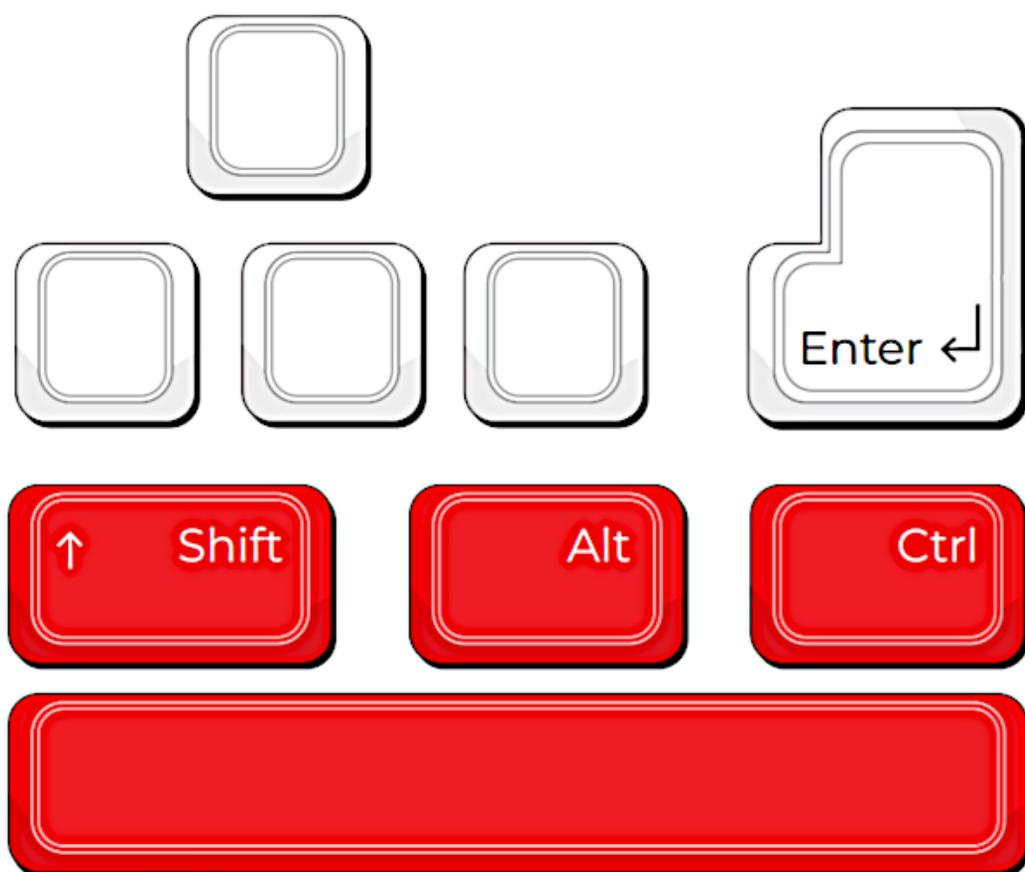


# ポーランド ゲーム産業 2020年レポート



## ゲーム業界の概観

ゲーム産業のどの部分に着目するかにもよるものの、分析する方法は様々である。eスポーツ市場と動向が連動しているコンシューマー市場（例：ゲームの売上規模）を参考にすることもできる。しかし、国内のコンシューマー市場は輸入に依存しており、推定では国内コンシューマー市場の支出の97%は海外のゲームタイトルが占めていると言われている。同様に、国内向けのeスポーツタイトルは皆無である。よって、国内でのゲームの制作が本調査報告には欠かせないだけでなく、国内ゲーム業界の成長にも不可欠となっている。

---

Newzoo レポートはポーランドの小売市場に関する重要な情報源として位置付けられている。Newzoo レポートの推定によると、ポーランドには1600万人のゲーム人口が存在しており、その市場規模は5億9600万ドルとも言われている。年度によって変動はあるものの、ポーランドは世界20位に位置している。しかし、この推定の集計には、インターネットやモバイルの利用者数に比重が置かれており、ポーランドに特徴的な市場環境は考慮されていない。すなわち、**ポーランドがパソコン版のプレミアムゲームにとって優れた市場である点は加味されていないということである。これは、3つの主要なPC配給プラットフォームのデータからも読み取ることができる。**

Steamspy レポートにあるインディーゲームの世界売上ランキングを見ると、ポーランドは第7位となっている。GOG.COMにおける売上構成別の規模をみると、アメリカとドイツに続き、ポーランドが三番目に大きな顧客層となっている。Epic Games Storeの統計によると、当プラットフォームにおいてポーランドのゲーマーが形成するコミュニティが7番目の規模となっている。

本レポートは、ポーランドで急成長するゲーム制作市場を対象に分析するものである。注意点として、ポーランド**国内で制作されたゲームの96%は輸出されている**点を強調

しておきたい。すなわち、国内のゲーム制作規模と国内の販売規模は切り離して考える必要がある。これはゲーム市場とゲーム業界は、現代の全産業の中で最もグローバル化が進んでいるという特徴があるからだ。

## ゲーム産業



**440**

制作スタジオ数



**9710**

ゲーム制作の従事者数



**480**

年間リリース数



**4億7900ユーロ**

産業収益額

提供：Game Industry Conference

## エンシューマー市場



**1600万**

ポーランドにおけるゲーム人口



**5億9600万ドル**

エンシューマー市場規模



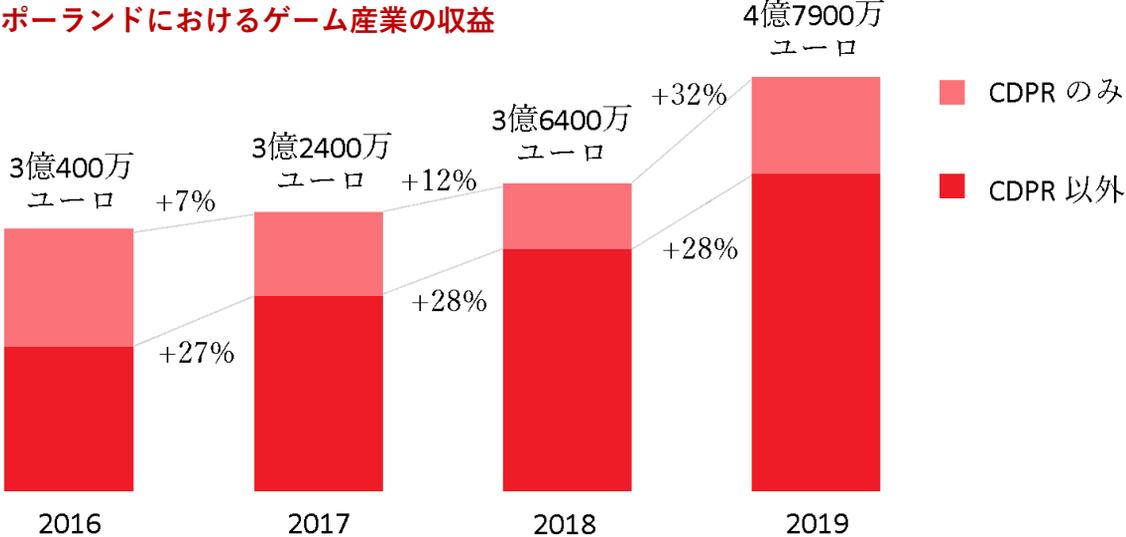
**1150万ドル**

eスポーツ市場規模

提供：Newzoo

2019年、ポーランドのゲーム産業の売り上げは20億ズウォティを上回った。この売上水準は4年前では想像し難いものであった。ゲーム産業では右肩上がりの成長が続いている。CD PROJEKT RED (CDPR) の販売サイクルによる売上変動を集計に入れてしまうと、売上が安定しているようには見えない。そのため、「The Witcher」の制作会社の数字は別に集計し、対象から外した形でゲーム産業全体の売上を見ていきたい。この手法で見ると、**ポーランドのゲーム業界は、前年比約30%の成長率と安定した水準で推移**している。ゲーム産業全体におけるCDPRの売上構成比は下降傾向にあり、2018年には過去最低水準の22%を記録した。しかし、「Cyberpunk 2077」のリリース次第では、今後大幅な好転が期待できるかもしれない。主要企業の売上をみると、販売周期の影響を受けていないことが分かる。Techlandは毎年、比較的に安定した売上水準を維持している。Huuuge GamesとTen Square Gamesの売上は近年、産業平均値を大幅に上回っている。よって、今後はこれらの大手企業が産業全体の売上の10%以上を占める見込みである。この数年間、収益成長率で業界平均を継続して上回っている他の企業として、PlayWay、BoomBit、11 bit studioなどがある。11 bit studioの成長率は、スタジオの主要制作タイトルによる周期的な影響を受ける。それに対して小規模なプロジェクトを数多く抱えているスタジオでは成長が安定していると言える。

**ポーランドにおけるゲーム産業の収益**



提供：Game Industry Conference

## 世界のゲーム市場の成長予測とその牽引役

Newzoo の発表では、2020年にグローバルゲーム市場収益規模は1593億ドルになる見込みである。これは前年比9%以上の増加であり、内訳としてモバイルで772億ドル、コンソールで452億ドル、パソコンゲームで残りの369億ドルに達する見込みである。

また Newzoo は、今年の成長を牽引する主な要因は、新型コロナウイルスの大流行でロックダウンされる中、消費者はゲームに娯楽を求めたこと、また今年第4四半期に向けて大手メーカーが次世代コンソールを発表したこと、であると述べている。このパンデミックでゲームへの関心は高まった一方、現在制作段階にあるタイトルの開発や新世代コンソールのリリースが延期される可能性はある。ただし、この点に関する懸念は今のところ確認されてはいない。

### グローバルゲーム市場収益規模



**1593億ドル**

2020年

**2000億ドル**

2023年見込み

提供：Newzoo

3セグメントすべてに関して、2020年のゲーム売上のほぼ半分は中国と米国からである。EU（一国として考慮）は、中国と米国につぎ、世界第3位の市場規模を誇っている。とはいいながら、今後数年間で発展途上国、特に中南米とアジア太平洋地域の企業の役割は増える見込まれている。ポーランドは現在、パソコン・プレミアムゲームのサブセグメントにおける主要なグローバル市場の一つを形成している。

**今後数年以内に、ゲーム市場は一定速度で発展し、2023年には前年比8.3%の平均成長率で2000億ドルに達する見込みである。**次世代コンソールの投入により、コンソールゲーム市場の成長は加速する見込みであるが、2桁台の成長率は難しいと予測される。

## **リラックスタイムで2番目に好まれている**

PwCの報告書によると、コンピュータゲームは2番目に好まれる娯楽である。低価格で、映画、演劇、または読書に代わる魅力のある選択肢として、比較的長い時間も楽しむことができる。ゲーマーの人口は年々増えており、Newzooでは、2020年にゲーマー人口は26億人にも達し、パソコンとコンソールユーザー数はそれぞれ13億人と7億2900万人に達すると見込んでいる。2018年の四半期別の世界平均支出は一人123ドルだった。Polish Gamers Research 2019によると、ポーランドの少なくともゲーマーの半数は、使用プラットフォームに関係なく、最低でも週に4、5回はプレイしている。世界的にもゲームは新たな媒体として受け入れられつつあり、新たなカルチャーマーケットとして成長している。ゲームはポーランドの最も重要な文化の輸出の一つと考えられており、その重要さは、ゲームが文化・国家遺産省主導の施策など、クリエイティブ分野のほぼ全域に戦略的に位置付けられている状況から読み取ることができる。

## **最も急速に成長するモバイル・セグメント**

**モバイルは、ゲームで最も急速に成長しているセグメントである。**

Newzooの推定によると、2020年にモバイルで生み出される収益は、当セグメントだけで772億ドルに達し、2019年に比べて13.3%増加している。この急成長の理由は、まず、デバイスのコストが安価であり、またゲーム消費パターンとしてフリーミアムが優勢（62%のゲーマーは無料ゲームを選択）であるため、参入障壁が最も低くなっているからである。

第二の理由は、すでに世界中に約35億人ものスマートフォンユーザーがいる。彼らの多く、特に発展途上国に住む人々にとっては、スマートフォンが最初のインターネットにアクセスできるデバイスであり、ゲームがプレイできる唯一のデバイスである。

Mediakixによると、モバイルゲーマーの56%は週に少なくとも10回はプレイをしており、StatistaによるとARPU（1ユーザーの平均売上）は年間35ドルであると報告している。

## ゲーム人口



26億人 | 13億人 | 7億2900万人  
モバイル | コンソール | パソコン

提供：Newzoo

## 女性ゲーマー



63% | 60%  
世界中の  
モバイルゲーマーの中で  
女性が占める割合 | 毎日ゲームをする  
女性の割合

47%  
ポーランド人ゲーマーの中で女性が占める割合

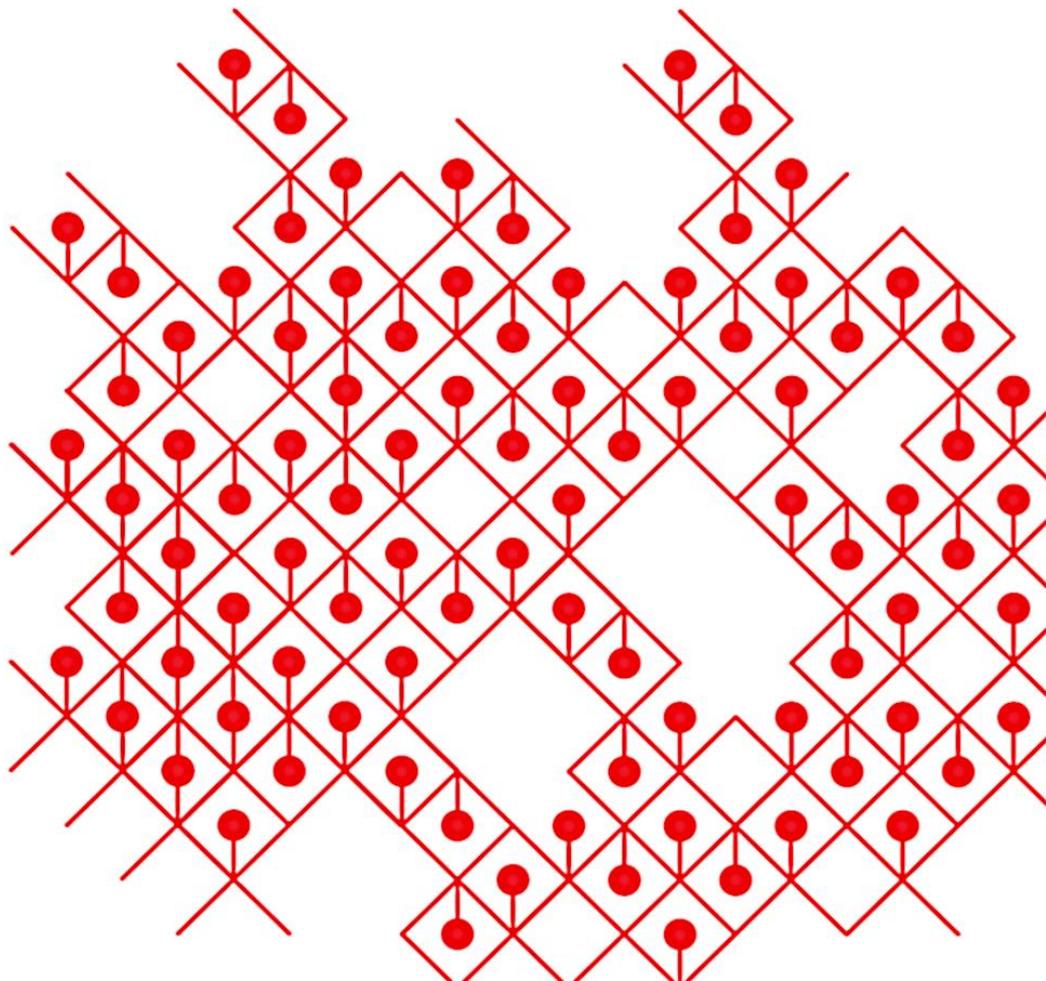
提供：Mediakix, Polish Gamers Research

## 女性ゲーマーの増加

米国では、女性ゲーマーは2007年の時点では38%しかいなかったのに対して、現在はすでに45%になっている。モバイルでは女性は55%を占めている。全世界で見ると、女性の占める割合が更に顕著である。**Mediakixによると、2018年に女性は全ゲーマーの63%を占めていた。**注目すべきは、女性の60%が毎日プレーしている点である。ポーランドでは、Polish Gamers Research 2019の報告によると、プレイヤーの47%は女性であり、ソーシャルメディア・プラットフォーム上のゲーマーの大半とモバイルゲーマーのほぼ半数を占めている。

## e スポーツ

プロゲーマーが競い合っても総額10億ドル強のマーケット規模にしか達していないeスポーツは、世界のゲーム市場全体と比べると圧倒するものではないのかも知れない。それでもeスポーツは、一定の数字を生み出しており、ゲームに対する意識及び関心を高めることに貢献している。Newzooによると、全世界のeスポーツの観客数は2020年に4億9500万人もあり、そのうち約2億2300万人はコアのファン層を形成していると推定される。およそ20億人がeスポーツの存在を知っており、スポーツを理解している。

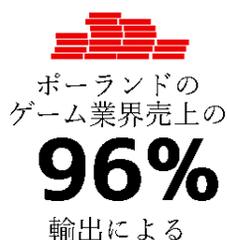


## 輸出

ポーランドでは、輸出によりゲーム業界売上は約96%になる。主要な輸出先は米国であり、ポーランドのゲームの約半分はそこで販売され、収益を上げている。大手で精鋭な制作会社はこの突出した市場でのマーケットシェア獲得に注力しているため、この傾向は更に強まっている。しかし、中小規模のデベロッパーの状況は異なる。米国での売上は、第2位の市場であるヨーロッパ（主にEU、それも主にドイツ、英国、フランス）のとは僅差でしか上回っていない。

このEU内の順位は市場の規模を表す結果であるが、それは東欧において関係が比較的に強力であるポーランドの制作会社とドイツの配給会社の経済的関係によってその順位は維持されている。

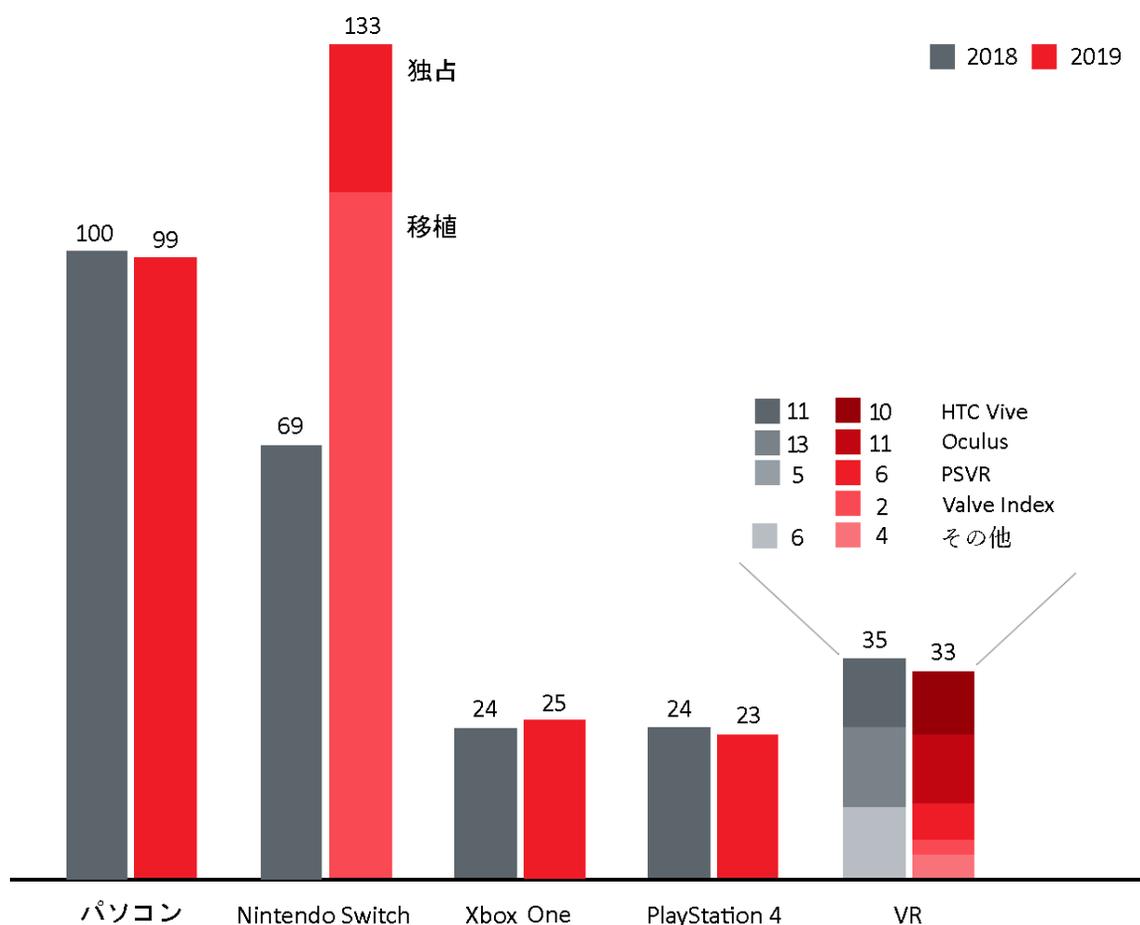
### 輸出による売上の割合



提供 : Game Industry Conference

アジアの市場全体への輸出は、全体の10%強となっており、その中で中国が最も高い割合を占めている。同時に、世界第3位の日本と第4位の韓国の市場への輸出の割合は比較的低くなっている。アジア市場での売上を見ると、ポーランドの開発会社は、アジアの消費者向けにゲームを多く制作していないようだ。同時に、アジア市場においてポーランドの開発会社の存在感が薄いため強力な関係は構築しにくくなっている。これらは密接に関係している。しかし、このような規模が大きい産業であれば、アジア市場向けタイトルの販売に特化した企業が存在しても不思議ではない。

## ポーランドゲームのリリース



それ以外のマーケットである南米、アフリカ、豪州では、ポーランドのゲームの売上は全体の10%にも満たず、その殆どを豪州が占めている。豪州へ輸出されたポーランドのゲームの割合が世界市場における豪州の重要性をかなり良く反映しているように思われる。

個々の企業がターゲットとしている市場によっては、周期的な波があるものの、輸出に100%依存している企業もある。外国の協力会社からゲームを注文されて制作はするが、独自で知的財産（モバイルなど）を所有する開発スタジオは国内マーケットが重点ではないため、国内には展開はしていないこともある。

## サービスの輸出

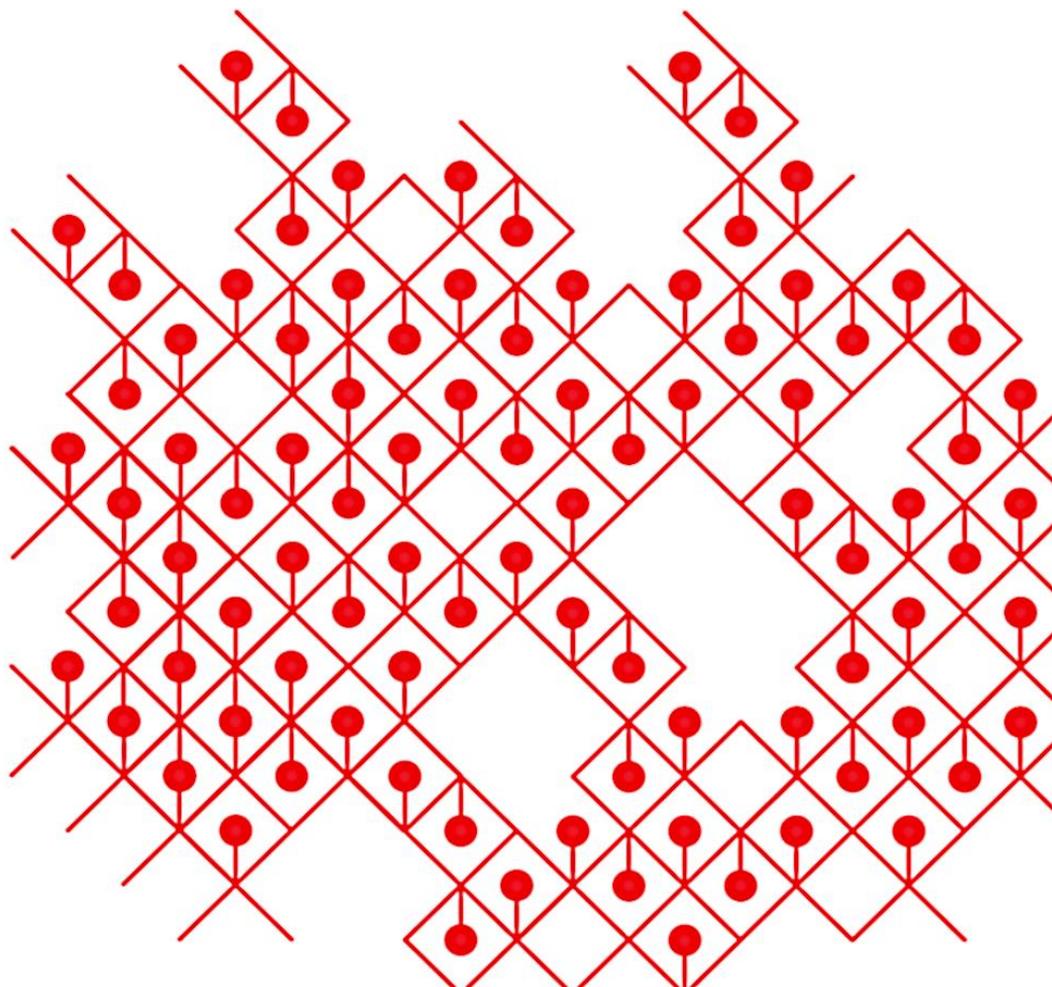
外部委託、移植、ローカリゼーション、品質保証などのサービスの売り上げの場合は状況が少々異なっている。企業の中には、このサービス売り上げの殆どあるいは全部を国内で賄っている。大手グループに属する企業の場合にこれが顕著にあらわれる。これはニーズがグループ内企業で完結するからである。ただし、顧客をグローバルに求めている大手の輸出シェアの場合は97%にも増える。このようなサービスを輸出している企業の主要な輸出先はEU、米国、日本であり、販売先の約90%を占めている。

## ゲームのリリース

PolskiGamedev.plのポータルで働くアナリストであるミハウ・クロール氏によると、**毎年200以上のパソコンやコンソールゲーム、そして約35のVRはポーランド語タイトルでリリースされている**というデータを発表。更に、クロール氏は、数十のモバイルゲームリリースの件数にも触れており、これをiOSとAndroid別に分け、後者は僅かながら多かったと述べている。しかし、モバイルのリリースを追跡するのは非常に困難なため、マーケット大手のタイトルのみしか考慮していない。上記を考慮して**2つのプラットフォーム別に分けて見ると、モバイルリリースはそれぞれ年間100件と推定**する。

細分化作業で意外だったのは、2019年にNintendo Switchの新規リリースが133件もあり、パソコン用よりも多かったということであった。より詳細な分析の結果、その内の109件は、他のプラットフォーム（主にパソコンだがモバイルも）で提供されたゲームの移植であったことを示唆していることがわかった。これでNintendo Switchのゲームの移植やパブリッシングを専門とする別のサブセクターがポーランドに誕生したと言える。

それ以前のデータは残念ながら存在しないため、現時点では長期間のトレンドを導き出す事はできていない。しかし、これからはいくつかの識見は得る事はできる。2019年は、ポーランドのVR市場からのデベロパーの大規模な撤退の有無について業界内で議論がほぼ一年間続いていた。ただし、本データに見る限りそのような撤退を裏付けるものはない。それよりか安定したレベルの制作が行われている。それ以上に、VR制作で持続可能なマーケットを見つけた企業までいる。Superhot VRからは、ポーランドで5桁の売上を誇るタイトルが制作され、VRタイトルとしては間違いなく売上トップ3に入るものである。



## 産業構造

**ポーランドのゲーム産業では、440以上のスタジオや企業が、ファーストパーティから共同制作、外部委託まで、すべてのビジネスモデルを用いてゲームを開発している。**

---

Indie Games Poland が収集したデータによると、2017年と2020年の間で120以上のスタジオが閉鎖し、同時に新たに160以上のスタジオが設立されている。これは、変動性が高いセクターであるゲーム産業ではよくあることである。遥かに長いゲーム歴を持つ他の国でも同様であった。販売目標が達成できなかったスタジオ、プロジェクトを完了できないスタジオは閉鎖、あるいは統合され、そして新しいスタジオの誕生は、産業全体の成長に少なからずプラスには確実になる。ただ、今までと異なるのは、2017年までに観察されていたスタジオ数の急成長の動きはもはや見られなくなった。

ゲーム開発に直接関わらないサービスセクターも、この大きな産業の周辺に形成されている。ゲーム産業に特化したリーガルサービスを提供する法律事務所の数はずでに12社を超えている。ただ、このサブセクターは十分な研究はなされておらず、別途分析が期待される。

## 上場および非上場

総じてゲームセクターに属す43社がワルシャワ証券取引所に上場し、主要取引フロアに12社、ニューコネクト市場には31社と分かれている。ゲームセクターの上場企業の総数としては、東京証券取引所がワルシャワより多く抱えている。2020年7月1日時点でこれらの全企業の時価総額は117億ユーロを超え、CD Projekt S.A.だけでも87億ユーロとなる。それ以外の企業の時価総額の中央値は1600万ユーロとなっている。

## 証券取引所



43

ワルシャワ証券取引所に  
上場しているゲームセクターの  
企業数

提供：Game Industry Conference

ここで指摘すべき点として、**ポーランドのゲーム産業の事業体の9割は、ワルシャワ証券取引所外で取引されている**ことである。国内企業で第2位、第3位である Huuge Games や Techland がこれに該当する。また、CD PROJEKT S.A.を除く非上場企業は、産業の収益の45%以上を生み出しており、業界での雇用の大半を占めている

ワルシャワ証券取引所における上位企業（2020年7月1日時点の時価総額）

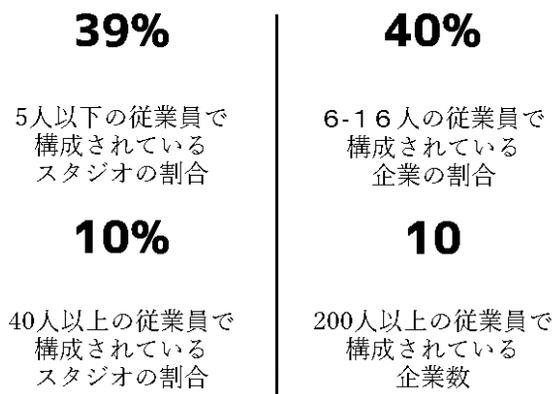
CD PROJECT S.A.	86億6100万ユーロ
Ten Square Games	8億8700万ユーロ
PlayWay	7億3600万ユーロ
11 bit Studios	2億6800万ユーロ
Creepy Jar	1億7500万ユーロ
All in! Games	1億4200万ユーロ

## ゲーム制作での雇用

2020年に、Game Industry Conference では、ゲーム産業の規模に関するこれまで最も包括的な研究を行っており、**ポーランドのゲーム制作に関わる従業員数は実は9710人である**というデータを発表している。

新しいアプローチを用い、従来の試算よりも遙かに厳しく見積もっており、従業員数は2018年に6000人、2016年に4000人であったと、過去の試算が僅かに過小評価されていたと結論付けている。いずれにせよ、産業は目覚しく拡大している。これは、スタジオの新規設立数の増加のペースは減速しているため、主に既存企業がスケールアップしていることを示唆している。外国人の数も増え、現在数百人を超えている。

### ゲーム制作での雇用



提供： Game Industry Conference

雇用の分析で構成される数字は産業により異なるため、ここで何が含まれているかを整理しよう。データにはゲーム制作やグローバルでパブリッシングを行うスタジオや企業が含まれている。ただ、パブリッシングを細分化することはできない。**現在、ポーランドには40社以上のグローバル展開するパブリッシャーがいる**が、その多くは元々国内向け開発スタジオであった。更に、パブリッシャーは社内に開発会社も抱えている。そのため、ポーランド国内市場や配給に関するものは全て別途取り扱うこととし、試算にはカウントしていない。外部委託や同様なサービスに関しても、雇用の数字は弾き出しにくくなっている。スタジオは複数の業者に委託し、それぞれ独自のIPを制作する予算が与えられている。ただ、品質管理とローカリゼーションサービスに関しては分けることが可能で、大手では合計2000人近くの従業員が就業している。しかし、規模が小さい企業となると把握しにくくなるため、全体として括る必要があった。また、ゲーム制作を行っていない他のサービスプロバイダは対象外となっている。同時に、数百人が雇用されているとするグローバルのeスポーツベッティング市場向けのゲーム制作セクターもこれには含まれていない。

予想通り、会社の規模で見ると、べき法則に従った分布になっている。従業員数が多くなるにつれ企業数は少なく、会社規模が小さくなるほど、スタジオ数は急速に増えている。これは、**大企業の20%が総労働者数の80%を占める**80：20ルールとも見なすことができる。具体的な数字としては、300人以上を超える企業7社と100人から300人の社員を抱える8社が片方のスケールにある。もう片方には、個人ゲーム開発者が少なくとも20人はいる。その内、制作したゲームの評判で大成功する者、またそれぞれのニッチ内で数十万部も販売を記録する者もいる。

## 教育とコミュニティ

ポーランドの大学ではゲームに関する学士取得に向けたコースが60コースもあり、その内、35コースは公立系、26コースは私立系の高等教育機関で受講することができる。これらのコースの半分近く、すなわち26のコースはプログラマー向けとなっている。このように、ポーランドがプログラミング専門家の育成に大変優れた成果を上げているという一般的な理解がこれで確認できる。各コースにおいて、ゲームに特化した科目等を履修できる一般プログラミングのコースから、必須の基礎課程を履修直後にゲームに特化したカリキュラムに進むなど、幅広いアプローチを組み合わせた教育を受けることができる。その他17ものコースは、アーティストの育成を目指す。公立の美術アカデミーでは、修士を目的とした研究室となる傾向はあるが、私立施設では高度に特化したコースの数が増えている。9つのコースは主にデザイナーの教育に焦点を当てており、そのうちの初心者を念頭に構築されたコースがいくつかはある。**それ以外のコースでは、ミュージシャンやサウンドエンジニア、ストーリーデザイナーの訓練、あるいはゲームの研究に焦点が当てられている。**

### ポーランドの大学



60

国内の  
ゲーム関係の  
コース数



17

アート



26

プログラミング



9

デザイン

業界の専門家によるトレーニングや体験の交換は、幅広く実施されている。また、各主要大学では、最低でも年に1回は一連の講義を開催し、いくつかの同好会では定期的にセミナーも主催している。

**ヴロツワフ、クラクフ、ワルシャワ、ポズナンなどの主要ハブ都市では、ゲームセクターの専門家による講義が定期的で開催されている。**これには地元主催者の協力も通常よくある。

**ポーランドでは年間約30件のゲームジャムが開催**され、その多くに大勢が参加している。複数の会場に分散開催される Global Game Jam (GGJ) だけでも毎年600人以上の参加者が集まる。民間による各種イニシアチブ、コース、あるいはトレーニングセッションも増えており、教育的内容を補完している。中等学校カリキュラムに限定的ではあるが、少なくともこの2年間は、ゲーム開発教育プログラムが提供されていることも確認されている。

ポーランドでは、主要でグローバルな業界イベントが3つある。Digital Dragons は、この種の会議としてはヨーロッパの主要イベントであり、ビジネス関連の展示がある権威あるカンファレンスである。また、ゲーム産業にとって最も重要なポーランドの年間賞である DD アワードが授与される場所でもある。これ以外に、共同開催である Poznan Game Arena エキスポと Game Industry Conference は、ヨーロッパで3番目に大きなゲームイベントであり、ビジネス客、業界のプロ、ゲーマーに対して幅広いメニューが提供される。またポズナン市は、16カ国の業界団体が会合し、中欧・東欧地域の最重要賞である Central & Eastern European Game Awards が毎年開催される都市である。



# 特化したポーランドのゲーム制作とその強み

ポーランドのゲーム業界の成功の由来についてはよく議論の対象となる。ただ、唯一これだという率直な答えは存在しない。本章での説明で、少なくともいくつかの要因が示唆できるのかもしれない。

---

## AAA

ポーランドの一流のスペシャルティー分野である AAA タイトルで、最も多くの賞を受賞した「The Witcher 3: Wild Hunt」を触れずにはいられない。他にも優れた最近の AAA タイトルとして、「Dead Island」、特にテックランドの「Dying Light」などがある。ここで「Dying Light」や「Cyberpunk 2077」以外にもリリースが予定されているものもある。「Gears of War: Judgment」を手掛けた People Can Fly はこの分野で経験を積んできている。彼らは、「Fortnite」の発売後に Epic Games と決別した後、間もなく「Outriders」と呼ばれる独作タイトルを公開し、更に別のものまでも発表している。

11 bit studio からのコメントや発表を見ると、「FrostPunk」に続いてまだ未公開である「Project8」は引き続き AAA タイトルになることを示唆している。今まで多く経験を積み上げて、新たな融資を手に入れたばかりのスタジオである Flying Wild Hog も、「Shadow Warrior 3」を AAA タイトルとして急いでいる。別の例として、今まで「Shadow Warrior 3」や「Lords of the Fallen」などのタイトルで、AAA タイトルのセクターを攻めていた CI Games は、現在の戦略として低価格帯の提案に注力している。ポーランドのスタジオでは、究極的には**自分たちの限界を少しずつ広げながら AA クラスのプレミアムゲームを展開していく傾向に人気がある。**

## PC とプレミアム

ポーランドの殆どの国民は PC でゲームをプレイするため、PC プレミアムゲームも間違いなく開発の対象となる。もちろん、その後 Xbox やプレイステーションのエディションが続き、中には初日販売から揃っていることもある。ただ、スタジオが小さいほど、最初に PC 用のゲームを開発し、その後にコンソールに展開していくという流れが主流となっている。

この傾向は何年も明らかでありながら、一時的な流行や現象がその時によって多少なりの影響を及ぼしている。多くの近隣諸国で見られた、小規模デベロパーによる F2P モバイルへの大移動、そしてその後そのマーケットからの撤退は、ポーランドにはあまり大きな影響はなかった。その一方、Switch に伴う新たな契約は、多くがこのプラットフォームに移植されているため、ポーランドのプレミアムプロダクションにとって比較的好都合な状況となっている。

## シミュレータ

ポーランドのゲームデベロッパーが、このシミュレータのジャンルに参入するきっかけは、おそらく「Car Mechanic Simulator」の登場で、その増版ごとに販売本数が 50 万から 100 万以上に増えていったためであろう。時とともに、例えば、リノベーション・シミュレーションである「House Flipper」、あるいは「911 Operator」シリーズ、または最新のベストセラー「Cooking Simulator」などが正しく制作されていれば、事実上すべてをシミュレートできるのだ、ということが徐々に分かってきた。数万部で採算が取れるような小規模なタイトルは、多くの場合このジャンルで生き延びてきた PlayWay グループと資本関係を持つ小規模スタジオにより、大量に製造されている。ただし販売数 100 万部を超えた Creepy Jar スタジオのサバイバル・シミュレーター「Green Hell」のような、生産量が高いゲームの傾向はこれとは異なる。

このトレンドを追うかたちでいるのが「Let's Fish」や「Fishing Clash」のような F2P シミュレータであるが、それでも何百万人のプレイヤーもおり、これで Ten Square Games が数十万ドルを稼いでいる。

## 配給

ポーランドはまた、PC のゲーム配給にも特化している。GOG.COM は、当初はクラシックなゲームのタイトルの販売、その後は DRM に反対するキャンペーンを展開している。2019年には、Steam を追従する形で、**GOG.COM は PC ゲーム配給では 2 位に上がった**。無料ゲームである「Fortnite」がヒットしたことでより多くの登録ユーザーを抱えた Epic Games Store が登場することで、ランキングに影響を少なからず与えたが、最終的には第 3 位に入っている。いずれにせよ、GOG.COM は、2019 年および 2020 年第 1 四半期では、継続的に売上成長率を維持している。現時点では、当プラットフォーム上では、約 4000 件のタイトルが提供され、更に毎月数十件の新作が追加されている。2019 年に GOG GALAXY 2.0 アプリの誕生で、プレイヤーは自分のライブラリにあるすべてのゲームだけでなく、プラットフォームが異なる友人のゲームリストとも統合することができるようになった。このアプリのおかげで、プラットフォームに関係なく、友達とさまざまなゲームの進捗を追うことが可能になった。アプリは現在オープンベータ版である。

## 外部委託やサービス

あまり報道はされていないが、ポーランドでは、外部委託、アセットの制作、移植、ローカリゼーション、品質管理、ビデオ制作サービスを提供するセクターが大きく成長している。**Keywords、Lionbridge、QLOC、Roboto Global、Sperasoft、Testronic、更には Platige Image の少なくとも 7 社が、それぞれ数百人の雇用**をしていて、クライアントに最高品質のサービスを提供している。いずれにせよ、このサービスを提供して

いる小規模の企業は、ファーストパーティの開発を行うチームと協業する傾向にあるため、全体としてサービスプロバイダーではなく開発会社として捉えられている。

## 所有構造

ポーランドのゲームセクターは、いかにもポーランドらしい。ほぼすべての企業は所有者が土地の人である、あるいはワルシャワ証券取引所に上場している。Supernova Capital による Flying Wild Hog のような大規模スタジオの買収は比較的新しい現象である。**ポーランドのすべてのゲーム開発会社は独立**している。実際、最も成功したポーランドのゲームスタジオは、この自律した体制により最高のゲーム品質を届けることができる、とそれぞれこぞって多くのインタビューでも述べている。

この状況については、外部委託を専門とするサブセクターにある7大企業のうち5社が外資であるため、明確な説明は得られにくくなっている。しかし、EA や Ubisoft のような業界大手は、近隣諸国に展開しているにもかかわらず、ポーランドに拠点を置くことに躊躇っている。更に、スタジオは成長に向け融資を求めても、多くの場合、外国人投資家からは期待できないでいる。しかし、現在この風向きは変わってきており、**毎年少なくとも海外から1社がポーランドに従業員とともに拠点移動**し、現地で彼らのビジネスの発展を探っている。

## ホラーゲーム

ポーランド企業により開発された幅広い種類のホラーゲームは様々なカテゴリーに分けることができる。低予算では、ソロ開発のタイトルである「Darkwood」など、また権威のある制作会社からは Xbox が最大イベントで「Medium」が発表されている。当ジャンルは、「Layers of Fear」シリーズや「Observer」のようなサイコホラー作品や、「Lust for Darkness」や「Agony」のようなブチエロ作品、更に「Kholat」や「Husk」のようなウォーキングシミュレーターや、「The Beast Inside」のような古典ホラー、そして「Inner Chains」や「Apocalipsis」のような特定のアートスタイルを指すゲーム

とは異なるものもある。更に、最近の最も成功したリリースはこれらのカテゴリでは括ることはできない。これには逆ホラーの「Carrion」、また日本文化をベースにしたMS Paintの白黒二色で描いた作品の「World of Horror」がある。

## 変化をもたらすゲーム

ポーランドには、娯楽だけが目的ではなく、現実の世界に影響を与えるべくゲームを制作するデザイナーグループがあり、住みやすい世の中を作ろうとしている。「Invisible Fist」や「Solstice」などのゲームは重要な社会問題を提起し、「Indygo」はうつ病への理解を促す。また、興味深いジャンルとして、「My Memory of Us」や「We. The Revolution」など、センシティブな歴史的テーマを扱うゲームがある。11 bit studiosから2016年6月にリリースされ、当ジャンルの最もよく知られている代表作であり、民間人の視点から戦争ドラマを記述した「This War of Mine」は、学校の読書推奨リストにも追加されている。

## フォトグラメトリー

ポーランドには、フォトグラメトリー及び建物や風景をスキャンする手法に真剣に取り組んでいるスタジオが何社かある。この技術を用い、従業員十数人を抱えるスタジオのThe Astronautsは、ベストセラーである「The Vanishing of Ethan Carter」の中で周囲と建物を実物そっくり再現させている。また、Farm 51は「Get Even」のグラフィックスの開発にあたり、フォトグラメトリー技術を採用しただけでなく、この分野で更に研究を深め、今は他社にサービスとして提供している。

## それだけではない・・・

ポーランドがゲームで成功しているその他の要因について多く議論されている。まずはポーランドには優秀なプログラマーが多くいること。海外に出て行ったポーランドの開発者は、多くはこれに特化している。ポーランドには優れたプログラミング才能が揃っ

ているのはIT教育の質が高いからと言える。現在、大学でのゲーム開発のコースは盛況であるが、これは昔からあるハードコアなプログラミングの研究があったからである。

そしてポーランドでは英語は広く理解されている。国際的な英語能力テストではトップの座に君臨し、常に東ヨーロッパ諸国の中で最も優れ、西欧の多くの国の先をいく。これは特に教育を受けている若者に特に言えることである。また、ゲーム業界もコミュニケーションは英語でも行っている。長い間、ポーランドの主な業界イベントは英語で開催している。

最後に、ポーランド人は成功したいという絶え間ないハングリーさがあるのかも知れない。アメリカンドリームは長い間、手が届かないところにあった。当初は共産主義時代、次は経済的な困難などで夢は阻止されていた。それが、今は障壁がなくなり、ポーランド人は上を目指している。それは収益よりもその意義を優先しながら素晴らしいゲーム作りの励ましにもなっている。

