

2025 年 2 月 13 日

第 2 回 コンテンツ産業官民協議会

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

前回の本会議でもお伝えした、人材育成と海外進出の強化について、CESA ではより具体化を目指して、本年、新たに中期計画として3つの目標を立てて、アクションプランの策定に入っております。

ひとつはまず人材育成の強化についてですが、日本のゲーム産業の即戦力として活躍して頂ける高度開発人材を、協会としてどう育成できるかを考えております。すでに文化庁様とは人材育成事業の面でいくつかプロジェクトに関わらせていただいております、大変ありがたく思っておりますが、それをさらにブースト、後押しできる施策ができないかゲーム産業全体で検討に入りました。

ふたつ目は外貨獲得に資するための海外展開への支援についてですが、近年では急速に PC・モバイルのプラットフォームが普及し、今や世界 200 か国以上でゲームを遊んで頂けている状況です。日本の優秀な IP ホルダーが円滑に海外展開を果たし、積極的なビジネス展開を行うことが、コンテンツ産業の活性化には重要だと考えます。そこに必要なのは各国で使われている言語に対応することや、カルチャライズと言われる地域別の文化対応ですが、こうした海外で売り上げを上げていくことに何か必要なのかを整理し、広く日本のゲーム産業に今後どう共有・支援ができるのか検討に入ったところです。

最後 3 つ目はインディクリエーターやスタートアップ企業を支援することです。CESA ではかなり前から東京ゲームショウでインディゲームを支援する取り組みを行ってきましたが、そこからまだヒット作が生まれゆく状況ではございません。優秀な作品も出てきているのですが、そこに対してパブリッシャーとの懸け

橋となるようなマッチングの仕組みや世界へ売り出す必要なノウハウを伝える施策が欠けている状況ですので、新しいクリエイターやゲーム企業を育成する取組みについて考えて進めていきたいと考えております。

こうした3つの取組みを中期計画目標とし、協会としても取り組んでまいります。前回の本会議でも海外展開や開発人材の確保について提言させて頂いたとおり、コンテンツ産業の海外売上の約6割を占めるゲーム産業へ支援として後押しを頂ければ、きっと「新たなクールジャパン戦略」の目標とする海外売上20兆円達成を早期に成し遂げることができるのではないかと思います。

今後のゲーム産業へのご支援についてご検討のほど宜しくお願い致します。

以上