

台湾ゲーム・ソフトウェア自社開発のパイオニアとして、 経営政策を大転換、グローバルに自社ソフトを展開し、 「華人社会のディズニー」を目指す大宇資訊

大宇資訊(股)有限公司(以下、大宇資訊)は台湾ゲーム業界のパイオニアであり、「軒轅劍」、「仙劍奇俠伝」、「大富翁(和訳:大富豪)」などは、台湾の三十~四十代にとっては忘れがたい思い出である。近年、大宇資訊は自社タイトルのライセンス供与を中心に積極的に海外展開を進めている。今回、同社のカリスマ経営者でもある李永進董事長兼總經理にお話を伺った。



大宇資訊(股)有限公司
董事長兼總經理 李永進氏

表1 大宇資訊会社概要

会社名	大宇資訊股份有限公司 (Softstar Entertainment Inc.)
設立時期	1988年4月27日
資本金額	NT 3.08億元
売上	NT 2.73億元(2007年)
社員数	約375名(連結) (台湾:180名、北京:140名、 上海:55名)開発スタッフは約250名 (2008年1月現在)
事業内容	ゲームソフトウェアの開発・制作

会社設立までの経緯についてお話しいただけますか？

ゲーム業界に入ったのは全くの偶然でした。専門学校卒業後、日中は小麦粉の運送をしていました。そして、「ものの販売」を学ぶため、光華商場(台湾で有名な電機街)で、無給でコンピュータやゲームを販売する生活を2年間送りました。当時、APPLEのゲームをやりたいのですが、英文説明書は英語が苦手な自分には無理でした。そこで、自分と同様に困っている人間がいるだろうと、友人と共同で中文説明書作成の会社を立ち上げました。その後、自分でゲームを作りたいという思いから、

1988年に大宇資訊を立ち上げました。当時、台湾のゲーム会社は殆どが海外ゲームの英文版を代理運営し、中文の自社開発ゲームと言う考え方はありませんでした。私は台湾自社開発ゲームのパイオニアと言っても過言ではないでしょう。

御社製品の展開経緯を簡単にご紹介いただけますか？

まずは当時主流のPCゲームの生産を手がけました。1989年にスクラブルゲームの「大富翁」、1990年台湾初の中文環境でのRPGゲーム「軒轅劍」、そして、1995年の「仙劍奇俠伝」などを次々と発表し、好評を博しました。

その後、当社は2000年からオンラインゲーム市場に参入し、2002年に「軒轅劍Online」から正式にオンラインゲームを始めました。更に2003年に通信業者との提携でモバイルゲームの開発も始めています。

御社のコアコンピタンスはどこにあるかとお考えですか？

競争が激しいゲーム市場で生き残るために、他社と差別化可能なコアコンピタンスを持っていると信

台湾トップ企業

じています。第一、当社はゲーム自社開発率が高く（約50%）製品の開発に力を入れています。第二は、当社の開発グループは15年以上の歴史を有し、主要なスタッフは最低でも10ケース以上を経験しているため、PCゲームからオンラインゲーム、モバイルゲームまでの開発能力を持っています。第三に自社のIP（ゲームタイトルの知的財産）を持っています。第四に、ゲーム業界での歴史が古く、華人市場の掌握が容易です。第五、自社製品開発以外にも、当社はマーケティングの経験、販売ルート及び他業種との提携などの能力をも持っています。

御社将来の事業戦略と未来像についてお聞かせください。

その時機によって競争戦略も異なりますが凡そ以下のようにいえるでしょう。

1. 他社との提携が始まっており、自社開発タイトル比率は50～60%にまで上がります。一方、ゲームタイトル数は増加します。
2. 積極的に海外市場を開拓し、ライセンス供与を3～5年後の最も重要な収入として売上の30～50%を占めると見込んでいます。台湾と海外市場の双方でライセンス供与の開拓に注力します。
3. グローバルな事業戦略に応じて、人材（国際マーケティング、国際ライセンス、製品レベルの向上に長けた人材）を取り入れます。
4. 新タイトル開発の他、既存タイトルの続編の開発も進めており、オンラインゲームでは、将来は無料制或いは無料制と月額制の融合を進めたいと思います。
5. 他業種との提携により、当社は「華人社会のディズニー」を目指したいと考えています。

日本企業についてお話し頂けますか？

私個人は日本との関係が深く、日本人の友達もたくさんいます。当社も日本市場には大きな興味を持っており、台湾自作のゲームを日本市場で販売するのは私の願いです。1995年に「軒轅剣」の日本語版を発表した当時、台湾ゲームの海外輸出はわずかな時代でした。1999年「仙劍奇俠伝」はSEGAのゲームとして発行し、台日の双方で販売しました。2005年、「飛天歴険(Dream of Mirror)」の日本でのライセンス供与成功が、当社の海外ライセンス業務の始まりです。それ以外、当社も2000年に日本Square Enix社の「魔力宝貝(Cross Gate)」、2005年からkoe(光栄)社の「大航海時代online」の運営代理を行っています。オンラインゲームでは、日本企業と良い関係を持っています。

私は日本企業との共同開発に非常に期待しています。台・日提携のパターンは二つあり、一つは自作ゲームの日本市場でのオペレーションのライセンス供与。もう一つはゲームの台日共同開発により、日本企業が日本市場の、当社は台湾を含む華人市場での運営を行います。

当社との提携は日本企業に絶対的な優位を提供できると確信しています。当社の歴史は15年以上にも亘り、自作ゲームや韓国・日本ゲームの代理経験を有しています。台湾を含めた華人市場のニーズを理解してますし、オンラインゲームとモバイルゲームでも豊富な経験やノウハウを提供できます。台日の共同開発によりWIN-WIN効果があると確信しています。

ありがとうございました。