

平成 21 年度卒業論文

テレビゲーム廉価版ビジネスの分析と新たなモデルの提案

文教大学情報学部経営情報学科

根本ゼミナール 12 期生

学籍番号 A6P21045

神戸 遼平

テレビゲーム廉価版ビジネスの分析と新たなモデルの提案

神戸 遼平

概要

テレビゲーム市場では、一度発売した作品を発売してから一定期間経過後に再度販売する廉価版というものがある。基本的に中身は同一で、値段だけ改定をして再度発売されるもののことをいう。本論文では、過去に廉価版を発売しているゲームソフトデータを、売上本数や経営戦略等のいくつかの観点から分析し、廉価版が発売される条件と時期の傾向を調べた。そして廉価版は10万本程度以上の売上を出したソフトが、発売から平均400日程度でゲームの売れやすい時期に廉価版を出されるとということがわかった。その分析をふまえた上で複数回に分け廉価版を発売するという新たなモデルの提案をした。

目次

第1章	はじめに	1
第2章	テレビゲーム市場における廉価版とは	1
2 - 1	テレビゲーム市場における廉価版の定義	
2 - 2	廉価版が発売される理由の推測	
第3章	現状の廉価版ビジネスの分析	2
3 - 1	売上本数の観点からの分析	
3 - 2	経過日数の観点からの分析	
3 - 3	発売時期の観点からの分析	
3 - 4	まとめ	
第4章	新たなモデルの提案	6
第5章	おわりに	7
謝辞		7
参考文献		7
付録		8

テレビゲーム廉価版ビジネスの分析と新たなモデルの提案

神戸 遼平

第1章 はじめに

テレビゲーム市場では、一度発売した作品を一定期間経過後に再度販売する廉価版というものがある。基本的に中身は同一で、値段だけ改定をして再度発売されるもののことをいう。

新品発売日から廉価版発売日までの経過日数や、過去の発売時期等を提供するウェブサイトは存在した。しかしゲームの廉価版に関する論文や研究は確認漏れがない限り存在していなかったため、廉価版発売時期について研究をすることにした。新品の値段なら欲しくないが、廉価版の値段なら欲しいというソフトがあるとすると、そんな時、廉価版の発売時期を予測できればソフト購入の際に目安にできるのではと考えたのがこの研究の動機である。

分析方法として、廉価版が発売されないソフトも存在するので、まずは過去に発売されたゲームソフトの売上本数、最初に発売された作品から廉価版発売までの経過日数等のデータから廉価版が発売される要因を分析し、その後要因を満たした作品の発売される時期の分析を行う。また、廉価版発売時期には様々な経営的観点からの理由が存在するのだが、研究を進めるうちに新たな観点から廉価版に発売するのに適している要因・時期を考えついたため、その提案も行っていく。

本論文の構成は、まず2章で廉価版という言葉の定義、発売される理由を述べる。3章で現状の廉価版ビジネスの分析をする。次に3章をふまえた上で新たなモデルの提案を4章で行う。

第2章 テレビゲーム市場における廉価版とは

2007年現在、世界市場を持つ代表的な家庭用据え置きゲーム機（ハードウェア）は、任天堂のWii、ソニー・コンピュータエンタテインメントのプレイステーション2およびプレイステーション3、マイクロソフトのXboxおよびXbox 360の3社4機種である。現在特に規模の大きい市場を持つ地域は、日本・北米（アメリカとカナダ）・欧州（特にイギリス）であり、これらの地域が世界市場の中心になっている。

日本市場において代表的なゲームソフトにはマリオシリーズ、ドラゴンクエストシリーズ、ファイナルファンタジーシリーズ、ポケットモンスターシリーズ、その他多数がある。対象ユーザー層や機器の特徴の違いから、家庭用ゲーム機は、パソコンゲーム市場とは異なる分野の作品が発売されている¹。

市場により廉価版という言葉の意味合いは変わってくる。本章では、テレビゲームにおける廉価版の定義付けと、廉価版が発売される理由を説明する。

2 - 1 テレビゲーム市場における廉価版の定義

廉価版という言葉は様々な市場で用いられているが、テレビゲーム市場では意味合いが他の市場とは若干異なる。そのため、本章ではテレビゲーム市場における廉価版という言葉の定義付けを行う。

廉価版とは、ある製品を普及の促進などの目的のために低価格化した商品のことをいう。「普及版」や「低価格版」と呼ばれることもある。PC 市場や家電、AV 機器市場においては、低価格に比例して通常商品より機能が削がれているといったように、通常品より価格、機能共に下がっているものを廉価版と呼び、基本的に通常版と同じ時期に発売されることが多い。それに対して、ゲーム市場における廉価版は製品の特性上なのか通常版からの内容の劣化は存在しない。ただ、発売には通常盤から約1年程度経過後と時間がかかるため、目新しいといった価値が削がれているため「値下げ」ではなく「廉価版」と呼ばれていると考える。

2 - 2 廉価版が発売される理由の推測

廉価版が発売される理由として、利益を求める経営戦略的なものと中古品対策であると私は考える。新品の状態のソフトが売れなくなった頃に廉価版を出す。そうすれば新品で売れない状態よりも利益は出るだろう。また中古品が出回り始めると通常版が売れなくなるので、同じくらいの値段で新品の廉価版を出せばユーザーは廉価版を買うため、対策として出しているのだろう。

第3章 現状の廉価版ビジネスの分析

ここでは売上本数、経過日数、発売時期の3つの観点から現状の廉価版ビジネスの分析を行っていく。なお、廉価版ビジネスが確立されてきたのは最近であり、あまり古いものを加えると分析に傾向を見出しづらくなり、ソフトも莫大な量が存在する。また、後述す

¹ フリー百科事典 ウィキペディア ゲームソフト頁 一部改編
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%86%E3%83%AC%E3%83%93%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0>

るが 2009 年以降発売のソフトは廉価版発売要因を明らかに満たしていないため除外する。そのため、本論文ではソニーから発売されているゲーム機、プレイステーション 3 を対象に 2008 年までに発売されている全 90 タイトルに絞り研究を行う。90 タイトルの詳細データについては付録に記す。

3 - 1 売上本数の観点からの分析

まずは売上本数の観点から分析を行っていく。廉価版を出す目的のひとつとして企業の利益になるものでないと出す意味がないだろう。通常版が売れていないものが廉価版になって売れるということは考え難いので、ある程度売上実績を出したソフトが廉価版になると考えた。全 90 タイトルの売上本数から ABC 分析を行い、A グループ(主力商品群)、B グループ(準主力商品群)、C グループ(非主力商品群)といった 3 つにグループ分けをしたものを図 3-1 に表した(ABC 分析については[1]を参照)。図 3-1 の左縦軸が売上本数である。グラフが赤くなっているソフトは廉価版が発売されているもので、青いものは廉価版が発売されていないソフトである。

まず、A グループは全 12 タイトルある。売上本数は上が 705772 本から下が 146119 本までと多く、全体の 83%が廉価版になっている。廉価版になっていないソフトは「グランツーリスモ 5 Spec 」、「グランツーリスモ 5 プロローグ」、「ドラゴンボール Z バーストリミット」という 3 本なのだが、これらは大幅に変更されず、マイナーチェンジのみの新作が毎年出やすいため廉価版を出しにくいジャンルとなっている。それらを除けば 100%廉価版になっているため、売上の多い A グループは廉価版に非常になりやすいグループと言えるだろう。

次に C グループは全 53 タイトルある。売上本数は上が 55415 本から下が 3415 本と少なく、全体の 17%しか廉価版になっていない。そのため、廉価版になりにくいグループと言える。その中でも廉価版になっているものも見られるが、これらは売上本数とは別の観点で廉価版が発売されているものだ。例えば廉価版になっているもので売上が一番低い「レインボーシックス ベガス」というソフトは、このシリーズの続編が発売される 1 ヶ月前に発売されており、続編が出る際の話題性を利用し、前作も売ろうという戦略から廉価版が出されたようだ。

最後に B グループは全 25 タイトルある。売上本数は上が 145020 本から下が 58227 本で、全体の 54%が廉価版になっており、比較的廉価版が出やすいグループと言えるだろう。B グループの中でも売上本数が 9 万以上のものだと 67%が廉価版になっている。

売上本数の観点から分析した以上の結果から、売上本数の多いものほど廉価版が出やすく、廉価版発売には 10 万本程度の売上本数が必要ということが分かった。

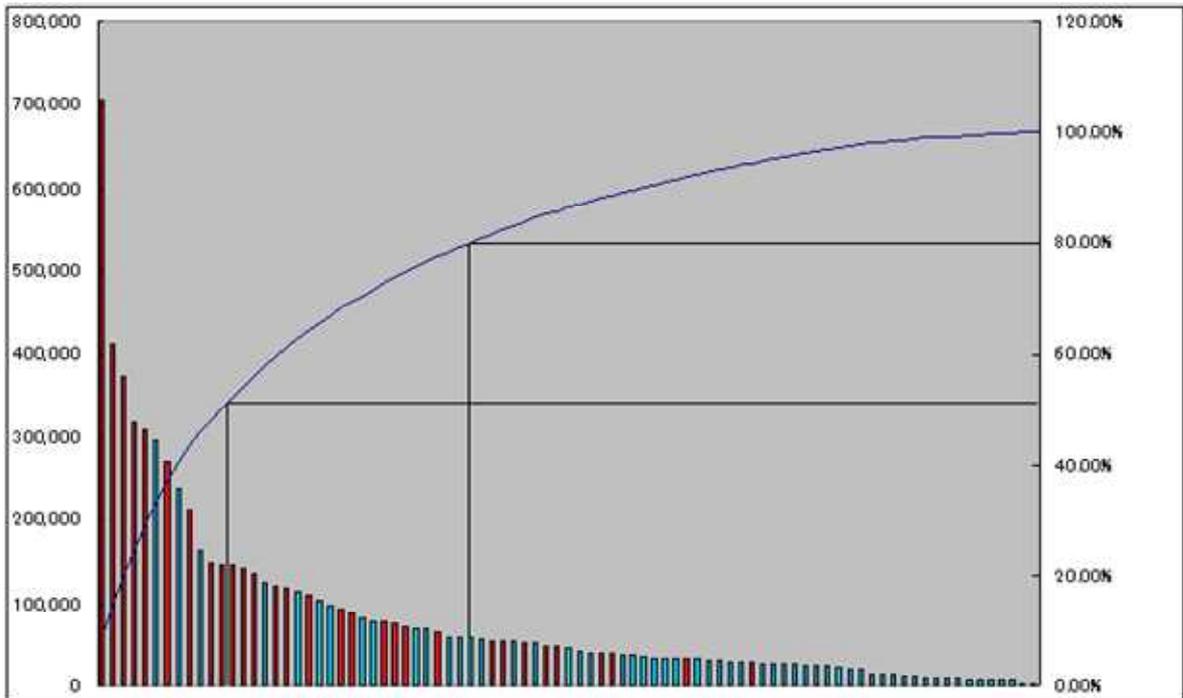


図 3-1 PS3 全 90 タイトル売上表

3 - 2 経過日数の観点からの分析

次に通常版が発売されてから廉価版が発売されるまで、ある程度の日数経過が必要だと考え分析を行った。図 3-2 が廉価版発売までの経過日数をまとめたものである。図 3-2 の横軸が廉価版発売までにかかった日数である。

まず、一番長いもので 637 日、短いもので 235 日とバラつきが出たが、平均すると 400 日程度の日数経過が廉価版発売には必要ということが図 3-2 からわかった。これは、市場に通常版の在庫がある状態で廉価版を出しても、通常版の不良在庫が発生してしまうということ。そして、通常版が売れている状態で廉価版を出しても利益が減少してしまうということからある程度の日数経過が必要なのだろう。この事から通常版が売れている期間が長いもの程、廉価版が出る期間も長くなるのではと考え、この分析に先ほどの ABC 分析の結果を当てはめ図 3-3 に表した。

図 3-3 から、A グループのソフトは廉価版発売まで 500~600 日程度と他グループに比べ長いことが多いとわかった。売上が多い A グループは売れている期間も長いグループのため、廉価版をすぐに出す必要がないのだろう。

これらの分析から廉価版発売にはある程度の日数経過が必要ということがわかった。

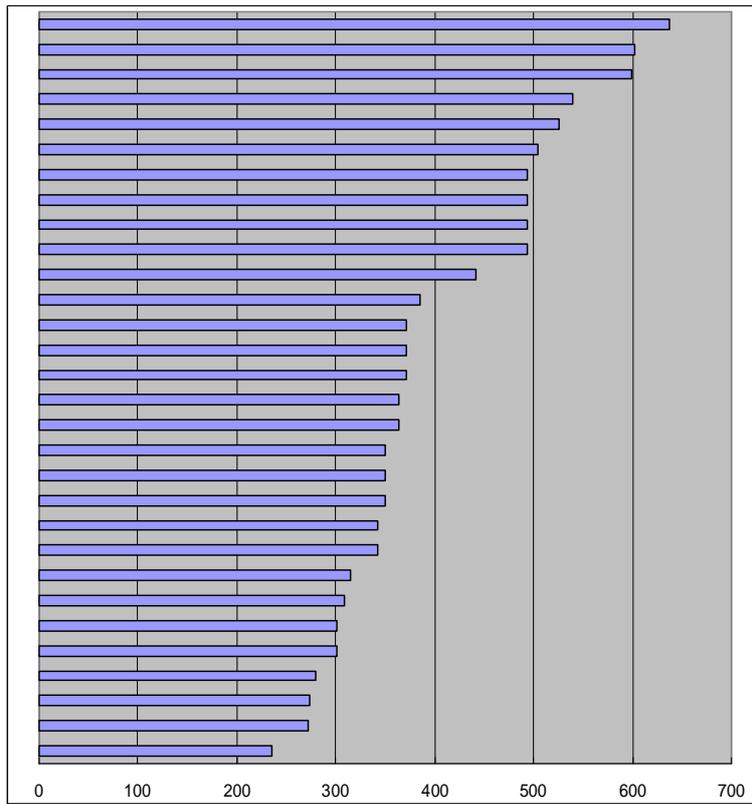


図 3-2 廉価版発売までの経過日数

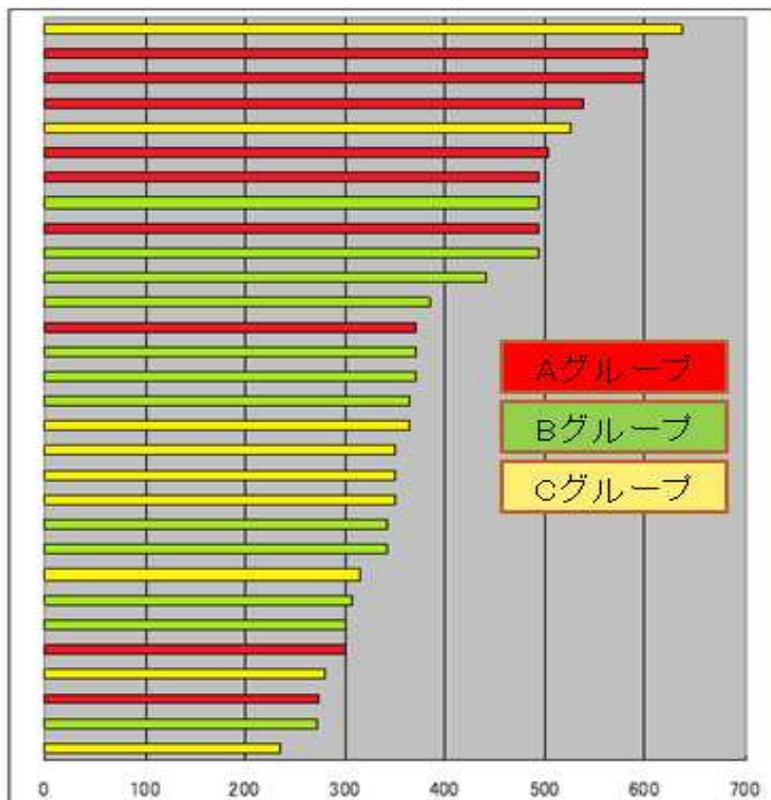


図 3-3 廉価版発売までの経過日数 ABC 分析

3 - 3 発売時期の観点からの分析

次に廉価版が発売された時期を調べ、廉価版がいつ頃発売されやすいかを分析した。図 3-4 が結果をまとめたものだ。図 3-4 の縦軸が発売された本数、横軸が発売された月となっている。

表 4 から春休み(3月)、夏休み(7月)、冬休み、年末(12月)といった市場のメインターゲットである学生が休みであるゲームの商戦時期に出されることが多いということがわかった。

9月の伸びは、2009年のこの月にプレイステーション3の新型が発売され、廉価版が6本同時に発売されたものである。他の月に出ているものもシリーズものの続編発売前等、話題性があるときに出されたということが調査した結果わかった。

この分析から廉価版は、商戦時期や話題性のある時期といったゲームの売れやすい時期に出されるということがわかった。

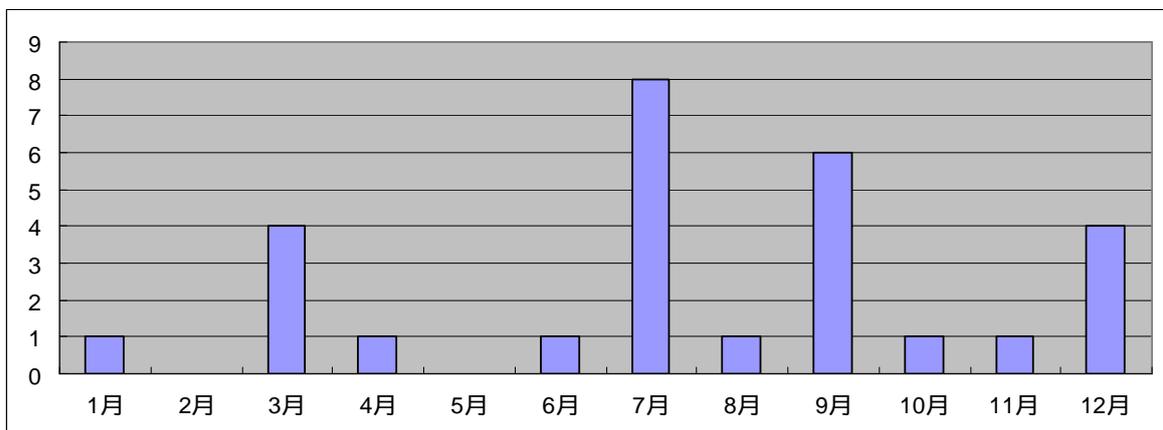


図 3-4 廉価版ソフト発売月

3 - 4 まとめ

これまでの3つの分析をまとめると、10万本程度以上の売上を出したソフトが、発売から平均400日程度でゲームの売れやすい時期に廉価版を出されるということが、現状の廉価版ビジネスの分析からわかった。

第4章 新たなモデルの提案

現状の廉価版ビジネスを分析から、廉価版は10万本程度以上の売上を出したソフトが、発売から平均400日程度でゲームの売れやすい時期に廉価版を出されるということがわかった。しかし、廉価版が出るまでの400日の間にも中古品はどんどん値下がりしていく。ならば、中古品の値段下落率に合わせて廉価版を複数回に分けて発売してはどうかというのが私の提案だ。

例えば A グループに所属するような中古品の値段が下がりづらいソフトがあったとしよう。現状は通常版が 8800 円程で発売された後、400 日程度経過して 3900 円程で廉価版が発売されている。この間の通常版発売から 200 日程度経過の期間で、5500 円くらいの値段設定で新たな廉価版を出すという提案だ。逆に C グループに所属するような中古品の値段がすぐに下がってしまうソフトの場合は、通常版発売から 200 日程度で現状の値段設定 (3900 円) の廉価版を出してしまい、更に 200 日程度経過後にもう一段階値段を下げて新たな廉価版を出す。こうすることにより、中古市場への対策となり利益があがるのではないだろうか。

ただ、複数回に分け出すことにより、広告費、パッケージ費などの経費が増えてしまう。また通常版を買わず廉価版を待つ人が増えてしまい、通常版が売れなくなるといったデメリットがあるが、廉価版のそもそもの目的が中古品対策なので、有効な案になると私は考える。

第 5 章 おわりに

今回の研究で現状の廉価版ビジネスについて色々知ることができた。今後の課題として、今回はプレイステーション 3 のソフトに限った分析だったが、色々なハードについて調べ、より深い分析をしていきたいと思う。また新たなモデルの提案をしたが、中古品のデータを調べることができなかつたため、新たな廉価版の値段設定、発売時期を具体的に述べることはできなかった。今後は中古品の値段下落率を調査し、よりよい研究をしていきたいと思う。

謝辞

本研究を進めるにあたり、終始ご指導いただきました根本俊男教授へ深く感謝いたします。また、根本研究室の皆さまには貴重なご意見、アドバイスを頂き、誠にありがとうございました。

参考文献

- [1] 松井泰子, 根本俊男, 宇野毅明: 入門オペレーションズ・リサーチ, 東海大学出版会 (2008)

付録1 2008年までの廉価版発売済ソフトデータ

タイトル	累計売上	初週売上	発売速度(日)	発売月	発売理由等 備考
AFRIKA(アフリカ)	69,976	35,296	371	2009年9月	新型PS3発売日
アンチャーテッド	55,003	16,914	637	2009年9月	新型PS3発売日
リトルビッグプラネット	111,160	47,086	308	2009年9月	新型PS3発売日
ラストイベル	53,314	30,403	350	2009年9月	新型PS3発売日
リッジレーサー7	149,648	30,318	494	2009年9月	新型PS3発売日
機動戦士ガンダム TIS	146,199	30,051	494	2009年9月	新型PS3発売日
ソウルキャリバーIV	120,213	74,402	371	2009年8月	夏休み
グランド・セフト・オートIV	211,240	122,058	301	2009年8月	夏休み
真・三國無双5	371,443	176,180	599	2009年7月	夏休み
SIREN: New Translation	66,269	36,341	350	2009年7月	夏休み
デビル メイ クライ 4	310,102	212,373	539	2009年7月	夏休み
メタルギア ソリッド 4	705,772	476,334	371	2009年6月	不明
戦場のヴァルキュリア	141,589	77,694	315	2009年3月	アニメ化の前
魔界戦記ディスガイア3	93,227	56,441	350	2009年1月	年未年始
ロストプラネット	47,934	22,954	343	2008年12月	年未年始
龍が如く 見参!	270,438	177,897	280	2008年12月	年未年始
みんなのGOLF5	410,052	175,750	504	2008年12月	年未年始
アーマード・コア フォー	87,683	50,423	274	2008年12月	年未年始
BLADESTORM	118,079	62,921	441	2008年11月	不明
ガンダム無双	317,580	171,032	602	2008年10月	続編発売前
オブリビオン	53,960	22,988	343	2008年9月	続編発売前
ラチェット&クランク	48,316	10,965	235	2008年7月	夏休み
ぼくのなつやすみ3	77,976	27,208	364	2008年7月	夏休み
NINJA GAIDEN	76,095	40,886	385	2008年7月	夏休み
エンチャント・アーム	38,703	14,417	525	2008年7月	夏休み
湾岸ミッドナイト	31,899	17,995	364	2008年7月	夏休み
レインボーシックス ベガス	28,099	10,225	301	2008年4月	不明
RESISTANCE	136,492	15,741	494	2008年3月	春休み
FoiksSoul -失われた伝承-	38,305	16,629	272	2008年3月	春休み

発売速度(出典：家庭用ゲームの廉価版 <http://gamebest.jugem.jp/>)

売上本数(出典：ゲームデータ博物館 http://www.geocities.jp/v7160c_l5/ps3.html)

付録2 2008年までの廉価版未発売ソフトデータ

タイトル	累計売上	初週売上	発売日
ワールドサッカー ウイニングイレブン2009	396,136	175,363	2008/11/27
ワールドサッカー ウイニングイレブン2008	316,533	144,839	2007/11/22
白騎士物語	338,140	203,033	2008/12/25
グランツーリスモ5 プログ Spec	295,174	34,186	2008/10/30
グランツーリスモ5 プログ	238,578	108,040	2007/12/13
ドラゴンボールZ バーストリミット	163,010	82,010	2008/6/5
侍道3	125,791	81,395	2008/11/13
コールオブデューティ4 モダンウォフェア	113,957	20,692	2007/12/27
プロ野球スピリッツ5	103,545	49,663	2008/4/1
バーチャファイター5	97,321	52,432	2007/2/8
アサシン クリッド	82,459	36,898	2008/1/31
タイムクライシス4 + ガンコン3	59,515	21,214	2007/12/20
頭文字D エクストリームステージ	78,330	43,977	2008/7/3
プロ野球スピリッツ4	68,831	18,584	2007/4/1
忌火起草	68,287	20,419	2007/10/25
RESISTANCE 2	58,432	35,182	2008/11/13
MotorStorm	58,227	12,806	2006/12/14
ティアーズ・トゥ・ティアラ -花冠の大地-	55,415	34,376	2008/7/17
RISE FROM LAIR	51,792	26,119	2007/10/11
GENJI -神威奏乱-	53,780	9,543	2006/11/11
クロスエッジ	44,246	27,652	2008/9/25
バトルフィールド：バッドカンパニー	41,300	22,003	2008/8/28
ニード・フォー・スピード プロストリート	40,372	19,308	2008/1/31
Heavenly Sword	37,236	15,879	2007/11/15
ニード・フォー・スピード アンダーカバー	36,196	17,020	2008/12/18
ニード・フォー・スピード カーボン	34,921	12,542	2006/12/21
FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION	33,849	12,764	2006/12/28
Power Smash 3	33,636	11,503	2007/3/8
コールオブデューティ3	32,765	14,117	2007/6/14
H.A.W.X (ホークス)	27,551	17,480	2009/5/28
湾岸ミッドナイト	31,899	17,995	2007/7/26
ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグ	30,390	9,770	2006/12/21

アーミー オブ ツー	30,201	11,160	2008/3/19
ウイニングポスト7 マキシム 2008	28,873	4,816	2008/3/13
AQUANAUT'S HOLIDAY	28,654	15,258	2008/9/25
レインボーシックス ベガス 2	27,024	12,812	2008/5/29
メダル オブ オナー エアボーン	25,005	10,203	2007/12/20
麻雀格闘倶楽部 全国対戦版	25,036	2,404	2006/11/11
バーンアウト パラダイス	23,933	10,212	2008/2/21
FIFA 09 ワールドクラスサッカー	23,517	12,588	2008/11/13
アガレスト戦記	23,688	9,024	2007/9/27
ゴーストリコン アドバンスウォーファイター 2	22,771	8,056	2007/11/8
ウイニングポスト7 マキシム 2007	21,613	6,331	2007/3/29
KANE&LYNCH: DEAD MEN	21,521	7,628	2008/7/10
SOCOM: CONFRONTATION	14,569	9,698	2008/10/30
宮里三兄弟内蔵 SEGA GOLFCLUB	13,978	1,394	2006/11/11
アトールレジェンド ダークキングダム	12,949	6,595	2007/2/22
HAZE (ヘイズ)	11,748	6,852	2008/5/22
ドリフトナイツ: Juiced 2	10,948	10,948	2008/1/24
麻雀大会 IV	9,911	659	2006/11/22
Railfan (レールファン)	9,869	3,420	2006/12/21
ゴッドファーザー ドン・エディション	9,631	9,631	2007/10/11
SEGA RALLY REVO	9,456	9,456	2008/1/31
NBAライブ 08	8,372	8,372	2007/11/8
NBA 07	7,853	3,531	2007/1/11
THE EYE OF JUDGMENT BIOLITH REBELLION	7,531	7,531	2007/10/25
マセリアズ 2 ワールド イン フレーム	7,174	7,174	2008/11/20
NBAライブ 09	6,085	6,085	2008/10/23
ミスト オブ カオス	3,921	3,921	2007/3/22
ファイトナイト ラウンド 3	3,415	2,198	2007/3/15

(出典: ゲームデータ博物館 http://www.geocities.jp/v7160c_l5/ps3.html)