



Play Station Portable(略称「PSP」)というのは Sony Corporation (ソニー株式会社) が 2004 年 12 月 12 日に発表した “Handheld game console” のことである。

PSP は若者の中でとても人気があるので、知らないという若者はいないはずである。

1.8GB の UMD があり、ディスプレイは 4.3 インチであり、最大 32GB がある Memory Stick Duo がついている。音楽とか、ビデオとか、「wifi」とか、強大な機能が載っている。



PSP という商品が発表されたことは、衝撃的なニュースである。全てゲーム週刊とか、ゲームニュースとか、ソフトの雑誌とかなど、この発表のニュースを報道した。多くの若者は PSP に夢中したことであろう。

PSP は当時、Handheld game console の業界で最高の商品であるということは誰も疑わなかったのである。なぜなら、人々が知っている Play Station「略称 PS」と Play Station2「略称 PS2」が小さくなったものである。これは、面白いと思われているはずである。



この商品はこんなにもハイテクノロジーの商品なのに、先進的な国にとって、一般的な市民ほど買う商品である。値段がそんなに高くないので、誰でも買えるのである。

例えば、日本では PSP の値段は約 20,000 円であり、一か月の収入は 200,000 円が平均である日本人にとって、PSP を買うのは非常に簡単な事である。しかし、これは日本やアメリカや欧州などの先進的な国に限ることである。中国という発展している国の人々にとっては、この平民的な商品とされている商品は、贅沢な商品とされているのである。





20,000 円を人民元に両替すると、1,400 円になる。中国では、一般的なサラリーマンは一カ月の給料が約 3,000 元なので、この PSP を買ったかったら、一カ月の給料の約半分を使ってしまったことになるのである。一般的な中国のサラリーマンにとっては、PSP を買うのがこんなにも贅沢な行為なのである。

さらに、本体を買ってから、ゲームを遊びたければ、ゲームソフトを買うことにもなっている。UMD (CD みたいな物) のゲームソフトが約 2,000 円 (約 140 元) であるので、相当お金がかかるだろう。つまり、PSP という商品は中国では平民が買えないほど高い商品なのである。一般的な市民が買える可能性がほとんどない。



もしビジネスの観点からみると、中国で販売するのは無理が生じることになる。





しかし、現実とは裏腹に、中国では、PSP を多くの若者が手に入れている。この現実とはさっき言ったことに反しているのではないだろうか。一体どういうことだろうか。答えは海賊版のゲームシステムにある。

最初の文章で、PSP の性能はもう説明したが、ゲームの保存方法がふたつあり、UMD と Memory Stick Duo である。日本では、本物のゲームソフトは UMD を使って販売することになっている。しかし、中国の若者は Memory Stick Duo で遊んでいるのである。なぜなら、Memory Stick Duo で遊んだら、完全に無料になるからである。

つまり、中国の若者が遊んでいる PSP のゲームソフトは無料なのである。





どうして、中国の人々は無料で PSP のゲームソフトを遊ぶことができるのだろうか。中国のマネがかなりすごいとされているので、海賊版ゲームシステムが中国人に作られたはずだと言われるはずである。

だが、そんなことはなく、PSP の海賊版ゲームシステムは Dark-Alex というスペインの団体によって作られたということが判明した。この海賊版ゲームシステムは自制システムという海賊版システムである。自制システムというのは SONY の本物のゲームシステムを分析して、システムのコードの欠点を発見し、海賊版のシステムを生み出すというゲームシステムである。そして、このシステムは本物の UMD 式のゲームソフトがいらずに、直接 ISO 式のゲームソフトで遊ぶことができるのである。それで、無料でゲームソフトを遊ぶことができるので、中国では、PSP の本体の販売がかなりうまくいったのである。

SONY で働いていた私の昔の友人が今、明かしてくれた。

Dark-Alex
GIVING US POWER FROM THE DARK SIDE

[BLOG](#) | [PSP WIKI](#) | [PS3 WIKI](#) | [PSP80K Docs](#) | [PRX Lib0ocs](#) | [IRC](#) | [EXO-Library](#) |

Anuncio del cierre del foro de Dark-Alex.org.

Por el siguiente comunicado, se anuncia el cierre de los foros de Dark-Alex.org, tras un año de funcionamiento, más de 50,000 usuarios, más de 170,000 mensajes y más de 15,000 temas. Con unas estadísticas que han ido de forma general alrededor de más de 450 mensajes al día, 40 temas al día y 130 nuevos usuarios al día, estamos más que satisfechos con lo conseguido y con lo que hemos logrado.

Las razones son varias. El foro, de por sí, ha sido un reto. Un reto, que, sin duda alguna, ha superado todas las expectativas que teníamos sobre él, y tras el que nos mostramos contentos por haber alcanzado lo anteriormente mencionado. Sin embargo, es, bajo opinión estrictamente profesional, momento de evolucionar y tomamos un tiempo más que merecido, o eso nos gusta pensar.

Desde el principio, la respuesta de la gente ha sido algo asombroso e indescriptible, algo que no tendremos palabras para agradecer, y que nos llena de satisfacción. Este apoyo ha sido tal que nos hemos visto desbordados, y a la hora de dar el servicio que a nuestro gusto todo usuario merece, se nos ha complicado y hemos tenido que tomar esta dura pero a la vez coherente decisión; que, de igual manera que la ilusión que el primer día de su creación nos hizo sonreír, esta última decisión nos hace entristecer, pero sabemos que es lo correcto.

De nuevo, gracias a todos, a nuestros moderadores, a nuestros amigos, a nuestros antiguos y nuevos compañeros, a la zona inglesa con su pequeño granito de arena, y a todos aquellos que habéis aportado algo, bueno o malo, pero que al fin y al cabo nos ha hecho ser como somos hoy en día.

Por último lugar, si algún usuario está interesado en recuperar parte de algún hilo de su interés o algo del foro, tiene a su disposición el correo alex@dark-alex.org para comunicarse y pedir lo que le interesa.

Y recordad, siempre tenéis a vuestra disposición el [IRC](#) como un lugar donde podemos charlar, reírnos, y como una buena razón para seguir queriendo siempre anhelado, pues un cierre no es un "adós", sino un "hasta luego".

Atentamente,

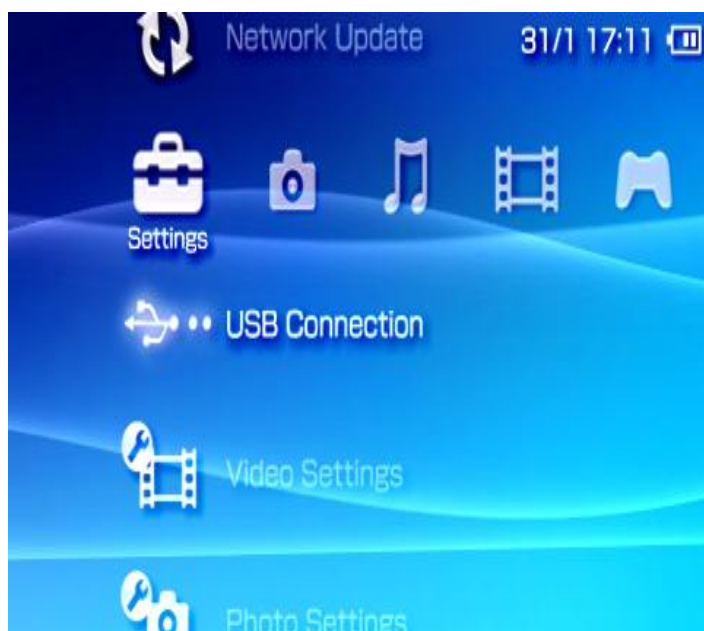


こんなにもハイテクの商品はシステムの構成も非常に複雑である。五、六年間にわたって、研究したゲームシステムが、そんなに簡単に海賊版で作ることができないはずだ。PSPが発表されて以来、ただ一年間で海賊版ができたなんて、あり得ないことである。実は、このコードの欠点を漏らした人は、他の人ではなく、SONY 自身が他の人に漏らしたのである。



SONY にとって、中国の市場はかなり重要な市場である。もし、PSP という商品が中国に入れなければ、こんなにも良い市場が無駄になってしまうのである。だから、SONY はすでに古いシステム（1.5 核心システム）を海賊版の生産者や海賊版の団体などに漏らしたのである（海賊版の発表日は 2005 年頃）。

新しいシステムを発表した後に、ただ一年間でこの新しいシステムに対して海賊版シ



テムができることなんてあり得ないことである。しかし、海賊版が中国で出回らなかったら、中国の PSP 本体販売が絶対に売上げがあがらないはずである。

中国の PSP 本体販売量は世界の PSP 本体販売量の半分を占めている。皮肉なことに、マネがすごい国と言われている中国では、本物の販売量がこんなにもすごいというのなんか、怪しいことではないだろう。

以上の事実が私の友人が話したことである。

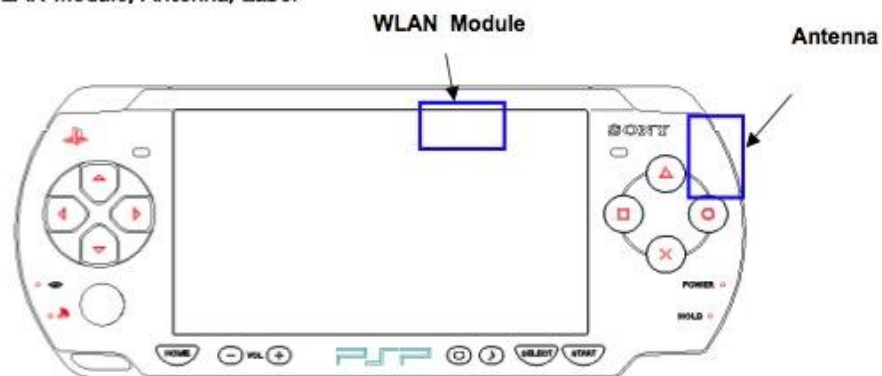


ビジネスの観点からみると、SONY のこの行為はかなり賢明なアイデアである。本物のソフトは中国で売り上げを上げることができるはずがない。なぜなら、そんな高い商品を中国人は買えないからである。

一方、無料のゲームソフトなら絶対に売りあげが上げられるはずである。なぜなら、多くの人を買うからである。海賊版のゲームシステムに頼って、ゲームソフトが無料になって、中国の市場に入って、大金を儲けた SONY 会社は PSP を成功させ、中国の市場へと入ったのである。自分で自分の商品の海賊版を作って、中国で誰でも買えるようになった PSP の作戦は非常に賢明なアイデアのではないだろうか。

つまり、簡単に言ってしまえば、PSPの偽物を作っているのは、中国人ではなく、日本人である。そして、それを中国で売るのである。もし、中国で偽物を売らなければソニーはとっくに潰れているのである。これを聞いて、みなさんはどう思ったであろうか。

Location of WLAN Module, Antenna, Label



Label Location: Inside of Battery Lid

