

ゲームや映像 九州から発信へ

注目集めるデジタルコンテンツ

地方拠点に人材育成

インターネットや携帯電話など、デジタル技術を使って配信される映像や音楽、ゲームなどの「デジタルコンテンツ」が、新産業として注目されている。高速大容量インターネット通信が普及し、端末も消費者のニーズも多様化。市場の拡大に伴い、東京一極集中の状況を地方から変えようという動きも出てきた。九州の可能性を探った。

(経済部・酒匂純子)

少し変わったという。

▼関東に一極集中

デジタルコンテンツ協会の八月にまとめた「デジタルコンテンツ白書2005」によると、04年のコンテンツ市場は前年比1・8%増の約十三兆円。デジタルコンテンツ利用者に対する売り上げは約二兆五千億円で、前年比11・1%増と伸びた。

八年に設立したクリエイターやベンチャー企業への支援組織「MAF」の見直しを検討している。会員の技術向上や受注機会拡大に力を入れてきたが、今後はより効率的な施策を展開するため、二一が明確なゲーム業界に注目している。

佐賀県も今春、「アジアのハリウッド構想」に基づき、佐賀大と協力して映像関連講座を開講。



福岡のゲーム制作会社社長が九大生向けに業界の現状を講義した「ゲーム合宿」

日本のコンテンツ産業 単位(兆円)

	2001年	2002年	2003年	2004年
映像	4.35	4.49	4.63	4.73
音楽	1.98	1.95	1.85	1.86
ゲーム	1.06	1.04	1.06	1.07
図書・新聞など	5.61	5.50	5.55	5.68
総額	13.00	12.98	13.09	13.34

「デジタルコンテンツ白書2005」から

制作会社と大学連携

GFFにはこのほか、三百六十万本以上の売り上げを記録した二〇〇四年の最大ヒット作「ドラゴンクエストⅧ」の制作会社、レベルファイブ(福岡市)も加盟している。

参加した九大システム情報科学府の中川和久さん(三三)は「東京じゃないと難しい、と頑張っていたけど、おもしろいものを作りたい気持ちがあれば、場所は関係ないのかもしれない」。考え方が

こうした現状を打開しようと、福岡県は一九九

▼九州各県も始動

九州各県も始動。こうした現状を打開しようと、福岡県は一九九

地域別の把握は難しいが、関係者は「大半が関東地区に集中している」と口をそろえる。デジタルという手段は都市か地方か地域を選ばないはずだが、講義に参加した学生の一人も「通信手段が発達したとはいえ、交流が盛んで生の情報が多い東京はやっばり魅力的」という。

「人を育てても東京に流れるから企業を育てるべきだ」と二ツトリが先か卵が先かの議論があるが、そんな議論をするより、人材輸出になり、数年後に仕事ごと輸入すればいい。同県の担当者は早急な取り組みの必要性を強調する。

専門家「東京対抗より世界に目を」

大阪府は近畿経済産業局や大阪商工会議所にも参加を呼びかけ、協議会の設立を計画。同時に自治体初のファンドも年内をめどに設立する。愛知県も九月、関係者による会議を設置し、製造業に代わる産業の可能性を検討し始めた。

全国各地でデジタルコンテンツ熱が高まっている背景には、政府がコンテンツ産業を「新産業創造戦略」に盛り込み、支援策を展開していることがある。しかし「自動車関連が産業の半分を占めている。今は好調だが、次世代を担う新しい産業を育てねばならない(愛知県)など、将来に対する不安も大きな原動力となっている。

九大は文部科学省から採択されたデジタルコンテンツ産業の人材養成拠点として、十月四日から新講座を始める。代表者の源田悦夫芸術工学研究院教授は「福岡で産業を集積するには、東京に対抗するのではなく、アジアに目を向け、世界レベルで戦える人材を育てるべきだ」と指摘。行政に対しては、デジタルコンテンツに興味を持つ人口を増やすことや、人材育成など一人に対して投資してほしい」と求めている。



▼政府が戦略策定

大阪府は近畿経済産業局や大阪商工会議所にも参加を呼びかけ、協議会の設立を計画。同時に自治体初のファンドも年内をめどに設立する。愛知県も九月、関係者による会議を設置し、製造業に代わる産業の可能性を検討し始めた。