

コンテンツ産業の現状と問題点

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
代表取締役社長 和田洋一

1. コンテンツ産業の日本経済における意義

- ・経済的波及効果を検証すべき
- ・知識社会における付加価値の源泉

2. 重要なのは、「ものづくり」の力

- ・「ものづくり」VS「流通」

3. 成長戦略は個別対応ではなく、環境整備

- ・産業クラスターの考え方
- ・IP戦略についての見識

—IPの集中化、保護と利用促進のバランス