

# ポーランドにおけるゲーム産業の発展

粕谷

## 目次

I はじめに

II ポーランドのゲーム産業の現状と特徴

III ポーランドのゲーム産業の成長要因

1、巨大企業 CD PROJECT RED の存在

2、新型コロナウイルスによる巣ごもり需要

3、ポーランドの IT 人材

IV おわりに

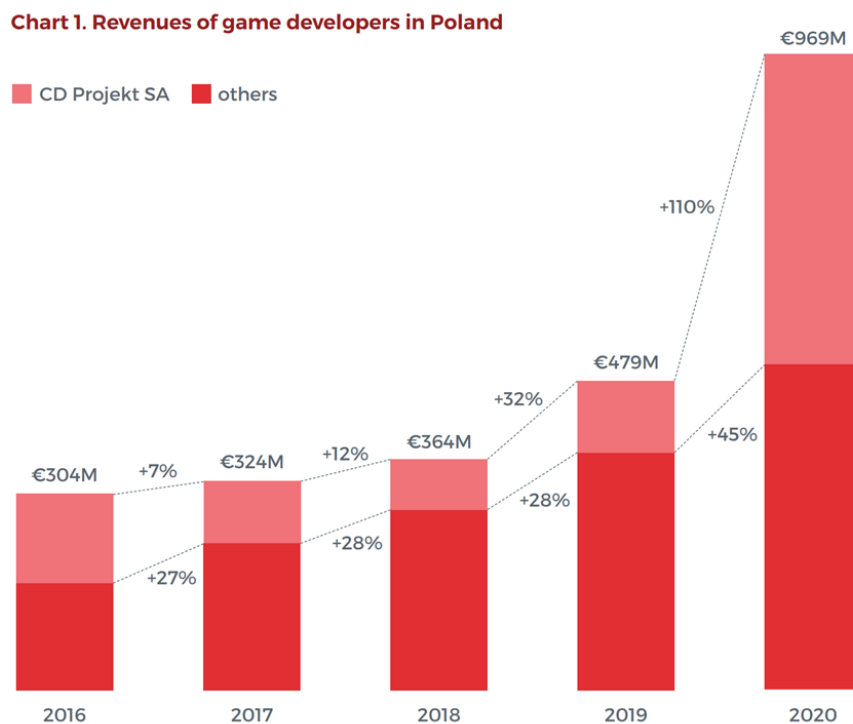
## I はじめに

昨今、ポーランドのゲーム産業が注目を集め始めている。注目を集めるきっかけとなったのは、ポーランドに拠点を置くゲーム会社「CD PROJECT RED」によって開発されたアクションロールプレイングゲーム（ARPG）「The Witcher」シリーズの成功だと言える。シリーズ累計5000万本を突破し、その中でも特に「The Witcher 3:Wild Hunt」は、世界累計売上本数が3000万本を到達したことで話題となった<sup>1</sup>。ポーランドの政府も助成に動き出し、本格的に力を入れ始めている。ポーランドのゲーム産業の現状や展望を考察していきたい。

## II ポーランドのゲーム産業の現状と特徴

ポーランド企業開発庁の調査によると、ポーランドには1600万のゲーム人口が存在しており、その市場規模は5億9600万ドルで世界20位となっている。2019年には、ポーランドのゲーム産業の売り上げは20億ズウォティ（日本円で約59億円）を超えており、前年比約30%の成長率ととても安定した水準で推移している(図1)<sup>2</sup>。このようにポーランドのゲーム産業は年々と存在感を増してきていると言える。

図 1 ポーランドのゲーム産業における収益推移



<sup>1</sup> GameSpark (2020)

<sup>2</sup> Rutkowski, Marszałkowski, Biedermann (2020)

出典: Rutkowski, Marszałkowski, Biedermann (2021)

ポーランドのゲーム産業の売上は約 96%が輸出であり、主要な輸出先として挙げられるのはアメリカで、ポーランドのゲームの約半分がそこで販売されている。アジア市場に対する輸出割合は全体の約 10%強であり、特に中国に対する輸出が大きな割合を占めている。また、2018 年から 2019 年にかけてのポーランドゲームのリリース数を見てみると、パソコンと Nintendo Switch 向けのゲームが多くを占めている<sup>3</sup>。日本では家庭用ゲーム機の普及率が高く、そのためゲーム人口も PC ゲームユーザーと比べて家庭用ゲームユーザーが約 1000 万人多い。しかし、ポーランドでは PC ゲームユーザーが殆どであることが PC ゲームの制作が活発である理由だと考えられる。

### III ポーランドのゲーム産業の成長要因

#### 1、巨大企業 CD PROJECT RED の存在

これまで見てきたようにポーランドのゲーム産業は年々順調に成長しており、ポーランド経済にとっても重要な産業であることが分かる。ポーランドのゲーム産業が発達したきっかけとしてやはり挙げられるのは CD PROJECT RED によって開発された 2007 から 2015 にかけて発売された「The Witcher」シリーズの成功である。ポーランドのゲームセクターに属する企業の内、ワルシャワ証券取引所に上場しているのは 2020 年 7 月時点では 43 社だが、CD PROJECT RED の時価総額は他の企業と一線を画しており、業界の牽引役であることは間違いない<sup>4</sup>。

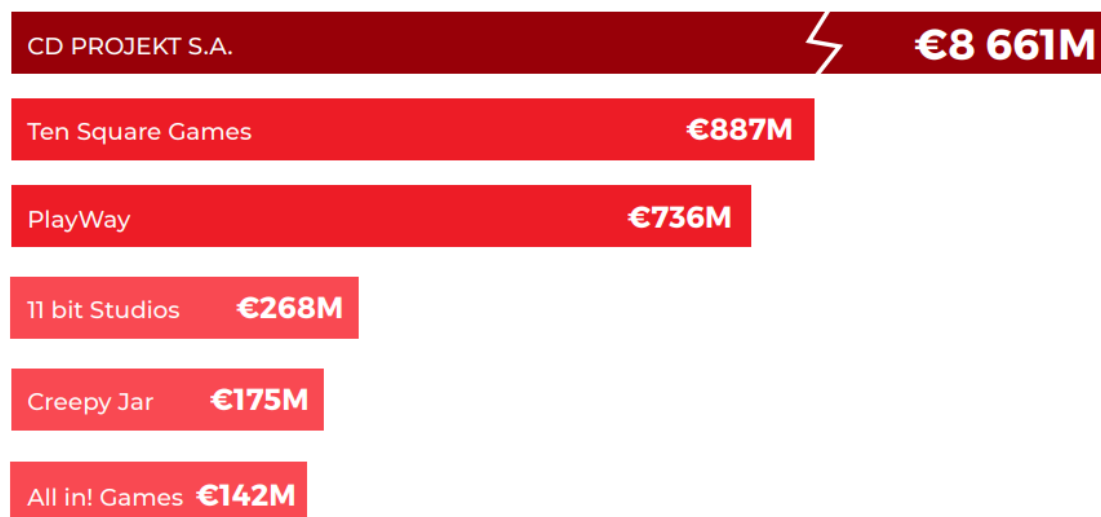
---

<sup>3</sup> Rutkowski, Marszałkowski, Biedermann (2020)

<sup>4</sup> 同上

## 図 2 ポーランドゲーム企業時価総額ランキング

Chart 3. Highest priced companies at the Warsaw Stock Exchange - as of July 1, 2020 (EUR million)



出典: Rutkowski, Marszałkowski, Biedermann (2020)

### 2、新型コロナウイルスによる巣ごもり需要

図 1 を見ると CD PROJECT RED 以外の企業を対象としても順調に成長しており、ポーランドのゲーム産業全体が活気にあふれていたことが分かる。そして 2020 年、世界的な情勢も相まってポーランドのゲーム産業はさらに大きく成長することとなった。2020 年、新型コロナウイルスの世界的な感染拡大によってパンデミックを引き起こしたが、ゲーム業界にとっては巣ごもり需要によって市場が拡大する結果となった。図 1 の 2019 年から 2020 年にかけてのポーランドのゲーム産業の成長率のデータを見てみると新型コロナウイルスの影響がどれだけ大きかったかが分かる。2018 年から 2019 年にかけて約 30% の成長をしていたポーランドのゲーム産業だが、2019 年から 2020 年にかけては 110%、CD PROJECT RED 以外の企業だけを対象としても 45% という急速な成長を遂げている。CD PROJECT RED に関しては、2019 年の収益を 4 倍にした。これは 2020 年に発売された「Cyberpunk 2077」の成功によるものである。

### 3、ポーランドの IT 人材

ポーランドにおけるゲーム産業の成功要因としてポーランドには優秀な IT 人材が豊富に存在していることが挙げられる。ポーランド企業開発庁のデータによると、ポーランド全体でみると、ゲームに関連する 71 の学位取得コースがあり、そのうちの約半数である

30 のコースはプログラミングに関するものであるという。ゲームに関連した教育プログラムを提供している大学は 56 校あり、そのうち 32 校が公立校である。これは、ポーランドにある公立大学のうち約 4 分の 1 に相当する数である<sup>5</sup>。また、国際的な学習到達度テストを表す PISA では、2018 年の調査において、数学的リテラシーでは 10 位、科学的リテラシーでは 11 位と世界的に見ても **理数系教育**の質が高いことが分かる<sup>6</sup>。HackerRank という IT 求人サイトの統計ではポーランドの開発者のスキルは世界第 3 位である<sup>7</sup>。このように、ポーランドには潜在的に優秀な IT 人材が豊富に存在しており、ゲーム産業の成長にも大きく貢献していると考えられる。

#### IV おわりに

**ポーランドで成長を続けているゲーム産業は大企業の存在や世界情勢、IT 教育の普及による基盤の存在など様々な要素が組み合わさって成り立っていることが分かった。**

それでは、ポーランドのゲーム産業は、このまま順調に成長していくことができるのだろうか。これからのポーランドのゲーム産業においてカギとなると私が考えるのは「モバイルゲーム」の分野である。前述したようにポーランドにおいて制作されているゲームは主に PC と Nintendo Switch 向けのもので、スマートフォンやタブレットを用いて遊ぶモバイル向けのゲーム制作はあまり活発ではない印象を受ける。しかし、世界のゲームコンテンツの市場規模のうち 60% はモバイルゲームが占めている<sup>8</sup>。また、任天堂や Sony など家庭用ゲーム機を発売する世界的な大企業が存在する日本でさえも、モバイルゲームのプレイ人口は家庭用ゲーム機のゲーム人口の 1.5 倍であり、モバイルゲームが日本国内のゲームコンテンツ市場において売上の約 80% を占めている<sup>9</sup>。現在最も勢いのあるゲームセグメントはモバイルであることは明らかであり、ポーランドにおいてモバイルでのゲーム制作により力を入れていくことになると考えられる。

昨今では、E スポーツのなども盛り上がりを見せており、ゲームというコンテンツの新たな可能性も見え始めている。そのような状況の中でポーランドのゲーム産業がどのような動きをしていくのか注目していきたいと思う。

---

<sup>5</sup> Rutkowski, Marszałkowski, Biedermann (2021)

<sup>6</sup> 文部科学省、国立教育政策研究所 (2019)

<sup>7</sup> TRIKHA (2016)

<sup>8</sup> 角川アスキー総合研究所 (2022)

<sup>9</sup> 同上

<参考資料>

- 1 GameSpark (2020) 「『ウィッチャー』シリーズ累計売上が5,000万本を突破！ 公式Twitterでファンに感謝」  
<https://www.gamespark.jp/article/2020/05/29/99420.html> (2023年1月29日アクセス)
  
- 2 E. Rutkowski, J. Marszałkowski, S. Biederman, (2020) *The game industry of Poland - Report 2020*, Polish Agency for Enterprise Development.  
[https://en.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/The\\_Game\\_Industry\\_of\\_Poland\\_report\\_2020v4.pdf](https://en.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/The_Game_Industry_of_Poland_report_2020v4.pdf) (2022年12月12日アクセス)
  
- 3 E. Rutkowski, J. Marszałkowski, S. Biederman, (2021) *The game industry of Poland - Report 2021*, Polish Agency for Enterprise Development.  
[https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/GIofP\\_2021\\_FINAL.pdf](https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/GIofP_2021_FINAL.pdf)  
(2022年12月12日アクセス)
  
- 4 R. TRIKHA (2016) 「Which Country Would Win in the Programming Olympics?」  
<https://www.hackerrank.com/blog/which-country-would-win-in-the-programming-olympics/> (2022年12月30日アクセス)
  
- 5 文部科学省、国立教育政策研究所 (2019) 「OECD 生徒の学習習熟度調査 (PISA) ～2018年調査国際結果の要約～」  
[https://www.nier.go.jp/kokusai/pisa/pdf/2018/03\\_result.pdf](https://www.nier.go.jp/kokusai/pisa/pdf/2018/03_result.pdf) (2023年1月4日アクセス)

6 角川アスキー総合研究所 (2022) 『ファミ通ゲーム白書 2022』 p.2-3.

7 前掲 『ファミ通ゲーム白書 2022』 p.41.