

エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会 ゲーム分野専門委員会

2026年2月4日

株式会社セガ 代表取締役 副社長執行役員 Co-COO
杉野 行雄

日本IPの海外展開にあたっての官・民のアクション(案)

■ 以下の課題を踏まえて、官・民が協力して課題解決に向けたアクションを進めるべきではないか？

① 市場環境の変化に対応できるグローバルビジネス人材の育成

- ・ エンタメ領域においては、国境のみならず事業領域間の垣根もなくなって来ている
- ・ 各事業のスペシャリストではなく、エンタメ全般に精通をしたグローバルビジネス人材の育成が急務
- ・ こうした人材を育成する為には、戦略的な学習・経験の場を提供して行くことが不可欠

② エンタメ(ゲーム)産業の社会的地位の向上に向けたPR

- ・ 昨今、産業の社会的地位の向上は図られつつあるが、①に資するような優秀な人材を確保・育成して行く為には、インセンティブ（やりがい）につながるようなもう一段のレベルアップが必要
(例えば、一つのアイデアとして、社会的な権威がある褒章などがあっても良いのでは？)

③ 事業領域縦割りではなく、オールエンタメ視点での海外大型イベントへの出展及びサポート

- ・ 前述の通り、国境・事業領域の垣根が限りなく低くなって来ている中において、事業領域間の横ぐしを刺したALL JAPAN軸での出展サポート等があった方が良いのではないか

海外展開にあたってのその他必要要素

日本→アジア→欧米展開 ⇒ 全世界同時 ⇒ & 全世界最適

■ 地域情報の量・質向上

地域ごと流通事情、実績の把握

⇒ デジタル伸長を前提としたデータドリブンの成立

■ ローカライズの拡充

中長期視点での戦略的投資（量）

より効果的、効率的なソリューション（質）