

最新の業界事情

2006年の市場規模は過去最高の6258億円!

2006年は3大メーカーのハードウェアのシェア争いの激化が話題になった。中でも「Wii」はコントローラーを自在に使った斬新なゲーム性が特徴で、コンピュータゲームの新しい可能性を開拓したといえる。一方、ソフトウェアに関しては、任天堂の「脳トレ」シリーズが大ヒット。女性層や年配層も含めてマーケットを拡大した。また、オンライン対戦型ゲームの普及などもあり、ゲーム業界全体が活況を呈してきた。

ゲーム業界は、少子化の影響もあり、97年頃をピークに伸び悩みが続いていたが、06年のゲームソフトとゲーム機を合わせた国内家庭用ゲーム機市場規模は前年比37.6%増の6258億円と過去最高を記録(エンターブレイン調べ)。これに加え、北米やヨーロッパなどの海外市場も成長を続けており、ゲーム業界は新たな成長期を迎えている。

大手メーカーは理工系の大学(大学院)が中心なもの、業界全体では文系の大学、専門学校、ゲームスクールなど多様なルートから人材が集まっている。

3大ハードウェアの激突が話題! 注目業界の人気職種に迫る

任天堂「Wii」、ソニー・コンピュータエンタテインメント「PS3」、マイクロソフト「Xbox」の3大ハードウェアの激突が話題を集めているゲーム業界。ハード、ソフト両分野ともに、世界に通用する創造性、技術力をもつゲーム業界ではどんな職種の人たちが活躍しているのだろうか?

取材・文/渋谷勉(職種Pick Up) 撮影/徳田貴久 イラスト/藤井昌子

仕事ができる業界図鑑

vol.7 ゲーム業界

ゲーム業界の業種&職種相関図

ゲーム業界は主にゲーム機などのハードウェアをつくるハードウェアメーカー(部門)とゲームソフトなどをつくるソフトウェアメーカー(部門)に分かれる。それぞれでどんな人たちが活躍しているのかを紹介しよう。

ゲームソフトの開発にかかわる職種



ゲームプランナー

ゲームソフトの企画を考える仕事。企画が通ったら、シナリオライターやCGデザイナー、サウンドクリエイター、ゲームプログラマーなどを招集してプロジェクトを作り、そのマネジメントや進行管理も担当する。



CGデザイナー

ゲームソフトに登場するキャラクターやメカ、背景などの3DCGを制作する仕事。ハードウェアの発達で、ゲームのCG映像のクオリティはどんどん向上。CGデザイナーに求められるセンス・技術も高くなってきている。



シナリオライター

ゲームのストーリーを考える仕事。TV・映画の仕事もしているフリーのシナリオライターが担当する場合もある。ゲーム会社内の企画部門のスタッフがシナリオを担当する場合もある。技術的な知識もある程度必要。



ゲームプログラマー

ゲームプランナーが企画・設計した内容などに基づいて、ゲームのストーリーやルール、ビジュアル、サウンドをプログラムに変換する仕事。ゲーム業界では主にC言語などのコンピュータ言語を使うことが多い。



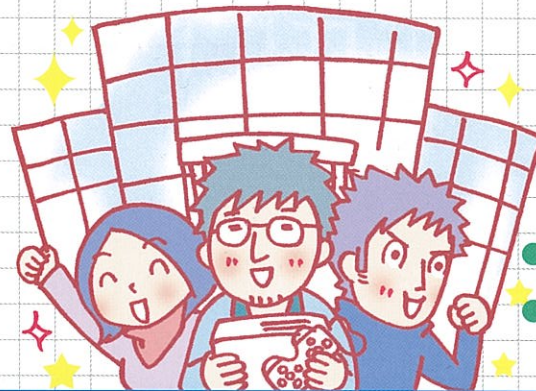
ネットワークエンジニア

最近ではオンライン対戦型のゲームが人気だが、オンラインでユーザー同士をつなげるネットワーク環境を構築するのがネットワークエンジニア。JavaやSQLなどのコンピュータ言語やサーバに関するスキルが必須。



サウンドクリエイター

ゲームに使われる音楽の制作やそのプログラミングをする仕事。プレイヤーの操作に合わせて効果的にサウンドが鳴るようサウンドプログラムを組む。自分で作曲する場合もあるが、外部の作曲家と組む場合もある。



ゲーム会社(ハードメーカー)

「Wii」「ニンテンドーDS」の任天堂、「プレイステーション」のソニー・コンピュータエンタテインメント、「Xbox」のマイクロソフトが代表的なハードメーカー。家庭用ゲーム機のシェア争いは激しく、最近では次世代機が登場することに世の中の話題を集めている。デジタル家電としての多機能性の向上やオンライン対戦などのネットワークサービスの充実などとともに、求められる技術者の層も幅広くなった

ゲーム機は小売店を経由してユーザーへ



ユーザー

ゲームソフトは小売店やネットを経由してユーザーへ



ゲーム会社(ソフトメーカー)

ゲームソフトを制作する会社(ハードメーカーも自社にソフト制作部門を設けている)。最近では、少子化の影響で、各社ユーザーの幅を広げるゲームの開発に力を入れている。ニンテンドーDSの「脳トレ」シリーズなどがその代表格。CG技術の発達、音楽やストーリーなどのエンターテインメント性の深まり、ネットワークゲームの普及で、さまざまなクリエイター、エンジニアが才能を発揮する場になっている。

ゲーム機の開発にかかわる職種



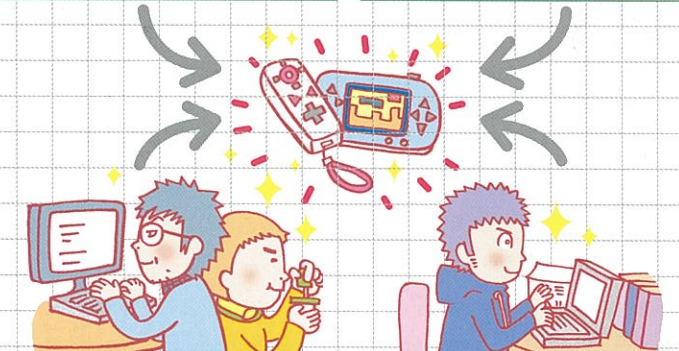
インダストリアルデザイナー

ゲーム機の筐体などをデザインする。美的なセンスとともに機能性も踏まえたデザイン力が求められる仕事。ゲーム機の企画案とともに、エンジニアとも話し合いながら、スケッチ、立体模型などでイメージを具体化する。



プランナー

ゲーム機や周辺機器、あるいはネットワークゲームなど新しいサービスに関する企画立案や仕様策定をする仕事。企画職だが、ハードウェアやソフトウェアに関する技術的知識が必要とされるので、理工系出身者向き。



ハードウェア開発

ゲーム機開発にかかわるエンジニアは大きくハードウェア系とソフトウェア系に分けられる。一口にハードウェア開発といっても、回路設計、機械設計、システムLSI設計、ファームウェア設計など仕事は多岐にわたる。

ソフトウェア開発

ソフトウェア開発は、ゲーム機に組み込まれているOSやソフトウェア、ネットワークシステムやネットワーク上で稼働するアプリケーション開発などを担当。CやJavaなどのコンピュータ言語は必須スキルだ。

営業や権利保護などに関わる職種



海外事業担当

大手3大ハードメーカーはもちろん、ソフトメーカーも海外でのビジネスには積極的。海外からの受注や輸出の管理、海外向け製品の仕様管理などを行う。欧米、アジアなどに出張・赴任することも多く英語力は必須だ。



知的財産担当

ゲーム機、ゲームソフトは特許、商標などの固まり。そのため、ハードメーカー、ソフトメーカーともに知的財産管理の重要度は高い。外部の弁理士、弁護士と連携し、特許の出願や違法コピーの取り締まりなどを行う。