



CEDEC2008 Mobile Track
「モバイルとモバイルゲーム
これまでの10年これからの10年」

ジー・モード 宮路武
モバイル&ゲームスタジオ 遠藤雅伸

モデレーター 岡本 / 板垣(CEDEC Adv. Board)



自己紹介

- ◆ 改めて自己紹介
- ◆ モバイルトラックらしく持ってる携帯紹介
- ◆ 自分の携帯所持の歴史(あれば)



1999: 第1回CEDEC開催

- 2月:i-mode 広末涼子さん
- 3月:WonderSwan
- 4月:EZweb 織田裕二さん(cdmaOne)
- 7月:Bluetooth
- 12月:J-SKY
- 12月:Phantasy Star Online
- 松永真理さん、夏野剛さん
- WAP/HDML/WMLではなくHTTP/HTML
- 携帯電話PHSの電話番号11桁化



2000 : 2000年問題 (N206メール)

- 2月 : Windows2000 及び Y2K閏日問題
- 3月 : PlayStation2
- 6月 : ジェットセットラジオ
- 7月 : PS One / ディズニーランドにイクスピアリ
- 9月 : Windows Me / ガンパレード・マーチ
- ? : ゼビウス軍により地球がガンブ支配に
- 実はここまではさしてモバイルゲームというものは無い。(携帯電話ウェブゲームとも言われた時代、例「アクマ召喚プログラム(アトラス)」等)
- そして、ジー・モードはこの年の7月に7人で設立



2001:iアプリ、EZアプリ、Javaアプリ

- モバイルゲーム元年と言ってもいい年
- とはいえ、まだまだ手探りと言えば手探りな時代だった
- ドコモは1月、ソフトバンクは6月、auは7月にアプリが立ち上がった
 - ドコモ DoJaプロファイルJava
 - ちなみにDoJa1.0だった503は
 - プログラム容量が10KB (SP込み20KB) だった
 - J-フォンとau MIDP Java
 - Auは後にBREW(2003)へと展開していく
- ドコモは一足先に3Gへ
- 第三世代携帯電話 FOMA
 - FOMAはW-CDMA



2002: 3G 第三世代携帯電話

- ドコモはFOMA / W-CDMA
- J-フォンはVGS / W-CDMA
- auはCDMA 1X WIN / CDMA2000 1x MC
- データ通信の高速化が可能に
 - アプリの高速化やメガアプリ化も見えて
- 携帯電話番号に「080」が導入
- ジー・モードはこれが話題に
 - Mystia
 - 携帯電話初の100円RPG
 - 遠藤さんと一緒に



2003 : J-PHONEはVodafoneに

- いろいろあるが、キャリアが変わることを認識
- ある意味、モバイルゲームの最初の賑わいとなったのがこの年といえる
 - 3G化とキャリア交代による、求められるコンテンツの高品質化
 - しかし、そこで求められるものは、ゲームに関して言えば、必ずしも既存のゲームばかりではなく
- ジー・モードはこの年これらをリリース
 - テトリス
 - ソーサリアン
 - にゃんころ(音声認識) 不思議な友達



2004: ライフラインへ (中越地震)

- 災害伝言板サービスが始まる
- 着メロ・着うたが普通に普及
- パケット使い放題サービスも普通に
- ケータイがお財布化
- ジーモードはデコライツを取得しモバイルへ
 - ・マジカルドロップ他
- この年の後半から家庭用中堅も過去コンテンツでなく、オリジナルゲームリリースが目立つ
- モバイル&ゲームスタジオはこの年に設立



2005: 世代交代

- プリペイドカードの使用が順次不可に
- ドコモPHSの新規契約が終了
- 迷惑電話対応サービスがほぼデフォに
- ケータイが地デジ(地上波デジタル)対応
- ケータイがクレジットカード化
- この年から家庭用大手も本格的にモバイルゲームへ取り組んでいることが見える
 - アプリ以外でいえば、スクウェアエニックスのタイトー買収もあった



2006: 番号ポータビリティ

- ケータイがSuicaに
- ケータイがワンセグ放送対応
- ケータイがGPSに
- ボーダフォンがソフトバンクに
- 携帯電話の電話番号が持ち運べるように
 - キャリア変更での携帯電話番号変化が無しに
 - ただし、携帯電話不正利用防止法で本人確認も
- <http://www.watch.impress.co.jp/game/docs/20060902/mobile.htm>



2007: 踊り場にあがって

- ケータイGPSが通話に反映
- ケータイが広範囲な動画対応
- おサイフケータイが目に見えて使えるように
- 様々なプランでの価格破壊
 - ただし、携帯電話端末の価格は上がる方向性に
- ゲームも軽いものの月額課金から重いものの売り切りだけでなく、アーケードや家庭用との連動ものも無視できない規模に、とはいえ成功は一部だけに
- <http://watch.impress.co.jp/game%2Fdocs/20070929/gmode.htm>



2008:2年先は闇？

- 携帯端末の買い方複数化は携帯台数の増加を鈍化させた
- とはいえ、携帯電話は既にライフラインであり手放せないもの
- 携帯電話は更に高性能化を迫られている
- それはアプリも同じこと
- ゲームもそうだが、家庭用とはやっぱり違う



インターバル

- さて、一気に携帯電話的10年を振り返ってきたわけですが、ちょっとインターバル。
- ショルダーホンっておぼえて(知って)ます？
- <http://journal.mycom.co.jp/articles/2007/07/19/wj11/>





未来へ 1

◆ 未来へ

- 2年後のモバイルやモバイルゲーム？
- 5年後のモバイルやモバイルゲーム？
- 10年後のモバイルやモバイルゲーム？
- ケータイデジワの中にPC？
- 例えば、ドコモP905 PSP？



未来へ 2

- プリインストールされてるゲームはしたい？
- ゲームがやりたくてケータイを買う？
- 話すことをはじめとしたコミュニケーションが第一でモバイルを購入してる
- だから、ゲームの作り方も違ってくる

- そこらへんは、昨年と一昨年のセッションで話をしてるけど少し話そう
- モバイルゲームの作り方は家庭用と違う？



未来へ 3

- モバイルゲームに必要な開発視点
- 家庭用と同じ開発視点だと、その層へ
- 層が重なればいいが、そうでなければ悲劇
- でも家庭用で5年、10年作ってる人のスキルはとっても有用
- そのスキルをモバイルにアレンジできる応用力が欲しい
- その応用力があれば、家庭用よりもやりたいことが簡単にできる



未来へ 4

- モバイル市場は家庭用より圧倒的に広い？
- モバイルはコンビニ？
- 結果的に、多くの人から、より多くのお金を集める(ゲームを売れる)？
- 家庭用とモバイル開発の両方やっている人は、視野が広くて、何が望まれてるかわかってる？



未来へ 5

- 実は、モバイルでの開発経験って今後重要？
- モバイルは家庭用よりもやりたいことができ、早く世界へ出せる？
- iPhoneはその最初のロケット？



未来へ 6

- 昨年一昨年と繰り返し言っているように、家庭用だけの作り方ではうまくいかない(もちろんモバイルだけの作り方では今後の伸びない)
- もっと、モバイルゲームを知って欲しい
- モバイルゲームの開発者は思った以上に面白い?
- より多くの人間を喜ばせようと頑張っているのだから



未来へ 7

- 昨年の基調講演で、「業務用・家庭用・ネットゲの循環」が言われていたが、モバイルも当然含まれる(別次元?)
- あるときには業務用が最先端を行き、またあるときは家庭用が最先端を行き、その二つがひと休みしたときには、ネットゲが先に行って、実はモバイルが抜いていることが案外ある
- そのときに、それぞれの「開発者自体」はF1とかじゃないけれど同じ路面で走っている?



未来へ 最後に

- だから、油断しないで欲しい。
- 10年後のモバイルは、もしかするとビジネス規模では、家庭用機を抜いてるかもしれないと僕たちは案外自信を持って思っているのです。
- ご清聴ありがとう