

地域人材ネット

ゲームやポップカルチャーによる若者中心の地域活性化

蛭田 健司 (ひるた けんじ)

- ①株式会社AKALI 代表取締役
- ②東京国際工科専門職大学 准教授／地域共創担当
- ③NPO法人国際ゲーム開発者協会日本 理事／SIG-地方創生 正世話人



○ 登録者情報

所在地

東京都港区

略歴

1997年 現(株)セガゲームス入社。サクラ大戦シリーズ等の開発に携わる。
2002年 現(株)コーエーテクモゲームス入社。無双シリーズ等の開発に携わる。
2007年 カナダスタジオに赴任。開発プロジェクトのディレクター、プロデューサー等を兼任しつつ、現地責任者として経営を担う。
2012年 クルーズ(株)入社。ネイティブゲーム事業の立ち上げを行い、担当した「ACR DRIFT」はハードの限界に迫るハイエンド3Dグラフィックスが評価され、日本のゲームとして初めて全世界135ヶ国のApp StoreでBest New Gamesに選出、88ヶ国のレースゲームランキングで第一位を獲得。
2014年 ヤフー(株)入社。ゲーム部門長、事業戦略室エグゼクティブプロデューサー、子会社の執行役員CTO、人材開発室長などを経験。
2016年～2017年 専門学校東京ネットウエイブ ゲーム総合学科教育課程編成委員、特別講師。株式会社エディア顧問。
2017年～2018年 株式会社モノビット 取締役CTO、兼、事業戦略室長 エグゼクティブプロデューサー。
2018年 総合企画・プロデュース企業・株式会社AKALI設立。株式会社ISAOアドバイザー就任。富山県魚津市・ゲーム開発等に携わる人材育成・創業支援・企業誘致を目指す新分野産業育成プロジェクト「つくるUOZUプロジェクト」総合戦略アドバイザーに就任。
2020年 東京国際工科専門職大学 准教授、NPO法人国際ゲーム開発者協会日本 理事に就任。CEDEC、大使館招待講演、世界情報社会サミットフォーラムなど、講演実績多数。

著書・論文等

「3D GAME GRAPHICS BIBLE 2017」(制作協力、2016年9月、翔泳社)
企画協力と、優れたグラフィックス技術をもつタイトルを選定。

「ゲームクリエイターの仕事 イマドキのゲーム制作現場を大解剖！」(単著、2016年4月、翔泳社)
ゲーム業界を目指す人達向けに、ゲームクリエイターの主要な職種を網羅して解説。ゲーム開発者推薦図書第一位を獲得。複数のゲーム専門学校で正規教材に採択。

○ ゲームやポップカルチャーによる若者中心の地域活性化

取組の内容

- ①eSportsなど、ゲームやポップカルチャー領域のイベント開催、観光促進、人材育成、創業支援、企業誘致により、若者の流出を止め、近隣地域や大都市圏から人材を呼び込み、地元で個人事業主や企業を増加させることにより、地域経済の発展に繋がります。このために、セミナーやコーチング等の実施、リモートワーク拠点の設立・運営による大都市圏との協働促進、コミュニティ形成による相互扶助体制の構築、適切なメディア戦略による取り組み全体のブランディング、取り組み趣旨の浸透や地域内外への情報発信、企業誘致等を行います。
- ②コロナ禍で苦境の美術館等においてゲームやポップカルチャーとのコラボを実施し、広報、集客、売上増に繋がります。ゲームシステムをプラットフォーム化し、どこの美術館等でも活用できるようにします。
- ③ネット通販システムの横展開とポップカルチャーのIP活用による、地場製品の販路の拡大、新規商品開発等を行います。(ゆるキャラ、VTuberなどのキャラクター活用を含む)

実績

- ・富山県魚津市・ゲーム関連新分野産業育成事業「つくるUOZUプロジェクト」にて総合戦略アドバイザーに就任。企業から約480万円相当の協賛を獲得。講演、人材育成カリキュラム検討、技術力・営業力向上手法、広報・ブランディング戦略等、プロジェクト全体の旗振り役を担った。メディア掲載は、プレスリリース3回でサイト転載164、主要全国新聞3紙への記事掲載を達成し、プロジェクトの全国的な知名度獲得に寄与した。イベント参加者は累計958名。
- ・NPO法人国際ゲーム開発者協会日本に地方創生の専門部会を設立。メンバー156名(2021年2月現在)。
- ・世界情報社会サミットフォーラム登壇など、地方創生に関する多数の講演を行って情報発信を行っています。
- ・博物館・美術館とゲームのコラボによる売上向上策を推進中。

工夫した点や苦勞した点

人材育成のための講師を探すにも、協賛してくれる企業や誘致企業を探すにも、大都市圏で取り組みを知ってもらう必要があります。このため、メディア対策と事業全体のブランディングに力を入れました。しかも広告費は一切かけずに多くの記事を掲載してもらえよう、話題作りを工夫し、大きな効果を挙げています。

ひとつPR

ゲーム・ポップカルチャー分野は若者の人気が高く、また工場用地なども必要ないため、日本中どこでも小さな予算で取り組みが可能です。一方でeSportsやポップカルチャーの若者への訴求効果は高く、人気作品の売上は大変大きいため、地域経済への貢献が可能です。今こそ、次世代の地域活性化に取り組む絶好機と言えるでしょう。

○ 参考

取組分野の分類

登録者の取組を12の政策分野に分類しています(複数の分野に該当するものもあります)。

1.地域資源を活用した地域経済循環	2.まちなか再生
○ 地場産品発掘・販路開拓	○ 中心市街地活性化
○ 6次産業化	○ 空地・空家・空きビル・空き店舗等対策
○ 経営資源の引継(事業承継等)・起業支援	○ 商店街活性化
○ 地域中核企業等の支援	○ その他 eSports等イベント開催等
○ その他 ポップカルチャー、キャラクターの活用等	
3.生活機能の維持	4.環境保全・SDGs
地域医療・福祉	分散型エネルギーシステム
地域交通	地球温暖化対策
集落機能の確保	廃棄物・リサイクル対策
その他	その他
5.防災減災・危機管理	6.観光振興・交流
建築物耐震化・長寿命化	○ DMOとの連携
地区防災計画	○ インバウンド対応
BCP	民泊・農泊
避難所運営	地域おこし協力隊の推進
感染症対策	○ その他 Sportsツーリズム、舞台巡りの推進等
その他	
7.関係人口の創出・拡大	8.移住・定住促進
○ 滞在・活動の場づくり	○ 起業・事業承継等支援
地域おこし協力隊の推進	○ 空地・空家対策
○ 地域と関係人口の協働	地域おこし協力隊の推進
○ その他 関係人口増加のためのコンテンツ作成等	○ その他 テレワーク支援による移住促進等
9.少子化対策、子ども・子育て支援	10.地域づくり人材の育成・教育
結婚・出産・子育て支援	人材研修
○ 働き方改革	ふるさと教育
子どもの貧困対策	地域と教育機関の連携(高校魅力化・域学連携等)
○ その他 情報共有、コミュニティ形成等	その他
11.自治体経営イノベーション	12.シティプロモーション・地域PR
財政マネジメント(公共施設管理・公会計整備)	○ 地域ブランディング
官民連携(PPP・PFI)	○ メディア活用策
自治体間連携	○ 効果の把握・評価
住民参加	○ その他 メディアリレーション、話題作り企画等
その他	

関連ホームページ

LinkedIn	https://www.linkedin.com/in/khiruta/
株式会社AKALI 代表者紹介	https://www.akali.co.jp/founder

連絡先

メールアドレス	info [アットマーク] akali.co.jp		
---------	---------------------------	--	--

※メールを送る際には[アットマーク]を『@』に変えてください。