

## Fukuoka Growth 2015-2016 GlobalCityStatus リレーコラム 08



October 14, 2015

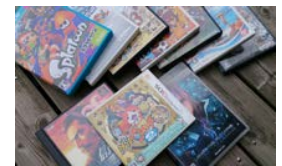
### 08. 世界が目指すゲーム産業都市 FUKUOKA へ ～産学官連携と都市の魅力を武器に～

✓戦略的な産学官連携により福岡はゲーム産業の一大集積地に成長  
✓福岡の住みやすさがクリエイティブな人材を魅了

テキスト：総務課主査 林田太一

みなさん、ゲームは好きですか？

私自身、小学生の時、ゲームをする前に宿題を必ず終わらせることを条件に、両親を説得し、家庭用ゲーム機を手に入れた覚えがあります。



さて、今年 9 月に発表された、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催による、優秀なコンピュータエンターテインメントソフトウェアを表彰する、「[日本ゲーム大賞 2015](#)」において、最も荣誉ある“大賞”を 2 年連続で受賞したゲームソフト制作会社があります。福岡市に本社を構える[株式会社レベルファイブ](#)です。福岡市には、レベルファイブの他にも有名なゲームソフト制作会社が多数あります。



当研究所発行の [Fukuoka Growth](#) によると、福岡市内におけるゲーム産業をはじめとするデジタルコンテンツ、ファッション、デザインといったクリエイティブ関連産業事業所数は、2012 年時点で 2,341 事業所あり、福岡市の全事業所に占める割合は 3.4% です。全国の主要大都市比較でみても、福岡市におけるクリエイティブ関連産業事業所の占める割合は第 4 位の高さです（詳しくは [Fukuoka Growth 集約版 \(2013-2014\)](#) (pdf/5.08MB) P.63)。また、経産省「[特定サービス産業実態調査 \(2008 年\)](#)」によると、福岡市のゲームソフト関連事業所数も同様に全国第 4 位となっています。こうした状況から、福岡はゲーム産業の一大集積地であるといえます。

では、なぜ福岡にゲーム産業の集積が起こったのでしょうか。

その要因の一つとして、産・学・官の三者が産業振興のため一体となって取り組んでいることにあると思います。きっかけは、2003 年、(株)レベルファイブ・(株)サイバーコネクトツー・(株)ガンバリオン の 3 社（3 社とも福岡市内に本社がある。）によるゲームイベント「GAME FACTORY FUKUOKA 2003」の開催です。

2004 年には、九州・福岡のゲーム制作関連会社がパートナーシップを結び、九州・福岡をゲーム産業・デジタルコンテンツ産業の世界的開発拠点とすることを目的に任意団体 [GFF](#)（ゲーム・ファクトリーズ・フレンドシップ）が設立されました。2005 年には九州大学と GFF がゲームの研究開発に関する産学連携協定を締結し、2006 年には、GFF・九州大学・福岡市による、全国でも初めての産学官連携による「[福岡ゲーム産業振興機構](#)」が誕生。福岡県や経済産業省九州経済産業局からの支援もあり、福岡におけるゲーム産業の振興が進められたのです。

福岡ゲーム産業振興機構の話では、同機構のメンバーである GFF の正会員は 11 社（2015 年 10 月時点）で、GFF の正会員を含めた福岡市内のゲームソフト制作会社は、現在約 30 社に上るそうです。

また、福岡にゲーム産業の集積が進んだもう一つの要因として、「福岡ゲーム産業振興機構」がまとめている、[福岡がゲーム都市になりうる理由「生活環境編」と「ビジネス環境編」](#)をあげたいと思います。

「生活環境編」では、福岡のゲーム産業関連企業に勤務する方へアンケートが行われています。ここでは、福岡の良いところとして、3 分の 1 の人が食べ物おいしいことをあげました。また、多くの人が通勤が楽、自然が近い、交通の便がいいことなどをあげ、平均通勤時間も 6 割以上が 30 分未満、主な通勤手段は徒歩や自転車が 6 割という結果が出ています。これは福岡の住みやすさがクリエイティブな



仕事に適していることを示していると言えます。



「ビジネス環境編」では、国内主要都市やアジア各主要都市への福岡空港のアクセスの良さや、空港から福岡の中心地（天神）への交通利便性の高さ、リーズナブルなオフィス賃料、多様・優秀な人材の確保が可能なことがあげられています。まさに、福岡の特徴、福岡の優位性が、ゲーム産業の集積を引き起こしたと言えそうです。

最後にもう一つ、福岡に産業集積が進んだ大きな要因として、ゲーム産業に携わる方の情熱をあげたいと思います。「福岡ゲーム産業振興機構」が掲げる合言葉、「九州・福岡を世界が目指すゲーム産業都市にする。」まさにこれにあらわれているのではないでしょうか。

福岡市の文化の発展に貢献した個人や団体を表彰する福岡市文化賞に、今年度は、「レベルファイブ」社長でゲームクリエイターの日野晃博さんが選ばれました。（[福岡市市長会見平成 27 年 10 月 6 日](#)）

産学官の連携、クリエイティブなビジネスに適した環境、そして情熱。福岡市の誇る文化として、福岡がゲームのハリウッドに、いやいや、世界から注目されるゲームの FUKUOKA に発展することを期待しています。

[参考資料]

【図表 1 Figure 1】

クリエイティブ関連「事業所」の全事業所に占める割合（主要大都市比較）

Ratio of Creative "Businesses" to All Businesses, Major Cities (2012)



写真はいずれもイメージ（福岡市内撮影）

Share This Post: <http://urc.or.jp/fukuokagrowth-gcs-clmn08>

バックナンバー : [http://urc.or.jp/category/research\\_publication/publication/fukuokagrowth-2015-2016-column](http://urc.or.jp/category/research_publication/publication/fukuokagrowth-2015-2016-column)