

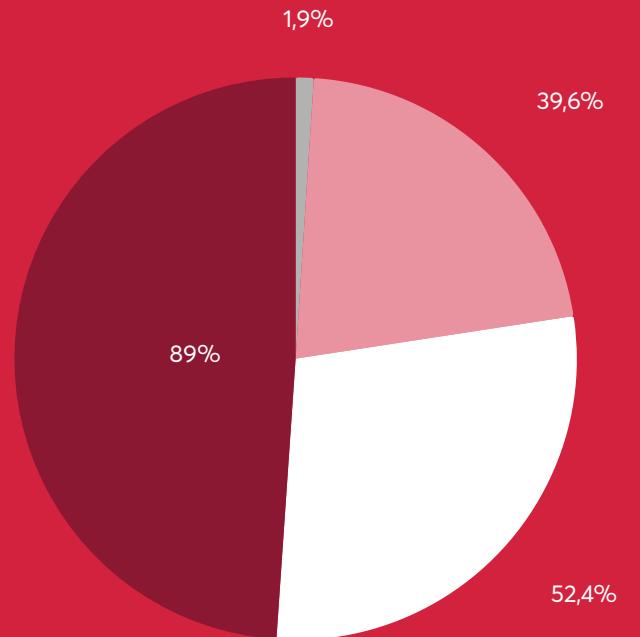
Poland.



ゲーム業界 ポーランド・日本

Expo2025.Osaka.Kansai

2023年における ゲーム産業の世界市場規模



- モバイルゲーム
- 家庭用ゲーム
- パソコンゲーム
- オンラインゲーム

業界特性

Newzoo社の調査報告によると、ゲーム産業の市場規模は2026年に2000億ドルを突破する見込みです。これに比べ、映画、音楽、動画といった旧来の娯楽産業での収益総額は、2024年では1000億ドルにのぼりました。

創造産業の中でも特に成長が著しいコンピュータゲーム業界では、デジタル流通により小規模な独立系デベロッパーが世界を舞台に活躍し、急成長を遂げています。

ゲーム産業の中でもモバイルゲームは2023年に49%と、世界市場で特に大きな割合を占めています。ただ、その市場は飽和しつつあり、ゲーム流通形態の変容や、収益化の難しさが相まって、前年比での成長率は鈍化しています。つづいて、28%と高い割合を占めているのは、ゲーム機を用いる家庭用ゲームの分野です。ゲーム機市場は、ゲーム人口と取引規模の両面で勢いよく成長しています。2024年に572億ドルと推計される市場規模は、2029年には809.8億に達する見込みです。その年平均成長率は7.2%にも及びます。この伸びは、待望のゲーム作品発売(特に多額の利益をもたらすAAAゲーム)に後押しされています。パソコンゲーム(PCゲーム)とオンラインゲームは全体の22%と2%弱を占めています。パソコンゲームの前年比シェア拡大率は過去最高を記録しました。これらのゲーム分野の間では、ハードウェアの垣根を越えてゲームを楽しむためのプラットフォーム連携とマルチプラットフォーム化が進んでいます。このため、それらの境界は曖昧になりつつあります。

エンドユーザーへの販売その他の収益化による収益総額で表した市場規模は、地域によってまちまちです。統計によるとアジア太平洋がシェア46%と世界最大の市場となっています。これに北米(27%)、ヨーロッパ(18%)、南米(5%)が続いています。ただ、これだけでは全貌はつかめません。欧米ではより広い世界で楽しめるゲームが流通していますが、アジアでは現地で開発されたゲームが大部分を占めており、輸出の余地があまり残されていません。

市場規模が特に大きいのが中国と米国で、ほぼ同じ割合を占めています。その約半分の規模を持つ日本がこれに続いています。ゲーム産業はこの上位3か国だけで、総利益の3/4以上を稼いでいます。主要市場としては、これに韓国、ドイツ、英国、フランス、カナダが続いています。上位3か国の市場シェアは人口規模だけでなく、根強いゲーム文化によっても維持されています。例えば、日本では総人口1億2500万人のうち、潜在ゲーム人口は1億人と推計されています。

ヨーロッパのゲーム産業は著しい発展を遂げており、雇用創出産業、付加価値の源泉、技術革新の原動力として重要性を増しています。報告書「The Game Industry of Poland」によると、就業者数では英国が2万人以上と上位を、そしてポーランドが2位を占めています。これに僅差で続く第3位のフランスは、この数年でドイツを大きく引き離しています。ポーランドのゲーム業界は財務面でまだ多くの課題を抱えており、就業者数が少ないドイツはおろか、スウェーデンやフィンランドにも収益額、収益性、資本調達のしやすさにおいて大差をつけられています。

ヨーロッパにおけるゲーム産業の就業者数と企業数

順位	国	就業者数	調査年	企業数	調査年
1	英國	20,975	(2021)	1,528	(2021)
2	ポーランド	15,290	(2023)	494	(2022)
3	フランス	15,000	(2023)	577	(2022)
4	ドイツ	11,242	(2022)	750	(2022)
5	スペイン	9,621	(2022)	447	(2022)
6	スウェーデン	8,445	(2022)	939	(2022)
7	ルーマニア	6,800	(2022)	222	(2022)
8	オランダ	4,560	(2022)	501	(2021)
9	フィンランド	3,700	(2022)	232	(2022)

T世界上位ゲーム企業の2023年上半期の収益

企業・国籍	2023年上半期収益と前年比成長率	主な収益源
1. Tencent(中国)	154億ドル 3.6%減	Honor of Kings、PUBG Mobile、Valorantなどの人気ゲームで首位を維持。
2. Sony(日本)	80億ドル 8.7%増	PlayStationの数タイトルが人気を博し、売り上げに貢献。
3. Apple(米国)	69億ドル 3.2%増	iOSのモバイルゲームが主な収益源。
4. Microsoft(米国)	60億ドル 3.5%増	Microsoft社はActivision Blizzard社の買収によりさらに勢力を拡大。
5. NetEase(中国)	50億ドル 3.8%減	収益は落ち込んだものの、中国での地位は揺るがず。
6. Google(米国)	50億ドル 2.0%増	Google Play Storeで配信されるゲームが主な収入源。
7. Activision Blizzard(米国)	44億ドル 35.5%増	Call of DutyやWorld of Warcraftといったタイトルが人気を博して急成長。
8. Electronic Arts(米国)	38億ドル 5.5%増	FIFAやMadden NFLといったスポーツゲームが主な収益源。
9. Nintendo(日本)	31億ドル 3.3%増	The Legend of Zelda: Tears of the Kingdomなどの成功により、着実に成長。
10. Take Two Interactive (米国)	24億ドル 26%増	Grand Theft AutoやRed Dead Redemptionでの成功が収益増に寄与。
11. CD Projekt	8000万ドル 14%増	参考として、ポーランド最大手の株式上場ゲーム企業の収益情報も掲載。



ポーランドでの業界動向

ポーランドはこの十数年で、デジタル後進国から、世界的に人気を博す数々の作品を生み出すゲーム大国へと変貌を遂げました。特に2014年から2020年にかけて、ポーランドのゲーム産業は急成長しました。この中で、高度に専門化した無数のゲーム企業が有機的な連携体制を構築し、開発や販売などに携わっています。2023年に同国のゲーム業界では、デベロッパーとパブリッシャーを合わせて500社近くが1万5千人を雇用しており、ポーランドはヨーロッパ第三のゲーム立国として頭角を現しています。

ポーランドを代表するゲーム企業のほとんどは、ゲーム開発の拠点であるワルシャワ、クラクフ、ヴロツワフの3都市で事業を展開しています。

現在、ポーランド系デベロッパーとパブリッシャーの収益は勢いよく伸びています。近年の成長が鈍って見えるのは、大手デベロッパーとパブリッシャーの財務変動によるものです。The WitcherやCyberpunk 2077を開発したCD Projektの株価の乱高下を排除すると、デベロッパーとパブリッシャーも売り上げを大きく伸ばしていることが分かります。

ポーランドでは、多額の費用をかけたゲームから低予算のインディーゲームまで、ほぼすべてのセグメントでデベロッパーが旺盛な成長を続けています。その大部分はSteamを筆頭とするプラット

フォームで配信されるパソコンゲームを開発に注力しています。ここで成功を収めたゲームがゲーム機でも展開されるという流れになっています。ゲーム機向けにゲームを開発できるのは大手デベロッパーに限られます。ポーランド系パブリッシャーは当初より携帯型ゲーム機セグメントにも力を入れており、Nintendo Switch Lite でも数々の成功を収めています。

一方で、モバイルゲーム開発を手掛けるスタジオは、従業員が百人から数百人程度の数社に限られています。デベロッパーの収益を評価する際は、ゲーム発売時点は収益が多く、次の発売までは落ち込むという周期に留意しなければなりません。この変動は、複数のタイトルを同時に開発している場合や、プレミアム版だけに依存せず多様な形態でゲームを配信している場合はより平準化されます。

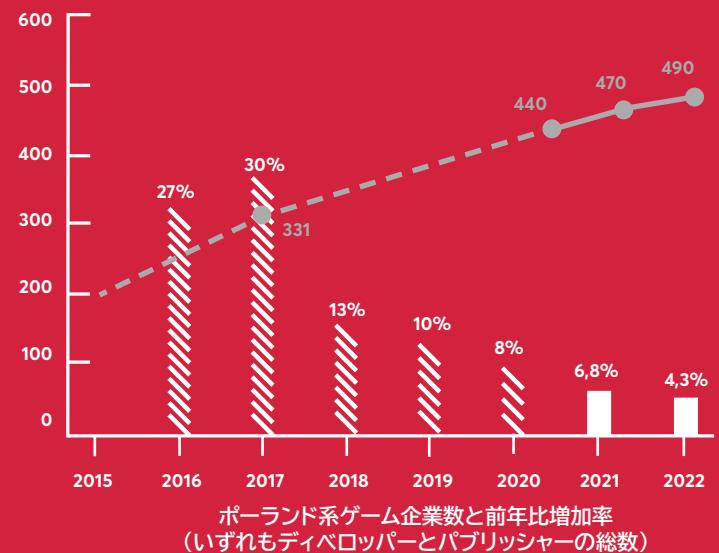
ポーランドのゲーム開発会社の主な収益源は輸出であり、国内市場での売上高は2~4%にとどまっています。同国は2020年に初めて輸入額を上回るゲームを輸出し、世界で数少ないゲームの純輸出国となりました。

2023年にはポーランドのゲーム輸出高は10億ドルを超える、ヨーロッパを代表するコンピュータゲーム輸出国となりました。ポーランドで開発されたゲームの主な販売先は米国、中国、英国、ドイツ、フランス、そして日本です。

ポーランドでの業界動向

上位ポーランド系ゲーム企業 値値評価

順位	社名	評価値 (億ズロチ)
1	CD Projekt	133.2
2	Techland	9.40
3	PlayWay	2.20
4	11 bit studios	1.68
5	Huuuge	1.40
6	Ten Square Games	0.63
7	PCF Group	0.62
8	Bloober Team	0.45
9	Creepy Jar	0.37
10	CI Games	0.31
11	Artifex Mundi	0.30



破線区分の太字数値は正確な報告書が発表される前にについての推計値

日本での業界動向

日本はゲーム産業で特に重要な市場です。かつては、日本製ゲーム機がほぼ市場を独占していました。現在も、世界三大ゲーム機のうち、Sony PlayStation 5とNintendo Switchは日系企業が製造しています。もう一つは米国のXbox Series X/Sです。このようにゲーム機市場は寡占状態にあり、大手デベロッパーとパブリッシャーにとって、世界に名だたるSonyとNintendoとの協力は必須です。一方、パソコンゲームの配信における日系プラットフォームの支配力は、米国のValve社(Steam)、Microsoft社(Xbox App)、そしてEpic Games社(Epic Games Store)に比べるとはあるかに弱いのが現状です。これに比べると、ポーランドのCD Projekt社はこの分野で強みを維持していると言えます。近年になってようやく、SonyはPlayStationのみで遊べた自社ゲームをパソコンゲームのプラットフォームでも発売するようになっています。

変容する世界のゲーム産業

動向1. ゲームのライフサイクル長期化とビジネスモデルの変容

厳しいマクロ経済情勢と世界的なゲーム人口の伸び悩みを受け、デベロッパーとパブリッシャーはパソコンとゲーム機向けゲームの収益化戦略をあれこれ工夫しています。この中で、さまざまなサブスクリプションや少額課金(Battle Passやルートボックス)が登場しています。

限られたプラットフォームによる市場寡占を崩そうとする機運が高まる中、定額制サービスがより広まっています。またゲームのライフサイクルも長期化しています。ゲームのサービス化が進み、デベロッパーは各タイトルをより長く維持しながら、プレイヤーにいろいろな付加価値を提供するようになりました。ゲームの流通モデルも変化し、ゲームの配信と幅広い利用のための配信プラットフォーム(Steam社のValve、Microsoft Store、Xbox Game Pass、Sony PS Store、Nintendo eShop、Google Play、Apple社のApp Store、CD Projekt社のGOGなど)を運営するパブリッシャーが台頭しつつあります。特定のゲーム機やプラットフォームへの愛着、そして配信プラットフォームのコミュニティ参加も、プレイヤーの忠誠心を高めています。

動向2. モバイルゲームの台頭

プラットフォーム別では、モバイルゲームが特に著しい成長を遂げています。スマートフォン利用台数の伸びと通信ネットワークの進化に後押しされて、新たな地域で未開拓のプレイヤー層を取り込んでいます。画期的な手法でプレイヤーの積極的関与を促し、収益化も図ることで、最大のゲーム市場として君臨しています。ただ、無料版が大多数を占めるモバイルゲームは、プレイヤーの情報入手の難しさと個人情報保護の厳格化により、重要な収入源



となる広告キャンペーンが展開しづらくなっています。また、この現実に合わせて、広告と課金のバランスをとるために、ビジネスモデルの変更と調整も必要です。開発段階から大手が独占的な地位を確立していることも課題です。

動向3. プラットフォームのハイブリッド化とクラウドゲーミングの普及

プラットフォームのハイブリッド化の先駆けとなったのはNintendoです。2017年に発売したSwitchは、テレビに接続する据置型ゲーム機としても携帯型ゲーム機としても利用できます。プレイモードを自由に選んで遊ぶ技術はこのほかにもいくつか登場しています。また、クラウド技術が進歩することにより、携帯電話やタブレットをはじめとして、さまざまな端末からゲームを楽しめるようになりました。これまでには、高い技術要件を満たすデスクトップや専用ゲーム機でないと対応できなかつたゲームも、これ以外の端末にもストリーミング配信できるようになりました。

動向4. メタバース革命前夜？

娯楽のデジタル化が進む中で、拡張現実(AR)や仮想現実(VR)は普及しつつあるものの、ゲーム分野では仮想空間による革命はまだ起きていません。ARプラットフォームは、ゲーム媒体としては特に売れているわけではありませんし、そのゲームタイトルも傍流にとどまっています。とはいっても、メタバースがゲームの新天地とならないとは限りません。拡張現実と仮想世界への没入技術は、3次元コンピュータグラフィックスやオンライン対戦などのようにゲーム業界で革命を起こすことは十分考えられます。





動向5. インディーゲーム(独立系ゲーム)

Steam、itch.io、Epic Games Storeに代表される配信プラットフォームや、PlayStation Store、Xbox Live、Nintendo eShopといった特定ゲーム機専用のオンラインゲームサービスの普及により、ニッチなインディーゲームも世界のプレイヤーに届けられるようになりました。さらに、Unity、Unreal Engine、GameMaker Studioをはじめとするゲーム開発ツールもより低価格で利用できるようになりました。市場障壁がかなり低くなり、完成度の高いゲームも開発しやすくなりました。クラウドファンディング用プラットフォームが発達し、機関投資家に頼らずに開発者たちが資金調達できるようになったことで、インディーゲーム開発はさらに盛んになっています。プレイヤー層も変容し、より個性のある独立系ゲームの人気が高まっています。YouTubeやTwitchといったSNS上でもプレイヤーが自分が気に入ったインディーゲームを仲間に勧めることで、さらに広い層に浸透しつつあります。

動向6. 生成AI

近年、瞬く間に普及した生成AIは、ChatGPT、GitHub Copilot、Midjourneyを筆頭に幅広い層の役に立っています。ゲーム業界でも人工知能は、創造力を拡張し、生産性を高め、参入障壁を引き下げるのに一役買っています。特に、環境構築、対戦の最適化、ゲームテスト、そしてノンプレイヤーキャラクター、会話、ストーリー、テクスチャ、グラフィック、画像、音声などのコンテンツ生成では重要な役割を担っています。



ポーランドと日本の協力拡大の見込み

ポーランドと日本は、成長が著しいゲーム産業における協力で他に類をみない大きな可能性を秘めています。ポーランドはヨーロッパを代表するゲーム開発国であり、世界第三のゲーム市場である日本ではゲーム人口も増え続けています。

日本ではNintendoやSonyといった大手ゲーム企業が世界で活躍しています。これら日系ゲーム企業は、技術的にも芸術的にも洗練されたゲームを生み出すことで定評を築いています。これまでSonyやNintendoがゲーム機で牙城を築いてきた日本市場では、パソコンゲームとモバイルゲームの人気により新たな開花期を迎えています。この5年で日本のパソコンゲーム市場規模は倍増したほか、日本人は海外のタイトルやインディーゲームに関心を寄せるようになりました。

数々の傑出したポーランド発のゲームタイトルも、ホラー系を中心として日本のプレイヤーの注目を集めています。これに乗じて、ポーランド系ゲーム企業は日本市場向けのタイトルを開発し、配信プラットフォームとしてはSteam、ゲーム機としてはNintendoやPlayStationを通して着実に成功を収めています。

ゲーム事業すでに日本に進出したか その見込みがあるポーランド系企業の一覧

ゲーム事業すでに日本に進出したかその見込みがあるポーランド系企業を以下でご紹介します。業界内での分類や事業内容に応じ、AAAゲームの開発、AAゲームと人気インディーゲームの開発、表彰を受けたインディーゲームの開発、他社開発ゲームのパブリッシング、受託開発、開発以外の関連サービス に分けて一覧にまとめました。各区分では、上からまずフルシャワ証券取引所メイン市場で上場されている企業、続いて日本に進出したかその見込みがある大企業のほか、未上場で日本に進出して人気を集めている企業を順番に掲載しました。

No.	Company	Key titles/projects released and premieres announced	Platforms / business model
AAAゲームの開発			
映画界のブロックバスターのように、主力ジャンルで開発と販売推進に多額の予算を投じ、品質にこだわったAAAまたはそれに準ずる格付けのゲームを開発しています。			
1	CD Projekt - ワルシャワ証取上場 (Jagiellońska 74, 03-301 Warsaw) 設立1994年のポーランド系企業	主力タイトル: The Witcher series, Cyberpunk 2077 主な発売予定タイトル: The Witcher 4 Polaris, Cyberpunk Orion, an entirely new title - Hadar (完全独自開発)	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch 向け有料ゲーム
2	Techland Jana Szczyrki 11, 54-426 Wrocław 1991年設立、支配株主はTencent	主力タイトル: The Dying Light series 主な発売予定タイトル: Expansion for The Dying Light 2	PC, PlayStation, Xbox 向け有料ゲーム
3	PCF Group. ワルシャワ証取上場 Al. Solidarności 171, 00-877 Warsaw 設立2002年のポーランド系企業	主力タイトル: Painkiller, Bulletstorm, Outriders 主な発売予定タイトル:	PC, PlayStation, Xbox 向け有料ゲーム
4	Flying Wild Hog Bonifraterska 17, 00-203 Warsaw 設立2009年のポーランド系企業	主力タイトル: Shadow Warrior 3, Trek to Yomi, Evil West, Space Punk 主な発売予定タイトル:	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch 向け有料ゲーム
5	CI Games ワルシャワ証取上場 Rondo Daszyńskiego 2B, 00-843 Warsaw 設立2002年のポーランド系企業	主力タイトル: Sniper Ghost Warrior series, Lords of the Fallen 主な発売予定タイトル: Project III, Project Survive	PC, PlayStation, Xbox 向け有料ゲーム
6	Bloober Team ワルシャワ証取上場 Cystersów 9, 31-553 Kraków 設立2008年のポーランド系企業	主力タイトル: The Medium, Layers of Fear, Observer: System Redux, Blair Witch 主な発売予定タイトル: SILENT HILL 2	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR/AR 向け有料ゲーム

AA+ゲーム、AAゲーム、人気インディーゲームの開発

AA+とAAクラスのゲームは、AAAクラスよりも予算はやや低めで、広告も控え目ですが、注力分野を絞り、品質はしっかり確保されています。インディーゲームは独立した個人または小集団が細々と開発しています。

	11 bit studios ワルシャワ証取上場 Brzeska 2, 03-737 Warsaw 設立2010年のポーランド系企業	主力タイトル: This War of Mine 主な発売予定タイトル: Frostpunk 2 – sequel	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobile 向け有料ゲーム
7	Robot Gentleman Garbary 64, 61-758 Poznań 設立2012年のポーランド系企業	主力タイトル: 60 seconds! 主な発売予定タイトル:	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobile 向け有料ゲーム
8	PlayWay ワルシャワ証取上場 Buszczajska 76, 00-712 Warsaw 設立2011年のポーランド系企業	主力タイトル: Over 100 titles published (e.g. House Flipper, Car Mechanic Simulator) 主な発売予定タイトル: Builders of Egypt, Cooking Simulator 2	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobile VR/AR 向け有料ゲーム
9	Creepy Jar ワルシャワ証取上場 Czuchowska 9, 01-360 Warsaw 設立2017年のポーランド系企業	主力タイトル: Green Hell 主な発売予定タイトル: StarRupture	PC, PlayStation, Xbox, VR/AR 向け有料ゲーム
10	Render Cube ワルシャワ証取上場 Piotrkowska 295, 93-004 Łódź 設立2012年のポーランド系企業	主力タイトル: Medieval Dynasty 主な発売予定タイトル: Add-ons to Medieval Dynasty – DLC	PC, PlayStation, Xbox, VR/AR 向け有料ゲーム
11	Eremite Games Księcia Witolda 27, 50-202 Wrocław 設立2017年のポーランド系企業	主力タイトル: Against the Storm 主な発売予定タイトル: Add-ons to Against the Storm	PC 向け有料ゲーム

	Mechanstry Rondo Daszyńskiego 2B, 00-843 Warsaw 設立2018年のポーランド系企業	主力タイトル: Timberborn 主な発売予定タイトル:	PC 向け有料ゲーム
13	Superhot Team Kościuszki 17, 90-418 Łódź 設立2014年のポーランド系企業	主力タイトル: Superhot 主な発売予定タイトル: Superhot JP	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR/AR 向け有料ゲーム
14	3R Games フルシヤワ証取上場 設立2021年、PlayWayグループ傘下	主力タイトル: Thief Simulator VR 1 and 2 主な発売予定タイトル: Next parts of Thief Simulator and DLC	VR/AR, Meta Quest
15	Drago Entertainment – quoted on the Warsaw Stock Exchange Malborska 130, 30-624 Kraków 設立1998年のポーランド系企業	主力タイトル: Gas Station Simulator, Winter Survival 主な発売予定タイトル: Farm Simulator, American Airport Simulator	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobile VR/AR 向け有料ゲーム
16	Gaming Factory – quoted on the Warsaw Stock Exchange Powązkowska 15, 01-797 Warsaw 設立2017年のポーランド系企業	主力タイトル: Electrician Simulator, Bakery Simulator 主な発売予定タイトル: Japanese Drift Master	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch 向け有料ゲーム
表彰を受けたインディーゲームの開発			
大がかりな開発事業よりも自由に試行錯誤を繰り返すことができる独立系デベロッパーは、創意工夫を凝らした画期的なゲームや、きめ細かな表現にこだわり芸術度の高いゲームを生み出します。			
18	Afterburn Orla 23/24, 90-317 Łódź 設立2016年のポーランド系企業	主力タイトル: Railbound, Inbento, Golf Peaks 主な発売予定タイトル: Pup Champs	PC, Nintendo Switch, mobile 向け有料ゲーム
19	Ice Code - quoted on Warsaw Stock Exchange's (GPW) NewConnect Prosta 51, 00-838 Warsaw 設立2014 年のポーランド系企業	主力タイトル: Hard West 主な発売予定タイトル: Odysseus	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch 向け有料ゲーム

20	Awesome Games Studio Prądnicka 12, 30-002 Kraków 設立2009年のポーランド系企業
----	--

主力タイトル:
Fury Unleashed
主な発売予定タイトル:
Yet Another Zombie Survivors

PC, PlayStation, Xbox,
Nintendo Switch, mobile 向け有料ゲーム

他社開発ゲームのパブリッシング

パブリッシャーは、他社が開発したゲームタイトルを世界に送り出すために、営業、宣伝広告、さらには販売を担当します。
ただ、デベロッパーでも自社が開発したゲームを独自に販売できるので、パブリッシャーにはそれ以上の力が求められます。
ポーランドの場合、パブリッシャーはデベロッパーとしての経験を持ち、他社製ゲームを市場に送り出すと同時にかつ自社でもゲームを開発しています。

21	Forever Entertainment - quoted on Warsaw Stock Exchange's (GPW) NewConnect al. Zwycięstwa 96/98, 81-451 Gdynia 設立2010年のポーランド系企業
----	---

Key projects completed:
120+ titles published
主な発売予定タイトル:
Another remake of a 1990s cult title

Nintendo Switch, PC,
PlayStation, Xbox 向け有料ゲーム、パブリッシング、
サードパーティ開発(移植)

Nintendo Switch向けゲーム大手パブリッシャー

22	Teyon Kuźnicy Kołłątajowskiej 13, 31-234 Kraków 設立2006年のポーランド系企業
	日本でパブリッシング事業を担う (同)Teyon Japanを東京に設立

Key projects completed:
Terminator: Resistance, RoboCop: Rogue City
主な発売予定タイトル:
Rennsport

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch
向け有料ゲーム、パブリッシング

23	Hyperstrange Cybernetyki 19B, 02-677 Warsaw 設立2015年のポーランド系企業
----	---

Key projects completed:
creators of Postal: Brain Damaged, Blood West
publishers of Frozenheim, Jupiter Hell and others.
主な発売予定タイトル:
Hordes of Hunger

PC, PlayStation, Xbox,
Nintendo Switch 向け有料ゲーム、パブリッシング

24	Games Operators ワルシャワ証取上場 Bukowińska 22B, 02-703 Warsaw 設立2017年のポーランド系企業
----	---

Key projects completed:
911 Operator, Infection Free Zone
主な発売予定タイトル:
Survival Machine, Urban Warfare

PC, PlayStation, Xbox,
Nintendo Switch 向け有料ゲーム、パブリッシング

	Movie Games ワルシャワ証取上場 25 Wernyhora 29a, 02-727 Warsaw 設立2016年のポーランド系企業	主力タイトル: Drug Dealer Simulator, Gas Station Simulator, Lust from Beyond 主な発売予定タイトル: DDS x Narcos, Sports: Renovations	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch 有料 ゲーム、パブリッシング
26	Ultimate Games ワルシャワ証取上場 Marszałkowska 87, 00-683 Warsaw 設立2015年のポーランド系企業	主力タイトル: Thief Simulator, Ultimate Fishing Simulator 主な発売予定タイトル:	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobile モバイル向け有料ゲーム
27	Untold Tales Al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warsaw 設立2020年のポーランド系企業	Key projects completed: Arise: A Simple Story, The Hong Kong Massacre, Golf Club, Bang-on balls: Chronicles 主な発売予定タイトル: Beautiful Desolation	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobile, browsers モバイル、オンライン向け有料ゲーム、パブリッシング、サードパーティー開発(移植)
28	Crunching Koalas Al. Jana Pawła II 61, 01-031 Warsaw 設立2012年のポーランド系企業	Key projects completed: publishers of The Gap, Darkwood, Ad Infinitum creators of Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści [Thronebreaker: The Witcher Tales] 主な発売予定タイトル: Beautiful Desolation	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch 向け有料ゲーム、パブリッシング、サードパーティー開発(移植)
	モバイルゲーム・基本無料ゲームの開発と販売		
29	Artifex Mundi ワルシャワ証取上場 Tarasa Szewczenki 8b, 40-855 Katowice 設立2006年のポーランド系企業	主力タイトル: Over 80 games and 10 million copies sold 主な発売予定タイトル: Unsolved	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobile モバイル向け基本無料ゲーム
30	Boombit ワルシャワ証取上場 Zacna 2, 80-283 Gdańsk 設立2010年のポーランド系企業	主力タイトル: Hunt Royale, Darts Club and other mid core/casual/hyper-casual 主な発売予定タイトル: A rich portfolio of future titles announced for mobile devices	Mobile モバイル向け 基本無料ゲーム

		主力タイトル: Huuuge Casino, Billionaire Casino 主な発売予定タイトル: Huuuge Pods – several new mobile game projects	Mobile, browsers モバイル向け 基本無料ゲーム
31	Huuuge ワルシャワ証取上場 Rondo Daszyńskiego 2b, 00-843 Warsaw 米国系企業のワルシャワ支社		
32	Ten Square Games ワルシャワ証取上場 Traugutta 45, 50-416 Wrocław 設立2011年のポーランド系企業	主力タイトル: Fishing Clash, Hunting Clash, Wings of Heroes 主な発売予定タイトル: Further titles in the Clash series	Mobile, browsers モバイル向け 基本無料ゲーム
33	Vivid Games ワルシャワ証取上場 Ogińskiego 2, 85-092 Bydgoszcz 設立2006年のポーランド系企業	主力タイトル: Real Boxing series, Knights Fight 2: New Bood, Eroblast, Lovenest 主な発売予定タイトル: Real Boxing 3	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobile モバイル向け 基本無料ゲーム



ポーランド系ゲーム企業と交流できるポーランド開催の国際イベント

ポーランド のポズナン市で併催されるゲーム業界の国際会議「GIC」と国際展示会「PGA」は、ドイツのケルン以東ではヨーロッパ最大の規模を誇ります。サポート体制も会場も整った欧州屈指の国際会議GICには、貴重な講演を聴き、同業者との交流を深めるため、毎年3500人以上の関係者が集い、45社が企業向けに出展しています。同じくヨーロッパ有数のゲーム展示会PGAでは、20年近くにわたり、毎年7万9300人を超える業界関係者と一般客が新作タイトルとゲーム機を試しに220小間以上のブースを訪れます。いずれも、取引関係を構築し、業界動向について話し合い、貴重な意見を交換する場となっています。

いずれも毎年10月にコンベンション施設PIF(ポーランド語でMTP、所在地はGłogowska 14, 60-734 Poznań)で開催されています。

ポーランド 南部のクラクフで10年以上にもわたり開催されている国際会議「Digital Dragons」も、ヨーロッパ各地からデベロッパー、アーティスト、パブリッシャー、そしてゲーム分野で活躍する投資家や記者など業界関係者を3日間合わせて2500人以上も集めています。専門的な講演を主軸としつつ、企業向けに交流ゾーンを設けて、意見交換や関係構築を支援し、年々規模を拡大させています。本会議は、クラクフ・テクノパークにより毎年5月に国際コンベンション施設ICE(Marii Konopnickiej 17, 30-302 Kraków)で主催されています。

ポーランド投資・貿易庁



政府機関としてのポーランド投資・貿易庁の使命は次のとおりです。

- 中小企業が自社の製品やサービスを世界に輸出し、その潜在力を最大限発揮できるよう支援すること
- 法務・税務、土地、人材、利用可能な投資インセンティブといった幅広い最新情報の提供を行い、ポーランドへの投資を検討する企業を総合的にサポートすること
- 「ポーランド」というブランドを世界に発信・促進すること



私たちにできること

当庁の経験豊富な専門チームが、起業家の皆さまのニーズを深く理解し、実践的かつ丁寧にサポートすることで、皆さまのプロジェクトが迅速かつ円滑に進むようお手伝いします。
www.paih.gov.pl



2025年大阪・関西万博におけるポーランド

ポーランド投資・貿易庁は、2025年大阪・関西万博におけるポーランド共和国出展を担当する公式機関です。当庁は、ポーランド共和国・開発技術省の監督のもと、この任務を遂行しています。
www.expo.gov.pl