

国立メディア芸術総合 センター(仮称)設立に むけての提案

株式会社エンターブレイン
浜村 弘一

ゲーム産業の位置づけは、いま世界で大きく変わろうとしている

- 少年犯罪の温床のようにいわれがちだったゲーム。
- しかし世界規模で拡大を続けるゲーム産業は、ゲーム大国日本を差し置いて、海外各国で文化と認められ、さまざまな育成策のなか成長を遂げつつある。

さまざまな税制優遇 & 産業支援策

EU、「ゲーム」を文化の一部として承認

- フランス政府がビデオゲームの開発を支援することについて、欧州連合（EU）の執行機関である欧州委員会が公的に承認したことが明らかになった。
- 今回の支援によってゲーム制作メーカーは、ゲーム制作にかかるコストのうち20%まで免税の措置を申請することができるという。今回の措置は4年間認められた。
- フランス以外の加盟国にも影響を与えることは必至とみられ、欧州でゲーム制作に携わる企業にとってもよいニュースとなりそうだ。

<http://internet.watch.impress.co.jp/cda/news/2007/12/17/17898.html>より一部抜粋

韓国は国を挙げてゲーム産業を支援－18兆円の基金を設立

- 韓国政府はゲーム産業のために2000億ドル(約18兆円)規模の基金を設立するなど60のプロジェクトを準備。輸出額10億ドル(約910億円)の目標が、当初の予定より2年早い2010年に達成される見通しであることを明らかにしました。
- 日本とアメリカに続くゲーム大国となるために、韓国は政府レベルでゲーム産業を支援。また、オンラインゲームの海外輸出も積極的に行っています。

<http://www.inside-games.jp/news/325/32569.html> より一部抜粋

国立メディア芸術総合センターのヒントとなる施策も

カナダのゲーム産業育成策

- カナダは、研究開発税制優遇措置と還付金制度を実施してゲームメーカーを誘致してきた。その先見の明は期待通りの成果を上げているようである。
- 還付金制度の例を紹介しよう。たとえば「オンタリオ・インタラクティブ・デジタル・メディア控除」制度では、オンタリオ州で制作されたゲームの person 費、マーケティング費用、完成品の流通コストの30%が還付対象になる。
- 「オンタリオ・コンピュータ・アニメーションおよび特殊効果控除」制度では、コンピュータアニメーションと特殊効果の制作に要した person 費の20%が還付対象とされる。
- もう一つ、「サウンドレコーディング控除」制度はサウンドレコーディングに要した制作費とマーケティングコストの20%が還付対象となる。
- オンタリオ州政府経済開発貿易省のシニアビジネスコンサルタントであるDarius Basarab氏が言うには、公的支援はそれだけにとどまらず、アフターケアがカナダ方式の大きな部分を占めていると語る。「企業から『弁護士を探したい』『オフィス用のスペースが欲しい』『ネットワークに接続したい』などの要望を受け付けて、行政の側で支援している。たとえば、州政府の仲介で企業を当地の大学に紹介し、卒業生をスタッフとして採用できるようにしている」

http://japan.gamespot.com/common/print_story.htm?element_id=20363863 より一部抜粋

中国市場開拓を全面バックアップ！政府がゲーム産業支援センターを上海に設立へ—韓国

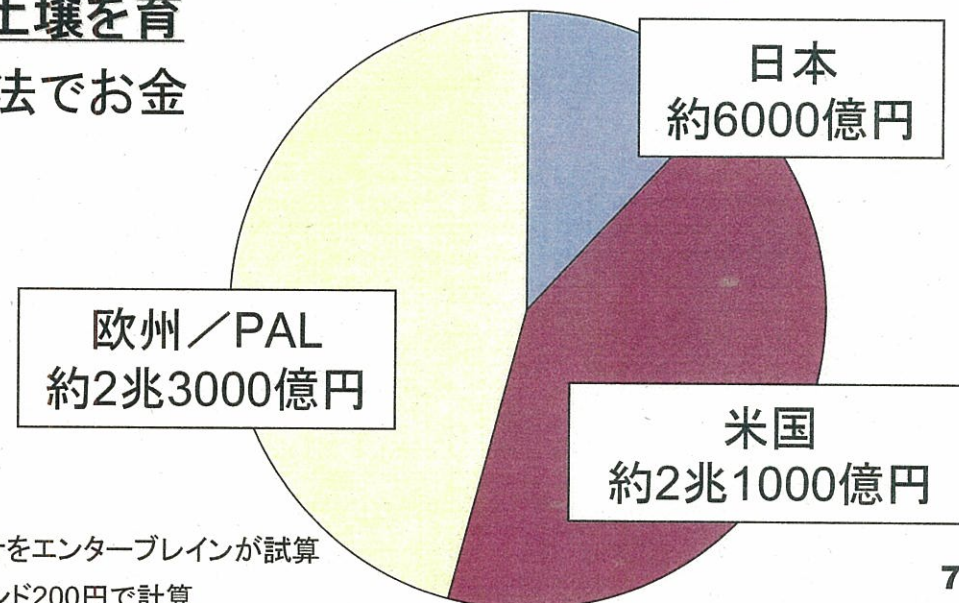
- 韓国政府は昨年末に発表したゲーム産業振興中長期計画の実現のため、近く上海市にゲーム産業支援センターを設立する。センター設立によって、中国における同国のゲーム商品の輸出さらに便利さを増す。現在、韓国政府は同センターで活動する企業を募っている最中だ。ゲームの輸出に関わる韓国の企業は全て名乗りを上げることができ、すでに中国と契約を交わしている企業も参加可能である。
- 同センターで活動する企業は施設を無料で使用することができ、また韓国政府による法律相談や宣伝などの待遇が得られる。政府のバックアップのもと、わずかな負担で中国大陸への道を切り開くことが可能になる。

<http://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20090423-00000006-rcdc-cn> より一部抜粋

国内6000億円の市場規模を有し、 重要な輸出コンテンツとなっているゲーム

- 国営マンガ喫茶となじるよりも、まずは「ゲーム大国」日本が誇る優秀なゲームというコンテンツを文化と認めること。
- さらには、グローバルな視点を持って、新しい文化の育成を求めたい。
- そのためには、人材の育成、最新技術の共有化など、文化を支える土壌を育てるために、納得性の高い方法でお金を使ってもらいたい。

2008年世界市場
【合計:5兆円】



* ゲームソフト(PCゲームを含む)・ゲーム機本体・周辺機器の合計をエンターブレインが試算

* 前年データと単純比較するため、為替レートは1ドル100円、1ポンド200円で計算

「ゲーム」視点から見た施設利用の提案

① ゲームの歴史を見せる → 集客目的

- アーケードゲーム(ゲームセンターのゲーム)からのゲームの歴史を一堂に集める。
→ 日々散逸しつつある作品の収集は、文化的側面から見てとても意義深い。
- ファミコンからプレイステーション、そしてwiiへと繋がる過去作品のアーカイブ。
殿堂入り(優秀)作品を展示し、讃える。
(優秀作品の選抜はゲーム系出版社等の協力も可能)

② ゲーム制作を見せる、体験してもらう

→集客、及び人材育成

- モーションキャプチャー、3DCGツールなど、ゲーム制作の最新技術が体験できるスタジオを公開。
- ゲーム制作の流れがわかる、簡単なゲーム制作を体験できるコーナーの設置
- ゲームクリエイターを目指す人には
 - スタジオを無料で貸し出し、またそれを一般が見学できるようにする。
 - あわせてスタジオには、ツール以外に海外における最新の技術文献なども収集、展示されていることも期待。

③ ホールとしての活用

→集客、及び人材育成

- 最新ゲーム映像の展示。
- ゲーム音楽のコンサートとしても活用ができる。
- ゲームクリエイターを目指す人には
 - CGツールやハードウェアの最新技術や、国際的な市場環境を説明する講習会を定期開催。
 - 開発者を求めるスタジオの求人募集などの説明会を開催。

④ 国立メディア芸術センターの特設サイトを構築

→人材育成

- ミュージアム機能で集めた作品をデータベース化。
 - ・世界中からインターネットによる検索も可能になる。
 - ・展示の省スペース化も可能になる。
- 開発者とパブリッシャーを繋ぐサイトを構築。
 - ・登録制を取り、開発者 & スタジオの技術力、作品力をプレゼンできるようにする。
 - ・資金を持つパブリッシャーと人やアイデアを繋ぐことで、作品を生み出しやすい環境を整える。

⑤ コミュニケーションスペースとして活用

→とても大きく**集客**が期待できる

- ゲームユーザーが集える場所を提供する。
- ネットワークゲームや新作ゲームを体験できるようにする。
- ゲーム内で使われる追加データ、サンプル作品の配信を行う。

⑥ ゲーム文化の展開を見せる

→とても大きく**集客**、及び**収益**が期待できる

- ゲームグッズの展示、物販。リピーター率を上げる。
- 世界各国から観光客が集まるポケモンセンターのような位置づけ。
- 各種イベントの開催。
- (大きく集客を求めるなら、コスプレヤーのイベントをするくらいのハッチャけるぐらいでも良いかもしれません)