

“ゲーム大国” ポーランド 日本との協業でさらなる成長を



シマンスカ氏

ポーランドのゲーム産業は過去10数年で急成長を遂げ、パナミック下の2022年には、売上高が過去最高の約13億円（約2080億円）に到達。その後一時的な減少を経て回復に向かっており、今後は年率4〜5%の安定成長が見込まれる国の重要産業へと発展した。

国内では、CD Projekt REDやItch Studioといった代表的な企業を含め、約500の開発スタジオが活動。PCゲーム、コンソールゲームを中心に年間約530タイトルが発売され、約1万3000人から1万5000人の雇用を創出している。シマンスカ氏は「ポーランドのゲーム産業における収益の97%は輸出向けによるものです。ポーランドの他の文化・産業

ファンタジーRPG『ウィッチャー』シリーズの成功に象徴されるように、ポーランドは近年、世界的なゲーム大国としての存在感を向上。業界売上の実に97%を輸出から得ることによる徹底した国際志向を武器に、豊かな物語性と高い技術力で世界市場を魅了する。その成長戦略と日本との連携について、同国のクリエイティブ産業を支援するポーランド文化省「クリエイティブ産業振興センター（CDC）」のセンター長、アレクサンドラ・シマンスカ氏に聞いた。

ポーランドのゲーム産業は過去10数年で急成長を遂げ、パナミック下の2022年には、売上高が過去最高の約13億円（約2080億円）に到達。その後一時的な減少を経て回復に向かっており、今後は年率4〜5%の安定成長が見込まれる国の重要産業へと発展した。

国内では、CD Projekt REDやItch Studioといった代表的な企業を含め、約500の開発スタジオが活動。PCゲーム、コンソールゲームを中心に年間約530タイトルが発売され、約1万3000人から1万5000人の雇用を創出している。シマンスカ氏は「ポーランドのゲーム産業における収益の97%は輸出向けによるものです。ポーランドの他の文化・産業

CDCセンター長：シマンスカ氏 「多角的な連携に期待」



「創意の園」での展示（ポーランドパビリオン）

「創意の園」での展示（ポーランドパビリオン）

「創意の園」での展示（ポーランドパビリオン）

「創意の園」での展示（ポーランドパビリオン）

大阪・関西万博に出展

貿易フォーラムも開催

約120万坪（約1億9000万円）の補助金を提供していますが、現在の開発環境を考慮すると十分な額とは言えません」と説明する。これに加え、AIなど新技術の導入支援やプロトタイプ制作のサポートをすることで、若手開発者が市場に参入しやすくなる環境の整備に尽力。CDCは産業界と政府の「架け橋」として、持続的な支援体制の構築を訴えている。

ポーランドは、世界第3位のゲーム市場である日本に対し非常に関心が高く、既に複数の企業が日本との協業を進めている。

「創意の園」エリアで、ITや医薬、食とならぶ重要産業の1つとしてゲームを紹介している。シマンスカ氏は「ゲームは今や市場規模でも成長速度でも既存の文化産業を上回っています。経済的な柱であると同時に、既にポーランド文化の一部です」と断言。「ともにアイデアを生み出すジョイントプロジェクトを実現したい。お互いにオープンで、好奇心旺盛でいましょう」と日本市場へメッセージを送った。

と比べても、ここまで国際市場に直結している分野はありません」と強調。多くのタイトルの成功の背景には「物語を語る力」があると指摘する。

「民話や文学の豊かな伝統が物語性を重視する土壌を育んできました。『ウィッチャー』の世界的ヒットは『ポーランドでもグローバルに通用する理数系教育がプログラミングに強い人材を育てており、高い技術力も大きい。シマンスカ氏は「現在、投資・貿易庁が大阪で開催した「ポーランド・日本貿易フォーラム」において、ゲーム産業をビジネス



ポーランドパビリオン

る。CDCは今後、共同開発や相互の市場進出といった多角的な連携に期待を寄せる。

とりわけ注目するのがモバイルゲーム分野だ。シマンスカ氏は「ポーランドではモバイルゲーム市場が本格化していません。日本の豊富な経験とノウハウは今後の鍵を握ると考えています」とする。

CDCは「東京ゲームショウ」への出展や大阪・関西万博での展示などを通じ、積極的にポーランドゲームの魅力発信する。

5月には、ポーランド投資・貿易庁が大阪で開催した「ポーランド・日本貿易フォーラム」において、ゲーム産業をビジネス

Poland. Expo2025.Osaka.Kansai

ポーランド — 欧州ゲーム業界の原動力

ヨーロッパ屈指のゲーム開発拠点として急成長を遂げるポーランド。国内には数百のゲームスタジオが存在し、15,000人を超える才能ある開発者が、年間およそ500本の新作タイトルを生み出しています。

輸出額は10億ドルを突破し、アメリカ、中国、ドイツ、そして日本を含む世界各国へ、その作品が届けられています。

完成度、独創性、そして没入感のあるストーリーテリングで国際的な評価を確立。ポーランドのゲーム産業は、雇用規模でヨーロッパ第3位、収益の96%を海外市場から得るグローバル産業へと成長しました。

創造性、最先端技術、そして国際感覚を兼ね備えたポーランドは、革新性と信頼性を求める日本企業にとって、インタラクティブエンターテインメント分野における理想的なパートナーです。

ポーランドの可能性をご体感ください！ 動画はこちらからご覧ください

@ExpoPL

www.expo.gov.pl

