

平成18年8月24日
経済産業省

「ゲーム産業戦略～ゲーム産業の発展と未来像～」 の公表について

日本のゲーム産業の国際競争力強化のための戦略について、産学官で検討を進めてまいりました。今般、ゲーム産業の未来像とその実現に向けた戦略として、「ゲーム産業戦略」を取りまとめましたので公表いたします。

1. なぜ今「ゲーム産業戦略」なのか

日本のゲーム産業は、コンテンツ産業で最大の輸出産業として、日本の経済発展、「日本ブランド」の発信などに貢献している極めて重要な産業です。しかし、海外企業の躍進による国際競争の激化、国内市場の伸び悩み、青少年健全育成などに関する社会からの課題提起など、日本のゲーム産業がおかれている状況は決して明るいものばかりではありません。また、今年、家庭用ゲーム機の「次世代機」が出揃いますので、ゲーム産業にとって極めて重要な年です。

このため、経済産業省では、本年4月から「ゲーム産業戦略研究会」（委員長：馬場章東京大学大学院情報学環教授）を開催し、産学官で「ゲーム産業戦略」を取りまとめました。

2. 「ゲーム産業戦略」の概要

「ゲーム産業戦略」では、日本のゲーム産業の目指すべき2つの未来像とその実現に向けた3つの戦略を挙げています。

日本のゲーム産業が目指すべき未来像は、①日本のゲーム産業が世界をリードしていく、②日本のゲーム産業が社会や国民から広く支持を受ける、の2つです。この2つの未来像を実現していくため、今後5年間、「開発戦略」、「ビジネス戦略」、「コミュニケーション戦略」の3つの戦略に産業界、学界、国が一体となって取り組んでいくこととしています。

(本発表資料のお問い合わせ先)

商務情報政策局文化情報関連産業課(メディアコンテンツ課)

担当者：小糸課長、樋口専門官、溝下係長

電話：03-3501-1511(内線 4061～5)

03-3501-9537(直通)

ゲーム産業の未来像の実現に向けた3つの戦略(概要)

1. 開発戦略 –ゲームの創造・開発力の強化–

(1)クリエイターのポテンシャル(潜在力)を引き出す環境の整備

- 優れたゲームのクリエイター(創作者)に対する国際的、国家的な表彰制度を創設すべき。
- ゲーム開発者向けのカンファレンス(研究会)の開催、ゲーム会社の秘密保持の範囲や発表承認手続きの明確化を行うべき。

(2)ゲーム産業における優秀な人材確保体制の強化

- クリエイター等に必要なスキル(技能)やキャリアパス(職務履歴)を明らかにし、検定制度の導入について検討すべき。
- ゲーム制作を行う学生などの表彰やゲーム産業の就職ポータル(入口)サイトの創設に向けて検討すべき。

(3)産学連携による人材育成の促進

- ゲーム産業におけるインターンシップ(体験就業)を進めるべき。
- ゲーム産業界に教育機関との連携の窓口を設置することを検討すべき。

(4)研究開発の推進システムの確立

- 大学で行われているゲーム関連研究などについて調査を行い、産学連携や企業間連携を進めるべき。
- ゲーム関連の新技术や論文の顕彰を行うことを検討すべき。

2. ビジネス戦略 –海外市場や新しい環境への展開の強化–

(1)「東京ゲームショウ」の情報発信力や機能の抜本的な強化

- E3の縮小を踏まえ、「国際コンテンツカーニバル」(仮称)、「CEDEC」、「DiGRA 2007」などの他のイベントとの積極的な連携などにより、「東京ゲームショウ」の情報発信力や機能を抜本的に強化すべき。

(2) 海外市場におけるビジネス展開の推進

- 海外の市場規模や法制度の調査などを行い、本格的な海外展開や海外市場を視野に入れたゲーム開発体制の構築を進めるよう努めるべき。
- 海賊版の撲滅に取り組むとともに、海外見本市への中小・ベンチャー(新興)企業の出展支援を強化し、海外でのビジネス機会を拡大すべき。

(3) ブロードバンド環境を活用したビジネス展開の推進

- 家庭用ゲーム会社とオンラインゲーム会社が連携する場やオンラインゲームに伴う新しい課題への対応について検討する場を設置することを検討すべき。

(4) 中小・ベンチャー企業のビジネス展開の推進

- ゲーム会社の資金調達環境の向上に加え、大学のインキュベーション(新規事業支援)機能の発揮を促進すべき。

3. コミュニケーション戦略 — 社会とのコミュニケーションの強化 —

(1) ゲーム産業による情報分析・発信の強化

- 「防御モード」から「情報発信モード」に転換し、産業界からの情報発信を積極的に行うことにより、社会や国民の不安の払拭に努めるべき。
- ゲームの活用により、教育・学習や福祉・医療などの社会的課題の解決に取り組んでいくべき。

(2) 双方向のコミュニケーションに向けた取り組みの実施

- 産業界と顧客、保護者、教育関係者、報道関係者などとの対話の場を設け、社会や国民との双方向のコミュニケーションに取り組んでいくべき。

(3) 青少年の健全育成に対する取り組みの強化

- コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の「新年齢別レーティング制度」について、社会や国民への浸透のための活動を進め、社会状況を踏まえた不断の見直しを行っていくべき。また、他の映像表現のレーティング(格付)との調和を進め、よりわかりやすいレーティングの実現に向けて取り組んでいくべき。