

ニンテンドーDSの発売と共に、ゲーム機におけるポインティングデバイスのメインストリームが大きく変わりました。それは「書く」という操作で、そこから生まれた大ヒットが『脳を鍛える大人のDSトレーニング』です。このような、ゲーム以外へのゲーム応用の概念は昔からあり、「シリアスゲーム」と呼ばれ欧米では教育などへ幅広く利用されています。

モバイル&ゲームスタジオ(以下MGS)では早くから、シリアスゲームとライトユーザーの親和性に着目し、知能検査を題材としたブレインゲーム『右脳パラダイス』を開発し、DSの発売に先駆けて、ジーマード携帯ゲームサイトより配信しました。大変好評でシリーズ化され、PC向け、PS2向け、DS向けなどの派生ゲームもあります。

ユーザーのゲーム嗜好は二極化しています。プレイするために時間を作って遊ぶ、ルールや世界観が重厚なタイプ。そして空いた時間にプレイする、ルールが簡単で1ゲームの時間が短いタイプ。後者は「カジュアルゲーム」と呼ばれ、ここ数年でユーザー層を大きく広げています。これは世界的なトレンドでもあり、良質なカジュアルゲームの需要も拡大しているのが実情です。

カジュアルゲームには、無料コンテンツに多く見られる「一発ネタで作り消費していく」という一面があります。しかしそのユーザー層は、複数のお気に入りゲームを回遊するという傾向が持ち、3タイトルほどのレギュラーを遊び続ける一面もあります。レギュラーの条件は、マイペースでできる、結果の蓄積が評価される、頭をフル回転させる必要がないなどです。

MGSが提供するブレインゲームは、高度な知識や複雑な計算が必要なく、回遊するユーザーに多くのファンを持っています。既にPC向けのマウス操作など複数の操作系や「対戦 協力」「ワイヤレス」にも取り組み好評を得ていますが、「オンライン対戦」の要望を多くいただきました。

そこで、オンラインコンテンツの運営に強い韓国のYellow Entertainment社と共に、これまでMGSが培ったブレインゲームの集大成となる「オンライン対戦ブレインゲーム」の開発を行い、年内を目途にサービスを提供しくことにしました。当面はPCでの展開になりますが、ネット接続が容易なプラットフォーム、例えばiPhoneなどへもサービスを拡張する予定です。

現在日本で、ブレインゲームのメインユーザーは20代~50代の女性です。ゲーム全体での男女比は8:2くらいですが、携帯電話のパズル系などは女性ユーザーだけで過半数を占めます。この事実を考慮すると、もう1つの話題であるペ・ヨンジュン氏の起用が、単なる目新しさだけではないことと、納得いただけるのではないのでしょうか？

今後の同プロジェクトにご注目ください。

2008年7月31日

株式会社モバイル&ゲームスタジオ
代表取締役会長



遠藤雅伸