



「第5回クールジャパン人材育成検討会」プレゼンテーション

世界中の優秀な人材と日本の企業をつなぐ！

平成30年1月12日

株式会社アクティブゲーミングメディア
代表取締役 ビーニヤス・アメストイ・イバイ

アクティブゲーミングメディアとは？

「日本のゲーム・アニメ・漫画といったコンテンツを海外向けにローカライズ（現地化）する会社」

資本金：2億3,500万円

所在地：本社大阪、東京営業所

設立：2008年

社員数：154名（社員：104名、パート：50名）

外国人比率（パート含む）：67.5%（外国人104名／全体154名）

出身国数（パート含む）：31ヶ国（社員の場合：24ヶ国）

対応可能言語：50言語

<事業部>



ローカライズ



クリエイティブ



パブリッシング



開発



メディア

- ・年間200以上の作品を外国言語にローカライズしている（受託案件）
- ・年間40ほどのゲームを配信している（パブリッシング）

<自社配信プラットフォーム>



主な実績（一部抜粋）

- ・アトム時空の果て
- ・NieR:Automata / ニーア オートマタ
- ・Ys VIII: Lacrimosa of DANA
- ・ワンピーストレジャークルーズ
- ・ナルト
- ・FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS（プロモーション動画）
- ・GRAN TURISMO

他2,000タイトル以上

なぜ外国人の雇用にこだわるのか？

日本は世界一のコンテンツ生産力があるのに、海外での取扱いが減っている。
Amazonプライム、Netflix、hulu、Crunchyroll ⇐ 全て海外のサイトです。



多くの外国人が日本のコンテンツや商品に憧れ、日本に来るにもかかわらず、
日本のコンテンツ制作側への利益リターンは減少している。



海外での日本コンテンツの取扱い減少 ⇒ 『日本コンテンツ離れ』



日本の素晴らしいコンテンツを海外の人に受け入れてもらうため、
優秀な外国人を雇用し、ローカライズ（現地化）行うことによって、
国内のコンテンツを直接海外に配信したい。

海外人材雇用に関する弊社の取り組み

- ① 人材紹介会社に頼らず、海外在住者を直接雇用する
→ SNS / 海外の大学・専門学校 / 会社のウェブサイト
- ② 外国人に『日本語力』を求める以前に、『英語力』のある人事部を設ける
→ いくらハーバード卒業生のような優秀な人でも日本式の働き方、社内規定やいろいろなシステムを初日から明確に理解するのは不可能。
- ③ 海外在住者を採用する
→ 在日外国人より海外在住者の方が、現地のトレンドや技術を理解した優秀な人が多い。
- ④ ビザのサポートをする
→ 日本でのビザ取得に関する知識、経験が豊富なので、スムーズに行える。
- ⑤ 雇用した人を、新入社員のようにトレーニングをする
楽天（株）のように『社内公用語を英語に』する必要はないが、まず英語のできる人事部を設ければ、海外の人材が集まる会社作りは可能。

◆日本では『人材がない』とよく言われる一方、
海外では『日本で働きたいけど、どうしたらいいのかわからない』とよく聞きます。

しかし残念ながら、日本企業では外国人の受け入れができていないことから、
海外の高度人材は日本ではなく、シンガポール、香港、インドネシアなど他の国で働いています。



この問題を解決するため

弊社は、**高度人材**を日本の企業につなぐ取り組みとして、
IZANAUというプラットフォームを開始しました。

高度人材とは？

専門的な技術や知識を持つ外国人労働者の総称

高度外国人材の受入れ促進のため、高度外国人材に対しポイント制を活用した出入国管理上の優遇措置を講ずる制度が平成24年5月7日より導入されています。



IZANAUは、このポイント制を参考にした人材のランク付けを行い、日本企業にマッチした優れた外国人材の情報提供を行います。

例

Aランク・・・4年制大学卒、5年以上の実務経験
日本語レベルN1

Bランク・・・4年制大学卒、3年以上の実務経験
日本語レベルN2

参照：ポイントとは？

「学歴」、「職歴」、「年収」、「研究実績」などの項目ごとにポイントを設定し、申請人本人の希望する活動に対応する類型について、ポイント計算による評価のことです。

※引用：法務省入国管理局
http://www.immi-moj.go.jp/newimmiact_3/system/index.html