しました。

「PS4」はタッチパッドなどを実装した新型コントローラーの他、8つのコアを搭載したCPUを採用し、処理能力を現行のPS3から更に高めています。ハードウェアスペックを高め、よりリアルなゲーム体験を可能にするという従来と同じベクトルで進化したゲーム機だと言えます。

予想されるハード価格は3-4万円程度と比較的高額でもあるため、想定される購入者層は、現在「PS3」を所有しているか、「PS2」などでゲームを楽しんでいたゲームへの支出を厭わないゲーム愛好家が中心となりそうです。ゲーム業界がこれまで述べてきたような構造変化を遂げて、非ゲーム愛好家にゲーム機、ゲームソフトを購入させるハードルが高くなっている今、SCEのゲーム愛好家をターゲットに据えるという戦略は現実的なアプローチであると筆者は考えています。

もう1つ「PS4」で注目されるのは、「クラウドゲーミング機能」を始めとしたネットワーク機能です。クラウドゲーミングとは、サーバー上にあるゲームをネットワーク経由で接続したテレビやセットトップボックスで楽しむための技術です。この技術が進化していけば、将来ゲームをプレイするのにゲーム機が不要になる可能性を秘めており注目されています。現在のところ、SCEからPS4で実装される「クラウドゲーミング機能」の詳細は明らかにされていませんが、現行のPS3のゲームの大半が「クラウドゲーミング機能」を利用してプレイできるようになるようです。

ゲーム専用機不要論がささやかれる中、ハードスペックを向上させネットワーク機能を強化した「PS4」がどのような普及カーブを描いていけるか、そしてここまで普及に苦戦している「3DS」、「WiiU」の巻き返しが今後実現するかは筆者は注目していきたいと考えています。

国内株式運用部調査担当 シニア・リサーチ・アナリスト  
(情報通信、その他製品、民生エレクトロニクス担当)  
福川 勲