

2024年9月9日

コンテンツ官民協議会 ゲーム産業からの提言

株式会社カプコン 代表取締役社長最高執行責任者
(一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長)
辻本春弘

1. クリエイターの人材確保について

ゲーム産業を強化するためにまず課題として挙げられるのは、クリエイター人材についてであり、以下の2点が挙げられます。

【課題】

- ① デジタル技術の進歩に伴う、高度先進技術を用いた開発・制作力の確保
- ② 学校と企業とのスキルセットのミスマッチ

グローバル化が進んだゲーム開発では世界中で人材枯渇が顕著であり、さらに海外大手 IT 企業や他デジタル産業とも人材の奪い合いが起きている状況です。ゲーム産業では率先して給与の引き上げを行い、人材確保へ着手してきましたが、人材不足はまだまだ大きな課題となっています。

また未来のクリエイターの担い手である学生が学校で習得する内容と、就職した企業で求める知識に差があり、就職しても企業で数年研修をしないとプロになれないケースも多く、今後より高度な学習カリキュラムが求められています。

これらの課題に対する対策として、産学官連携による高度技術を学べるクリエイター育成とスキル向上への支援体制構築に是非ご支援いただきたいと考えています。

【支援策】

国内での人材育成に関する抜本的な体制構築

(高等教育との連携強化、即戦力人材に伴うスキルセット会得の機会創出)

2. ゲーム産業の海外展開について

続きまして、ゲーム産業の海外展開についてですが、海外販売・外貨獲得への課題として現地国対応への支援が挙げられます。

【課題】

海外展開への支援（多言語対応、カルチャライズ、法規制などへの国別対応）

現在のゲーム産業はグローバルの市場規模で約30兆円規模あります。グローバルビジネスにおいては、デジタルでの販売、多言語対応がグローバルスタンダードとなってきたり、かつて国内販売中心で成り立っていた状況から大幅に商慣習も変化しています。

特に海外展開に向け重要となる点として、世界200か国以上に及ぶ言語対応、また各地域の文化に合わせたカルチャライズ、そして各国の法規制への対応など、多岐にわたります。

これらは莫大なコストと手間を要するため、大手企業は対応できていますが、中小企業やインディークリエイターではなかなか対応できていない状況であると思われ、そこへの支援のニーズは極めて高い状況です。

グローバルでのデジタルダウンロード販売をさらに推進させるために、より販売を後押しするローカライズやマーケティングのサポートが必要です。

より強力に海外展開を推進するにあたり、官民一体となったご支援体制のご協力を頂きたいと考えております。

【支援策】

海外進出へのバックアップ体制の構築

- ・多言語ローカライズや海外マーケティング等への資金支援
- ・KOCCA／韓国コンテンツ振興院のようなコンテンツ支援の仕組み創り