

報道機関各位

「ゲーム産業戦略～ゲーム産業の発展と未来像～」記者説明会のご案内

2006年8月24日

東京大学大学院情報学環 教授 馬場 章

わが国のゲーム産業は、コンテンツ産業最大の輸出産業として日本の経済発展に寄与しているだけでなく、海外に対して新しい日本文化や日本ブランドの発信にも貢献するなど大きな役割を果たしています。さらに、いわゆる次世代機の登場が、ゲームの可能性の拡大や市場の活性化をもたらしてくれるであろうという期待が、ゲーム会社やクリエイターのみならず、ユーザーや経済社会からも寄せられています。しかしながら、現在、国際競争の激化や国内における市場の伸び悩みが見られ、加えて青少年の健全育成の観点からの課題も社会から提起されています。

私たちは、本年4月、ゲーム産業界ならびに担当官庁とともに「**ゲーム産業戦略研究会**」を開催して、ゲーム産業界の現状と課題について議論を重ねてまいりました。このたび、全5回にわたる研究会の成果として、今後5年間の視野に入れたゲームの未来像とその実現に向けた「**ゲーム産業戦略～ゲーム産業の発展と未来像～**」（8月24日に経済産業省より発表）を取りまとめました。本戦略に産官学が一体となってその実現に取り組んでいくことにより、ゲーム産業がさらなる発展を遂げていくことが期待されます。

つきましては、多くの方々に「ゲーム産業戦略～ゲーム産業の発展と未来像～」へのご理解とご協力をお願いするために、同戦略の記者説明会を下記の通り開催いたします。家庭用コンピュータゲームやメディアコンテンツの**技術・経済・社会的課題と今後の戦略**に関心をお持ちの報道機関等各位のご出席をお願いいたします。

記

日 時 : 2006年8月29日(火)
10時30分～11時30分

場 所 : 東京大学本郷キャンパス工学部2号館9階93B教室
(当日正面玄関から会場までの案内板を掲出いたします。)

内 容 : 1. 「ゲーム産業戦略～ゲーム産業の発展と未来像～」概要説明
2. 質疑応答
3. その他

出席者 : 馬場 章 東京大学大学院情報学環・学際情報学府 教授
小糸正樹 経済産業省文化情報関連産業課 課長
和田洋一 株式会社スクウェア・エニックス代表取締役社長

※別紙もご覧ください。

ゲーム産業の未来像の実現に向けた3つの戦略(概要)

「ゲーム産業戦略～ゲーム産業の発展と未来像～」
(平成18年8月24日経済産業省)

1. 開発戦略　－ゲームの創造・開発力の強化－

(1) クリエー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。