

# 関西のIT産業の動向

(平成18年度 日本自転車振興会補助事業)

橋本 恵子 (調査グループ)

関西のIT産業は全体の経済規模に比べ、全国に占めるウエイトが低い。中でもハード系に比べてソフト系のウエイトが低い。その中において、ゲームソフトは関西が高い全国シェアを持つ。ゲームソフトはコンテンツ産業の中で最大の輸出産業であり、日本が世界市場をリードする数少ないソフト産業である。日本のソフトパワーを海外に発信する要素としても関西のIT産業振興戦略上で活かすべき特性である。

(本稿は「関西情報化実態調査2006」の一部を構成するものである。)

## 1. 関西のIT産業

### (1) IT産業の域内総生産 (GRP)

平成12年の関西のIT産業の域内総生産 (GRP) は、5.3兆円で全国の16.0%を占める。これは、全産業のGRP 83.3兆円の対全国比17.1%よりやや低い。(表1)

表1 IT産業の域内総生産

		平成12年 (百万円、%)									
		004500	004600	004700	004800	004900	005000	009900	007200	左記8部門計	007000
		民生用電子・電気機器	電子計算機・同付属装置	通信機械	電子応用装置・電気計測器	半導体素子・集積回路	電子部品	通信・放送	調査・情報サービス		内生部門計
近畿	0060000 雇用量所得	316,753	77,596	84,228	79,003	151,234	375,082	1,123,778	186,641	2,794,315	46,435,004
	0061000 営業余剰	134,400	10,188	20,608	12,304	20,143	109,919	312,581	128,465	748,618	16,687,511
	0062000 資本減耗引当	99,439	30,370	27,241	18,263	114,878	150,510	817,985	140,994	1,408,670	14,124,929
	0063000 関税控(除関税・輸入品商品税)	36,832	11,951	11,594	6,114	14,875	31,389	146,432	63,248	322,435	6,878,614
	0064000 (控除) 経常補助金	-589	-137	-190	-130	-233	-679	-1,496	-1,665	-5,121	-831,101
	域内総生産	588,835	129,978	143,481	115,554	300,895	675,221	2,399,278	917,883	5,288,925	83,294,957
	域内総生産の対全国比	29.2	9.7	11.3	11.2	11.5	17.3	20.1	10.3	16.0	17.1
[参考] 国土経済計算による2府5県の平成12年度名目国内総生産の合計		85,986,130									
全国	0060000 雇用量所得	1,172,587	784,834	737,334	690,794	1,249,128	2,167,592	5,859,804	5,818,475	16,478,526	275,589,148
	0061000 営業余剰	365,978	127,387	193,749	123,838	206,622	642,741	1,543,784	1,213,313	4,417,372	96,523,734
	0062000 資本減耗引当	342,773	308,589	227,501	190,321	1,053,255	923,110	3,809,006	1,331,290	8,194,857	81,136,129
	0063000 関税控(除関税・輸入品商品税)	129,008	122,994	112,962	53,920	117,939	173,509	728,341	576,096	2,014,769	40,039,262
	0064000 (控除) 経常補助金	-1,994	-1,328	-1,333	-1,034	-2,125	-3,604	-7,699	-22,518	-42,035	-5,191,484
	国内総生産	2,008,332	1,340,486	1,279,213	1,027,829	2,625,017	3,963,148	11,933,618	8,914,656	33,023,389	488,096,789
[参考] 国土経済計算による平成12年度名目国内総生産		901,008,100									

出所: 平成12年75部門産業連関表、平成16年度国民経済計算、平成14年度概算経済計算

表2 IT産業の民営事業所の事業所数、従業者数

### (2) IT産業の事業所数、従業者数

平成16年の関西のIT産業の事業所数、従業者数の対全国比は14.9%、13.6%で、全産業の対全国比17.5%、16.8%をやや下回る。(表2)

(表2)

### (3) ハード系のIT産業

#### 1) 部品・デバイスのIT産業

平成16年の関西の部品・デバイスのIT産業の製造品出荷額等は、3兆1592億円で

業種	平成16年		対全国比		対全国比		
	事業所数	従業者数	事業所数	従業者数	事業所数	従業者数	
全産業	1,028,828	5,920,400	17.5	16.8	17.5	16.8	
A~D 全産業	962,878	5,728,460	17.3	16.1	17.3	16.1	
F 製造業	244	999	23.0	18,688	43,384	18.4	
244 電線・ケーブル製造業	261	1,532	17.0	13,284	68,987	18.8	
274 電子応用装置製造業	218	1,326	16.4	5,588	40,656	13.7	
28 情報通信機械器具製造業	577	4,772	12.1	37,241	301,318	12.4	
29 電子部品・デバイス製造業	1,830	12,635	12.9	68,428	625,630	14.1	
320 情報記録物製造業	48	238	13.6	1,123	11,829	14.8	
H 情報通信業	37	1,815	10,292	17.6	28,643	178,471	16.2
37 通信業	150	1,044	14.4	10,064	68,781	14.6	
372 固定電気通信業	32	266	10.1	2,119	20,762	10.5	
373 移動電気通信業	1,633	8,944	18.3	16,571	88,953	18.6	
374 電気通信に附随するサービス業	265	1,638	18.2	8,024	62,900	12.8	
39 情報サービス業	4,009	29,412	15.2	112,464	883,796	13.0	
40 インターネット附随サービス業	280	1,717	18.3	2,360	24,238	8.7	
411 映像情報制作・配給業	428	3,467	12.0	5,314	58,866	8.0	
412 音声情報制作業	17	222	7.3	127	4,217	3.2	
I サービス業(他に分類されないもの)	38	639	12.4	688	11,233	8.3	
883 事務用機械器具賃貸業	38	639	12.4	688	11,233	8.3	
IT産業計	1,853	66,564	14.9	313,346	2,739,771	13.6	

(注) 全産業A11は分類不明を含む。IT産業は事業所・企業統計調査の掲載単位である産業小分類を基準に記載したが、中分類が下位の小分類をIT産業として取捨含む場合は中分類を、取捨含まないが大多数を含む。中分類でもIT産業に該当するものは中分類と該当する小分類を併記した。  
出所: 平成16年事業所・企業統計調査

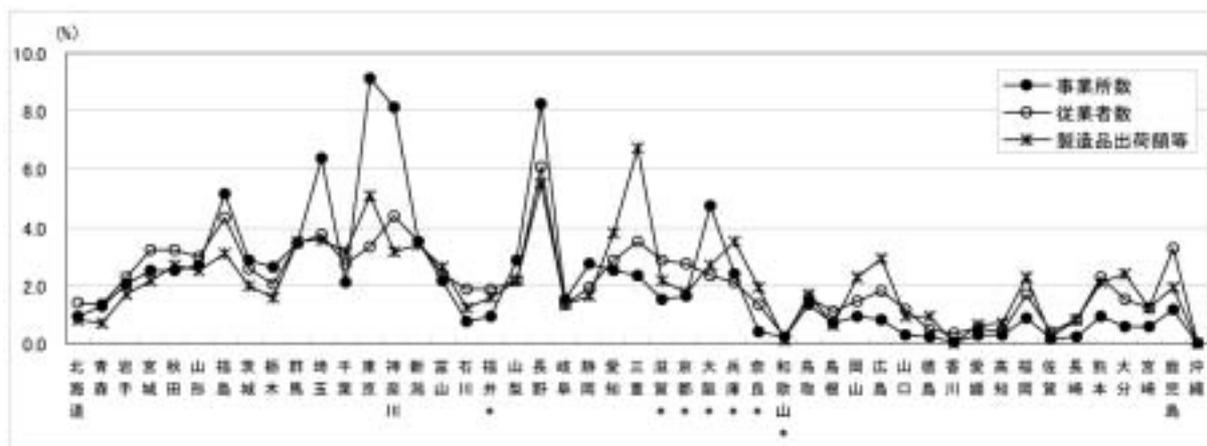
全国の14.1%を占める。これは、製造業全体の製造品出荷額等の全国シェア16.3%を下回る。細分類業種では関西は、半導体素子製造業、コネクタ・スイッチ・リレー製造業等で20%以上の高い全国シェアを持つ。(表3)

表3 部品・デバイスのIT産業の事業所数、従業者数、製造品出荷額等

産業細分類	事業所数			従業員4人以上の事業所			平成16年		
	近畿	全国	全国比	近畿	全国	全国比	近畿	全国	全国比
2441 電線・ケーブル製造業(光ファイバケーブルを除く)	118	409	28.9%	5612	26,626	21.1%	232,806	1,212,885	19.2%
2442 光ファイバケーブル製造業(通信機合ケーブルを含む)	3	19	15.8%	316	3,049	10.4%	18,272	101,491	18.0%
2667 半導体製造装置製造業	214	1,334	16.0%	7777	59,372	13.1%	341,224	2,417,264	14.1%
2900 電子部品デバイス製造業									
2911 電子管製造業	7	39	17.9%	708	7,016	10.1%	52,772	277,913	19.0%
2912 半導体素子製造業	26	177	14.7%	11558	48,015	24.1%	508,995	1,778,291	28.6%
2913 集積回路製造業	12	208	5.8%	9837	103,835	9.5%	487,831	6,075,105	7.7%
2914 抵抗器・コンデンサ・変成器・複合部品製造業	65	605	10.7%	7714	46,354	16.6%	210,886	1,165,070	18.1%
2915 音響部品・磁気ヘッド・小形モータ製造業	23	204	11.3%	445	8,886	5.0%	6,523	249,885	2.6%
2916 コネクタ・スイッチ・リレー製造業	36	560	6.4%	1861	31,329	5.9%	236,142	1,129,220	20.9%
2917 スピーキング電源・音源記録立部品・コントロールユニット製造業	23	244	9.4%	922	15,601	5.9%	19,337	455,506	4.2%
2918 プリント回路製造業	179	1,324	13.5%	9885	77,309	12.8%	232,833	1,887,293	12.3%
2919 その他の電子部品製造業	341	2,593	13.2%	23638	159,013	14.9%	831,538	5,636,146	14.8%
部品・デバイスのIT産業計	1,047	7,716	13.6%	80273	586,405	13.7%	3,159,159	22,386,068	14.1%
0000 製造業計	53,790	270,906	19.9%	1390623	8,113,676	17.1%	46,229,051	284,418,266	16.3%

出所：平成16年工業統計

電子部品・デバイス製造業の製造品出荷額等の全国シェアは、関西では兵庫県が3.5%で最も高い。全国的には、三重県、長野県、東京都が5%以上の高い値を占める。(図1)



出所：平成16年工業統計

図1 電子部品・デバイス製造業 構成比

## 2) 製品のIT産業

平成16年の関西の製品のIT産業の製造品出荷額等は、2兆9167億円(秘匿を除く)で全国の14.1%を占める。これは、部品・デバイスのIT産業と同様の全国シェアとなり、製造業全体の製造品出荷額等の全国シェアを下回る。細分類業種では、情報記録物、医療用計測器、事務用機器、無線通信機器、ビデオ機器等の全国シェアが高い。これらには関西に集積のある医療医薬品分野や情報家電分野の製品が含まれる。(表4)

情報通信機械器具製造業の製造品出荷額等の全国シェアは、関西では大阪府の4.9%、次いで兵庫県の4.8%が高い。全国的には、東京都、栃木県、長野県、埼玉県が7%以上の高い値を示す。(図2)

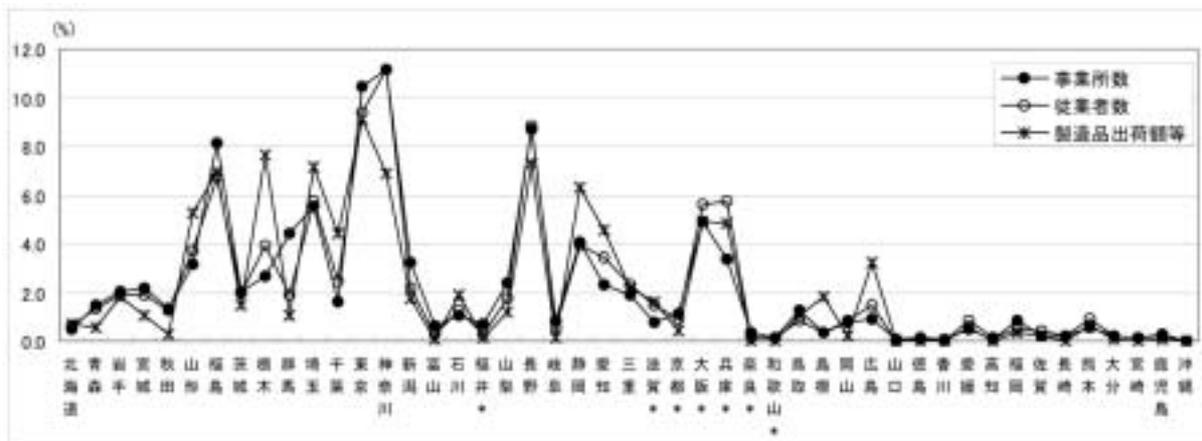
表4 製品のIT産業の事業所数、従業者数、製造品出荷額等

産業細分類	事業所数			従業員4人以上の事業所 平成16年 従業者数(人)			製造品出荷額等(百万円)		
	近畿	全国	全国比	近畿	全国	全国比	近畿	全国	全国比
2681 事務用機械器具製造業	94	796	11.8%	8,623	53,986	16.0%	501,900	2,283,918	22.0%
2696 産業用ロボット製造業	90	551	16.3%	2,104	19,461	10.8%	55,230	645,145	8.6%
2741 X線装置製造業	19	90	21.1%	606	4,573	13.3%	15,080	228,322	6.6%
2742 ビデオ機器製造業	54	416	13.0%	7,528	38,304	19.7%	458,573	2,920,912	15.7%
2743 医療用電子応用装置製造業	10	92	10.9%	369	6,060	6.1%	6,919	258,533	2.7%
2749 その他の電子応用装置製造業	105	538	19.5%	3,248	24,853	13.1%	65,445	871,755	7.5%
2751 電気計測器製造業(別掲を除く)	70	595	11.8%	2,055	24,059	8.5%	32,241	561,132	5.7%
2752 工業計器製造業	44	259	17.0%	967	8,553	11.3%	17,371	181,448	9.6%
2753 医療用計測器製造業	11	93	11.8%	694	3,910	17.7%	30,195	108,678	27.8%
2793 磁気テープ・磁気ディスク製造業	4	36	11.1%	965	8,929	10.8%	86,015	460,078	18.7%
2800 情報通信機械器具製造業							0	0	
2811 有線通信機械器具製造業	11	189	5.8%	204	18,296	1.1%	2,890	871,637	0.3%
2812 無線通信機械器具製造業	60	387	15.5%	12,649	52,588	24.1%	723,887	3,646,887	19.8%
2813 ラジオ受信機・テレビジョン受信機製造業	8	40	20.0%	2,270	13,090	17.3%	82,968	1,360,292	6.1%
2814 電気音響機械器具製造業	80	636	12.6%	6,238	38,721	16.1%	216,146	1,705,925	12.7%
2821 電子計算機製造業(パーソナルコンピュータ製造業を除く)	4	150	2.7%	99	14,860	0.7%	990	839,893	0.1%
2822 パーソナルコンピュータ製造業	37	342	10.8%	1,981	19,659	10.1%	143,901	1,662,484	8.7%
2823 記憶装置製造業	2	76	2.6%	232	12,817	1.8%	X	712,777	X
2824 印刷装置製造業	12	181	6.6%	1,366	17,603	7.8%	78,701	600,414	13.1%
2825 その他の附属装置製造業	38	271	14.0%	3,994	21,447	18.6%	201,386	1,105,665	18.2%
3236 情報記録物製造業(新聞、書籍等の印刷物を除く)	14	85	16.5%	922	6,162	15.0%	196,891	378,826	52.0%
製品のIT産業計	767	5,823	13.2%	57,114	407,931	14.0%	2,916,737	20,697,846	14.1%
0000 製造業計	53,790	270,906	19.9%	1,390,623	8,113,676	17.1%	46,229,051	284,418,266	16.3%

(注)Xは相違数値であり、斜字は相違を除いて計算されたものである。

全国の製造品出荷額等の「製品のIT産業計」に2823は含まない。

出所：平成16年工業統計



出所：平成16年工業統計

図2 情報通信機械器具製造業 構成比

#### (4) ソフト系のIT産業

##### 1) 情報サービス業

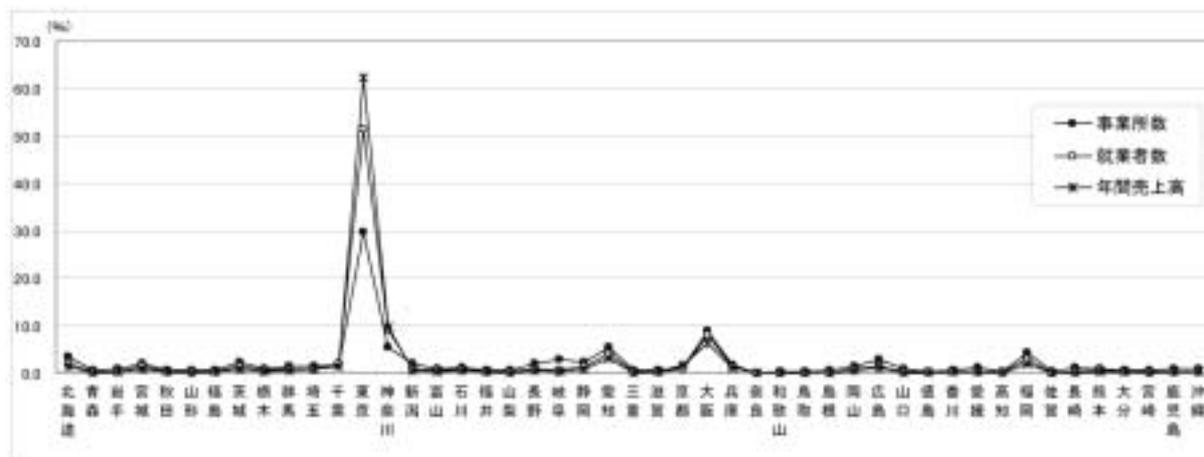
平成17年の関西の情報サービス業の年間売上額は、1兆3716億円で全国の9.4%を占める。これは、事業所数930の全国シェア13.5%に比べ低く、事業所規模が相対的に小さいことが窺える。経年変化をみても、関西の年間売上額シェアは、平成9年の13.1%から平成17年の9.4%へとほぼ一貫して低下している。しかしその中において、業務種別年間売上額をみると、関西は、ゲームソフトで36.3%と高い全国シェアを持つ。ゲームソフトは我が国が世界市場をリードする数少ないソフト産業の1つであり、関西にその高いシェアがあることは、関西のIT産業振興戦略を探る上でのヒントとなるものである(表5)。

情報サービス業の立地は、東京都に集中している。かつ東京都は、事業所数、就業者数に比べ、売上高のシェアが高く(62.2%)、規模の大きな事業所が多いことが窺える。関西で最も高いシェアは、大阪府の6.3%に留まる。(図3)

表5 情報サービス業の事業所数及び業務種類別年間売上高

	事業所数		年間売上高		平成17年 (件、百万円、%)									
	事業所数	年間売上高	情報処理サービス	受注ソフトウェア開発	計	ソフトウェアプロダクト			システム等管理運営委託	計	データベースサービス		各種調査	その他
						業務用ソフトウエア	ゲームソフト	エンターテインメントソフト			インターネットによるもの	その他		
全国計	6,880	14,556,004	2,674,715	6,739,653	1,374,136	632,816	554,118	187,202	1,928,004	359,560	223,332	1,36,628	251,188	1,228,348
近畿	930	1,371,356	249,738	588,201	257,850	52,109	201,292	4,348	116,985	13,811	7,084	8,727	23,088	121,810
福井	39	25,443	2,745	11,139	7,132	7,085	-	47	1,675	179	179	-	6	2,566
滋賀	46	21,344	3,168	14,422	1,197	1,101	90	16	2,216	355	80	295	12	375
京都	81	233,576	10,693	30,036	180,913	3,883	175,914	235	6,921	251	147	103	1,433	4,259
大阪	411	920,911	209,593	430,297	62,848	35,684	25,398	1,760	90,843	11,830	5,969	5,891	20,564	94,906
兵庫	119	150,859	17,709	91,555	6,523	4,239	-	2,284	14,086	993	585	428	880	19,112
奈良	9	9,222	811	7,684	91	91	-	-	385	19	-	19	-	231
和歌山	23	9,851	5,049	3,148	46	46	-	-	839	194	164	21	173	381
全国計	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
近畿	13.5	9.4	9.3	8.7	18.8	8.2	36.3	2.3	6.1	3.8	3.2	4.9	9.2	9.9
福井	0.6	0.2	0.1	0.2	0.5	1.1	-	0.0	0.1	0.0	0.1	-	0.0	0.2
滋賀	0.7	0.1	0.1	0.2	0.1	0.2	0.0	0.0	0.1	0.1	0.0	0.2	0.0	0.0
京都	1.2	1.6	0.4	0.4	13.1	0.8	31.7	0.1	0.4	0.1	0.1	0.1	0.8	0.3
大阪	8.9	6.3	7.8	6.4	4.6	5.6	4.6	0.9	4.7	3.3	2.7	4.3	8.2	7.7
兵庫	1.7	1.0	0.7	1.4	0.5	0.7	-	1.2	0.7	0.3	0.3	0.3	0.4	1.6
奈良	0.1	0.1	0.0	0.1	0.0	0.0	-	-	0.0	0.0	-	0.0	-	0.0
和歌山	0.3	0.1	0.2	0.0	0.0	0.0	-	-	0.0	0.1	0.1	0.0	0.1	0.0

出所：平成17年特定サービス産業実態調査



出所：平成17年特定サービス産業実態調査

図3 情報サービス業 構成比

2) 放送業

2005年度のNHK大阪放送局の、総放送時間の中で自局編成番組が占める割合は21.2%である(表6)。2005年4月の1週間における在阪民間放送局の、総放送時間の中で自社制作番組が占める割合は、系列によって違いはあるものの、テレビ大阪を除き概ね30%前後である。関西の民間放送局の自社制作の割合は、NHKの自局編成よりも高いが、中部圏と比較してもその差は更に大きい(表7)。

表6 NHKアナログ総合テレビの放送時間

局名	地域放送		全国放送		自局編成		総放送時間		③/②	①+③/④
	①時間	分	②時間	分	時間	分	④時間	分		
本部(東京)	1011	38	7748	12	6622	3	8759	50	85.5	87.1
大阪放送局	1357	27	7382	26	494	15	8739	53	6.7	21.2
名古屋放送局	1143	48	7592	12	128	42	8736	0	1.7	14.6
広島放送局	1110	20	7626	53	40	20	8737	13	0.5	13.2
福岡放送局	1257	15	7484	13	86	52	8741	28	1.2	15.4
仙台放送局	1088	30	7655	27	43	34	8743	57	0.6	12.9
札幌放送局	1190	1	7549	2	43	54	8739	3	0.8	14.1
松山放送局	958	7	7770	34	42	16	8728	41	0.5	11.5

(注)「県庁所在地・北九州および北海道地方各放送局」と「その他の放送局」は、掲載を略した。

出所：NHK年鑑2006

通信と放送の融合が進みIPマルチキャストによる再送信が行われると、地域免許制は制度的に無くなるとは言えないが、技術的には意味を持たなくなる。地域放送と全国放送のベストミックスを図りながら、地域からの情報発信の自立性を確保していくことが重要になる。

表7 民放テレビ放送時間

(単位:分,%)

調査期間2005年4月4日～10日

系列	放送局	NNN			JNN			FNN			ANN			TXN		
		日本 テレビ	中京 テレビ	読売 テレビ	東京 放送	日本 放送	毎日 放送	フジテ レビ	東海 テレビ	関西 テレビ	テレビ 朝日	歴テレ ビ	朝日 放送	テレビ 東京	テレビ 愛知	テレビ 大阪
放送 時間	総放送時間	10080	9910	9441	10050	9755	9942	10000	9706	9287	9904	9902	9716	9900	9820	9340
	自系列	567	6029	5255	478	5300	5207	433	5639	5126	544	5641	4170	150	6404	5766
	その他の局 自社制作	9513	1388	2882	9572	2095	3085	9567	2184	2682	9300	1557	3457	9750	800	1022
	その他の番組		2493	1304		2360	1650		1883	1479		2529	2029		2489	2552
	マイクロ受 放送時間	417	5500	4950	478	5178	4515	403	5061	5126	479	5279	3443	150	5825	5103
構成 比	総放送時間	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	自系列	5.6	60.8	55.7	4.8	54.3	52.4	4.3	58.1	55.2	5.5	57.0	42.9	1.5	65.2	61.7
	その他の局 自社制作	94.4	14.0	30.5	95.2	21.5	31.0	95.7	22.5	28.9	93.9	15.7	35.6	98.5	8.1	10.9
	その他の番組		25.2	13.8		24.2	16.6		19.4	15.9		25.5	20.9		25.3	27.3
	マイクロ受 放送時間	4.1	55.5	52.4	4.8	53.1	45.4	4.0	52.1	55.2	4.8	53.3	35.4	1.5	59.3	54.6

出所：日本民間放送年鑑2005

## 2. ゲーム産業

### (1) 世界のゲーム市場

日本が世界市場をリードし、関西が高いシェアを持つゲーム産業を概観すると、世界のゲームソフト市場は2兆3000億円で、これは国内の民間放送や新聞業の市場規模に匹敵する(表8)。北米が4割、欧州が3割強、日本が2割弱を占め、近年中国の、また将来はインドの急拡大が注目、予想される。韓国はオンラインゲーム分野で生産者としても存在を高めている。ハードは、据置き型機種ではこれまでソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)のPS2が世界で高いシェアを占めていたが、2006年に、SCE、任天堂、マイクロソフトの3大メーカーの次世代機が出揃い、新たな世界商戦に突入したところである。(表9、表10)

表8 世界のゲームソフト市場

2005年 (単位:億円,%)

	日本	北米	欧州	中国	韓国	インド	世界
家庭用ゲーム市場規模	2,908	7,117	5,467		1,228	33	
オンラインゲーム市場規模	562	454	120	460	(注1)	(注2)	
携帯電話ゲーム市場規模	720	597	572				
PCソフト市場規模	66	1,174	1,716				
計	4,256	9,342	7,875	460	1,228	33	23,194
同上構成比	18.3	40.3	34.0	2.0	5.3	0.1	100.0

(注1)家庭用、オンラインゲームの合計 (注2)家庭用、オンラインゲーム、携帯電話、PCゲームの合計

出所：ファミ通ゲーム白書2006

表9 機種別ハード累計販売台数

2005年末(単位:百万台)

機種	メーカー	日本	北米	欧州
PS2	SCE	18.7	34.7	28.0
GC	任天堂	3.9	11.8	4.2
Xbox	マイクロソフト	0.5	15.4	5.6
Xbox360	マイクロソフト	0.08	0.7	0.5
GBA	任天堂	14.6	34.4	15.5
PSP	SCE	2.6	3.9	2.2
DS	任天堂	5.1	4.0	3.1

出所：ファミ通ゲーム白書2006

表10 次世代機累計販売台数

2006年末(単位:百万台)

機種	メーカー	日本	北米	欧州	世界
Xbox360	マイクロソフト	130	600	310	1040
Wii	任天堂	114	125	80	319
PS3	SCE	81	103	-	184

(注1)日本のXbox360とPS3の販売台数にはアジアが含まれる。

(注2)PS3の欧州での発売は2007年3月である。

出所：日本経済新聞 2007年3月24日

## (2) 国内のゲーム市場とゲーム産業の現状

国内のゲーム市場は、少子化などの影響から縮小してきており、国内メーカーは海外市場に注力している（図4）。しかし欧米を中心に拡大する海外市場を取り込みきれず、かつては世界市場を席巻していた日本製ゲームソフトの国際シェアは低下している。（図5）

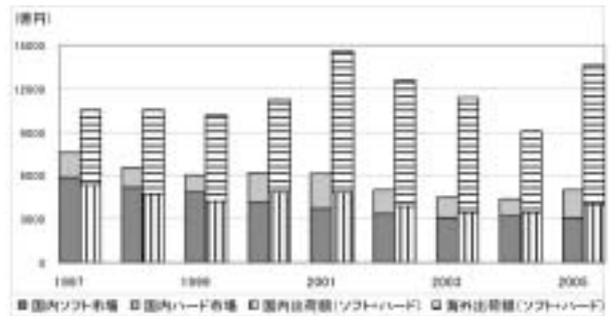
とはいえ、日本のゲーム産業の優れた人材と技術力は世界的に高い評価を受けており、これまで、AIAS(米国のインタラクティブ・エンタテインメント産業の企業やアーティストのNPO)のビデオゲーム開発者殿堂には、宮本茂(98年)、坂口博信(00年)、鈴木裕(03年)の3氏が、またIGDA(ゲーム開発者を対象とした国際NPO)のゲームディベロッパーズ・チョイス・アワードには、中祐司(02年)、松浦雅也(03年)、横井軍平(04年)、宮本茂(07年)の4氏が選定されている。宮本氏(任天堂専務)は、TIME誌「世界で最も影響力のある100人」に、日本人としては、渡辺捷昭トヨタ社長と共に選ばれたのも最近のニュースである。作品においても、AIASのGame of the Year 2006にはSCE AmericaのGod of Warが、また、IGDAのBest Game 2006にはSCEの「ワンダと巨像」が選ばれている。さらにゲームソフトは、コンテンツ産業の中で最大の輸出産業でもあり、日本のソフトパワーを海外に向けて発信する重要な要素である。（図6）

## (3) ゲーム産業の課題と戦略

マイクロソフトのXbox360、ソニーのPS3、任天堂のWiiと次世代機が出揃った現在、市場は更に伸びる見通しである。その中で、日本のゲームソフト産業が今後も世界市場をリードし続けるためには、人材の育成とゲームの文化的価値の向上が必要である。特に、ゲームの国内と海外の価値認識の開きが大きいことから重要である。

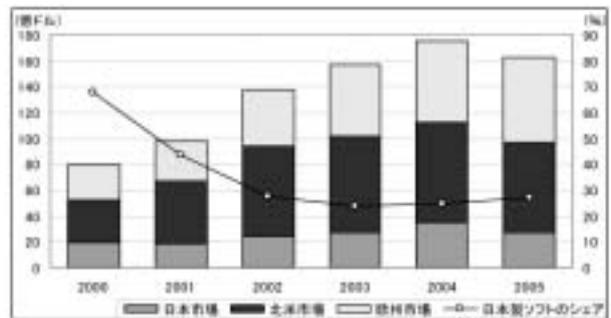
先述のように海外では高い評価を受けている日本のゲーム産業であるが、国内評価は、有害図書に指定されたり、ゲームが人間の脳に悪影響を与えるという主張(ゲーム脳)があったり、必ずしも芳しいものではない。ゲームの文化的価値を向上させ社会的認識の改善を図ることが重要で、「ゲーム産業戦略～ゲーム産業の発展と未来像 06年8月経済産業省」の中で開発戦略、ビジネス戦略と並んでコミュニケーション戦略(社会とのコミュニケーションの強化)が挙げられているのは同じ趣旨であろう。

その方策としてゲームミュージアムの創設を、あるゲームソフトの中核企業が提案している。文化性の高い恒常的な施設、共通文化体験としてゲームを共に楽しめる オープンな空間の整備は良いアイデアでないだろうか。京都国際マンガミュージアムやジブリ美術館の先例もあるように、そのような施設は集客力の面においても高い貢献が期待できるものである。



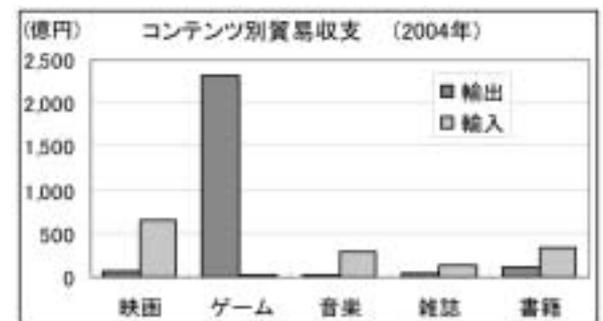
出所：CESAゲーム白書2006

図4 ゲームの国内市場規模と日本製の出荷額の推移



出所：IDG Report(CAPCOM Company profile May-2006)とCESAゲーム白書2006に基づき作成

図5 世界のゲームソフト市場と日本製ソフトのシェアの推移



出所：情報通信白書平成18年版より引用

図6 コンテンツ別貿易収支 (2004年)

橋本 恵子 (調査グループ 主席研究員)

- ・関西・日系企業のアジア国内市場に向けたビジネス展開に関する調査 (2006～)
- ・地域資料に関する調査(2006)
- ・関西をめぐる物流の現状と課題に関する調査 (2005)