

なぜ世界が注目？ ポーランドのゲーム産業の隆盛

著者	榊原寛 Hiroshi Sakakibara
所属	エンバイロメントアーティスト
アイテムタイプ	論説
URL	http://www.forumpoland.org/sakakibara24.pdf
発行年月日	2024年
Copyright by	Hiroshi Sakakibara
初出	「なぜ世界が注目？ ポーランドのゲーム産業の隆盛」、『フォーラム・ポーランド2023年会議録 Forum Polska Konferencja 2023 ポーランドのポピュラーカルチャー Polska kultura popularna』(田口雅弘・加須屋明子編著)、フォーラム・ポーランド、2023年、(ISSN 2433-4111)、pp.-.

1 はじめに

ポーランドのゲーム産業は、近年急速な発展を遂げ、世界からの注目を集めています。ここでは、ポーランドのゲーム産業の魅力、世界のゲーム産業の中での地位、代表的な作品や、急速に発展できた理由を、簡単にご紹介します。

ポーランドのゲーム企業には、その魅力に惹かれ西欧やウクライナ等近隣国をはじめ、世界中から膨大な外国人開発者がやってきました。私自身もそのひとりで、7年前にポーランド最大手の CD PROJEKT RED 社に転職してきました。現在は独立してゲーム開発に携わっています。本稿は、詳細な産業統計などを読み込んで分析したり正確性を期した学術的な情報提供をするようなものではありません。ポーランドゲーム業界に身を置いたゲーム開発者として、ある程度一般に流布している情報は参考にしつつ、現場の情報や体験（特に CD PROJEKT RED 社の情報が多めかもしれませんが）を中心に書かせていただきます。その中からポーランドのゲーム産業のダイナミズムや魅力を感じ取っていただけると幸いです。

2 日本、世界のゲーム業界の趨勢とポーランドの立ち位置

ゲームと言えば日本の天下なのでは？ファミコン、プレイステーションのような世界的なゲーム機も日本製だし、と思われる方もいらっしゃるかもしれません。

確かに今でも日本のゲーム産業が世界に占める位置はかなり大きいです。ゲーム機と言えば現在も PlayStation 5 や Nintendo Switch はじめ日本製が世界でスタンダードですし、スーパーマリオは世界中で知らない人はいないでしょう。私が出会ったゲーム好きのポーランドその他の国籍の人々と話しても、子供のころに『ストリートファイターII』（大阪に本社を置く CAPCOM 製の格闘ゲーム）に熱中したとか、『ファイナルファンタジー』（スクウェア・エニックス開発の日本の代表的なロールプレイングゲーム）は何作目がベストだと思ふとか、そういう共通の話題を熱く語ってくれる人は本当に多いです。

一方、20世紀末の日本のゲーム産業黄金期を経て、2000年代を過ぎるころから、徐々に欧米のゲームが、特にソフト開発において盛り返してきています。逆に日本のゲーム産業の危機、みたいなことが叫ばれた時期もありました。2012年には、日本の家庭用ゲームのシェア（おそらくハードではなくソフト）は10%にまで低下したという記事もあります¹。

こうしたシェアや人気の変動について一般的に言われる理由として、ゲーム機のスペックの向上に伴い、よりリアルで映画的な表現と親和性が高くなってきた。そのため、ハリウッドははじめ映画CGを作る人材が抱負で大規模な資本を動かせる国が優位性を持ち始めてきた。日本はアニメ、漫画の土壌の上でゲームが作られるので、映画的でリアル、重厚な表現のゲームを求める世界のゲームプレイヤー層に対して相対的に訴求力が低下している。というようなことです。

そのようにリアルで精緻なゲームグラフィックの作品が求められるようになり、日本一強ではなくなってきた現在、世界を見渡すとどの地域が活況なのでしょう。

やはりハリウッドの映画産業やマイクロソフトを擁するアメリカ、そしてゲーム産業に税制優遇などを行っているカナダなど、北米が強いです。

もちろん最近では中国の勢いも目覚ましく、巨大企業が出てきています。

¹ <https://www.4gamer.net/games/036/G003691/20120312053/>

では欧州に目を向けるとどうでしょう。

まず目に入るのは、エンターテインメント産業自体の規模が大きいイギリス、フランス。このあたりにゲームの世界的大手企業が存在しています。

例えば巨大な一都市を丸ごと CG で再現してその中で「砂場で遊ぶように」（そのためサンドボックスゲームというジャンルで呼ばれることもある）好き勝手に、それこそ人の車を盗んで暴走することや飛行機で飛んでパラシュートで降りてくることもできることで人気の『Grand Theft Auto』シリーズを開発したスタジオはイギリスの Rockstar Games 社です（経営上の本社はアメリカ）。

フランス革命、古代ギリシャ・エジプト、アッバース朝などの時代と世界を再現し、その中で歴史的イベントをフィクション性を交えてゲームで体験できることで有名な『アサシン クリード』シリーズを開発した UBISOFT はフランスに本社があります。ただしこのシリーズもメインの開発スタジオはカナダのモントリオールやトロントにあり、フランスのスタジオも一部協力して作っているということです。最大手の開発会社の多くは国際的な開発スタジオのネットワークで作られるのですね。

ともあれ、それら以外でゲーム産業の近年特に著名な欧州国と言うと、意外なことにポーランドなのです。

90年代にウッチに創業され、現在はワルシャワに本社を置くポーランド最大手の CD PROJEKT RED が2015年に開発・発売した『ウィッチャー3』というタイトルは全世界での販売本数が5000万本を超えています。

その他にも、ヴロツワフに拠点を置く Techland、ワルシャワの 11 bit studios など多くのポーランドを拠点とするスタジオが世界的に知られ、売り上げや知名度のみならず作品のクオリティの高さから敬意を持って見られています。

上述の CD PROJEKT RED は2020年の一時期、株価時価総額がポーランド企業で一位²に、そしてフランスの大手 UBISOFT も超え欧州の全ゲーム企業でも一位³になるといったこともありました。

ポーランドではさらに、これら大手のゲーム開発会社を退職したメンバーが新たなことに挑戦したいと、投資を受け開発スタジオを起業する、というムーブメントも起こっています。

また、ポーランドの豊富な人材プールに目を付けた国外のゲーム開発企業がポーランドに開発スタジオを開設し、人材を雇いゲーム開発の一拠点にしようというムーブメントも起こっています。例えばベルギーの会社である Larian Studios、アメリカの会社である Activision 社などがその例です。

インディーゲームと呼ばれる、大きな企業に属さず同人活動的に開発されたゲーム作品が、良い評判を得て著名になる開発者も散見されます。

一例として、『Manor Lords』という、中世ヨーロッパの一貧乏領主となって街づくり、領地経営を行うというゲームは、ポーランド人の一個人により開発されたインディーゲーム群の一つです。個人開発のゲームでありながら中世を忠実に再現した美しいグラフィックや、領主として自分好みの村を作り上げていける自由度が評判を呼び、発売からひと月足らずで世界の売上本数が200万本を超えたという発表がありました。

なかなか無名の個人が小説を書く、同人映画を作るなどして突然そこまでの訴求力、売り上げを得ることは産業の構造的な理由で難しいでしょうから、ゲーム開発というのは可能性と市場があり、そして成功を掴む人材が実際にいるのがポーランド、ということになりますね。

3 ポーランドにおける盛況なゲームイベント、政府の手厚い支援と業界人の交流の機会

ポーランドではそのように大小の企業から個人に至るまで様々なゲーム業界で活動する人たちがおり、ゲームイベントや交流の機会が多くあります。

まずゲームイベントとは何かということからご説明しましょう。

日本では毎年秋ごろに行われる「東京ゲームショウ」が有名です。欧州全体を見渡すと、ドイツのケルンで開催される Gamescom が欧州最大のイベントとして知られています。

ゲームイベントも個々にコンセプトが違うものですが、概ね以下の4つの側面があり、イベントにより一部の要素のみを備えるものであったり、比重もまちまちです。

- 各ゲーム企業がブースを出展して新作ゲームのデモ版を展示、メディアが取材したり一般の来場者が遊んで体験できる見本市的な要素

² <https://notesfrompoland.com/2020/04/04/video-game-giant-cd-projekt-becomes-polands-most-valuable-listed-firm-amid-coronavirus-turmoil/>

³ <https://www.thegamer.com/cdpr-vs-ubisoft-europe-most-valuable-game-company/>

- 大企業のみならず、インディーゲーム開発者が小さいブースに自作品を出展し、出資家を募るなど宣伝活動を行う要素
- 複数の部屋に分かれた会議場形式の会場にて、開発者が数日に渡り集い、自社の開発の知見、使用した技術などをプレゼンし質疑応答、ノウハウの交換をする学術会議的な要素
- 各ゲーム企業の人事部がブースを出し、学生や求職者に対し説明を行う合同企業説明会的な要素

ポーランドでは例えばポズナンで開催の Poznan Game Arena、クラクフで開催の Digital Dragons などが有名です。

また、ウッチ市では Promised Land というゲームアーティスト（ゲームのキャラクターなどのイラストを描くコンセプトアーティストや、3D のモデルを作るモデラーなど多岐にわたるビジュアルデザインに携わる人たち）のためのワークショップ、交流イベントも毎年行われています。

それらのゲームイベント、例えば Digital Dragons 2024 では「Małopolska Innovative」という県行政関係の機関が、Poznan Game Arena 2024 ではポズナン市がパートナーとして名を連ねるなど、民間のみの取り組みにとどまらず、行政もゲーム産業を盛り立てていこうという意欲が感じられます。

ポーランド政府のゲーム業界の支援は資金援助の面でも及んでおり、例えば「Smart Growth Operational Programme 2014-2020」という 2014 年から 2020 年にかけての国家支援プログラムでは 7 年間の総予算が当時のレートで約 1 兆円、私も関わったポーランド最大手ゲーム開発企業である CD PROJEKT RED 開発の「Cyberpunk 2077」においても数億円単位の資金援助を受けたとのこと⁴。

その他、政府が積極的にゲーム産業と関わっている例としては、The Institute of National Remembrance という国家機関が企画し、ソボトの開発企業が開発した WW2 中のポーランド空軍の状況を体験するゲーム「Aviators」があります。こちらはゲーム販売プラットフォーム Steam にてなんと無料で公開されています。

さらに草の根的なゲーム開発業界人の交流イベントも盛んで、私の知っているだけでもワルシャワ、ヴロツワフ、ウッチなどにゲーム開発者のための Facebook グループがあり、定期的に市内のバーを借りて交流イベントを行うなど、お互いのネットワーキング、情報交換を行うことも盛んです。

ポーランドではいかに多様な大小さまざまなイベント、支援、交流の機会などが、政府、民間に関わらずあちこちに存在しているか、という空気感がお分かりいただけでしょうか。

4 代表的なポーランド製ゲーム作品介绍

ここではポーランドのゲーム作品をご紹介します。たくさん挙げたい気持ちはやまやまですが、キリがないので二作に絞ります。

『ウィッチャー3』（2015）

すでに名前を挙げた作品ですがここで改めて。ポーランドのゲーム業界のクオリティを世界に知らしめた重要な作品です。

ポーランド最大手のスタジオ CD PROJEKT RED が開発しました。同社の代表作としてこの『ウィッチャー』シリーズ、そして筆者も開発に携わった『サイバーパンク 2077』などが知られています。

『ウィッチャー』シリーズはアンジェイ・サプコフスキの小説『Wiedźmin』を原作としつつ、新規登場人物などオリジナル要素も多く加えたロールプレイングゲームです。中世スラブ世界を舞台に、キリスト教以前の伝承、宗教儀式、妖怪などが登場し、そのダークファンタジーの世界の中でモンスターを狩ることを生業とする主人公のキャラクターとして生きることができます。

本シリーズの 1、2 作目もその完成度の高さから徐々に知名度を上げていたのですが、特に 2015 年に発売されたシリーズ 3 作目は世界的な好評を博し、これを超えるロールプレイングゲームは無いと世界で称賛されるまでになりました。

本作の何が特別だったのでしょうか？美しい絵作りや音楽などももちろんなのですが、全体的に立ち込める重たい空気感と物語に通底する悲壮感や決断の難しさ、といった点が特に評価されています。

描かれるのはありがちな勧善懲悪、プレイヤーが無敵のように強く、敵は悪、と言う図式ではありません。それぞれの人物の立場に事情があり何事も一筋縄ではいかない。プレイヤーが良かれと思って取った選択が、結果として裏目に出て状況を悪化させる。あるいは主人公の良き協力者、友人だと思っていた登場人物

⁴ <https://automaton-media.com/articles/newsjp/relationship-between-cd-projekt-red-and-poland-government/>

が主人公をだましてることが発覚した。そういう人間社会の複雑さ、ままたらなさを重厚な音楽、映像と共に描きだし、無二の魅力を作りだしています。

ポーランドの伝統楽器や旋律を取り入れた曲を演奏するバンド「Percival」がゲーム内の多くの楽曲を演奏しているのも個人的に興味深いところです。

尚、クスッと面白いと感じる要素として、プレイヤーがダメージを受けたときに回復できるアイテムにピエロギや蜂蜜酒なども登場します。本作の世界的ヒットはポーランド文化が世界に普及するのにも一役買っているかもしれません。



『This War of Mine』 (2014)

こちらもワルシャワに拠点を置く大手開発スタジオの一つ 11 Bit Studios 製の作品です。

旧ユーゴスラビアの内戦に巻き込まれた一市民をプレイキャラクターにして、停戦するまでの数か月を生き延びる、という一風変わった目的を持ったゲームです。

モノトーンの色調が強調された重く沈んだグラフィック、抑圧的な音楽や効果音の響く中、プレイヤーは廃屋のがれきりから食料、薪や工具などを見つけ、飢え、病気、冬の寒さ、略奪者などから身を守りつつひっそりと暮らさないとはいけません。プレイヤーは仲間と共に、戦争の中でなすすべもない一市民の緊張感に耐えながら、時に辛い犠牲を出しながら過ごすこととなります。

プレイヤーと一緒にサバイバルする仲間たちは（ある程度ランダムに生成されるのですが）特別な能力を持ったスーパーマンではありません。ただちょっと料理が得意だとか、看護師として働いていたので傷の手当てが得意といった特性を持っていることもあり、ささやかな特技を補い合いながら、過酷な環境を生き延びていきます。

ポーランド映画でも扱われそうな重く哲学的なテーマ性を、ゲームのメカニズムとして（語弊はありますが）「楽しんで」プレイできるものとして昇華させた、エンターテインメント作品としても芸術作品としても傑作として知られているゲームタイトルです。

今は 11 Bit Studios も規模が拡大し、ポーランドの大手ゲーム企業の一つとなっていますが、本作が開発されたころはまだ小さいチームだったようです。小規模開発のため登場人物の顔写真などはプロの役者ではなく開発者本人のものを使っただけのこと。余談ですが私がワルシャワで 11 bit Studios の開発者とお話しした際に「どこかで見た顔だ」と思っていたところ、そのゲーム内の人物の一人として顔写真が使われていた人だった！ということもありました。





5 ポーランドのゲーム業界の起り

本節では、初期のポーランドのゲーム産業について、脚注で挙げたインタビュー記事で語られた内容を基に再構成してみました⁵。

ポーランドのゲーム産業は90年代に始まっています。日本の『スペースインベーダー』ゲームが発売され社会現象になったのが1978年であることを考えると、やはり共産主義圏だったこともあり日本や西欧などに比べて遅いスタートだと言えるでしょう。

90年代に創業され、今も大手企業として活動しているのは何度か名前を出したCD PROJEKT RED、そしてヴロツワフで設立された大手企業の一つTechlandなど数社です。

ポーランドで知的財産権の保護法が出来たのが1992年とのことで、その前後までは西側諸国のゲームソフトが入ってくると海賊版が制作され流通していたため、初期のゲーム関連企業はどう海賊版に対抗するのかに頭を悩ませたとのこと。

例えば上述の古参二社はもともとゲームの開発ではなくディストリビューターとして企業の歴史は始まっているとのことです。

ただの正規品として販売するだけでは海賊版に負けてしまう。そのため付加価値を付けて高品質なローカライズ（翻訳等を経て別の国で発売するのに対応させること）をしたのがCD PROJEKT REDの初期のビジネスだったとか。

CD PROJEKT REDは、著名な映画学校があるウッチで創業されたのですが、創業者であるMarcin Iwińskiの親が映画業界の人物であるため、吹き替えの人材なども親のコネクションを使って集めることができたこととインタビューで語っているのは興味深いところです。

ポーランドのゲーム産業としての立ち上がりは90年代からですが、個人でコンピューターを触る優秀なプログラマーなどはそれ以前から当然存在していたとのことで、上述の古参のゲーム会社がディストリビューターの枠を超え自社開発に業務を広げる中で、個人で、あるいは隣接業界で活躍していたソフトウェア開発者、あるいはグラフィックデザイナーなどが加わり、ポーランドにゲーム開発産業が興ってきます。

こうして、Techlandが『Chrome』という最初のゲームをリリースしたのが2003年。CD PROJECT REDの最初の作品である『ウィッチャー』シリーズ第一作目が発売されるのが2007年。

それからわずか10年前後で、ポーランドに拠点を置くゲーム企業は増え、ポーランド産のゲームタイトルは世界的に知られ、政府も可能性を見出して手厚く支援するまでになったわけです。

⁵ <https://www.famitsu.com/news/201901/06169020.html> ; <https://www.4gamer.net/games/036/G003691/20191117011/>

6 ポーランドの、ゲーム産業を生み出し成長させた土壌

そのように短期間でポーランドのゲーム産業が発展した理由はどのようなところにあるのでしょうか。私見によれば、三点考えられると思います。

一点目に、ゲーム業界の映画産業との親和性の高まりと、ポーランドの映画業界の人材育成の土壌があったことについて。

ご存じの通りポーランドには長く国際的な評価を得てきた映画産業の歴史があります。

ゲーム業界は、最初期のシンプルな画面の時代こそ映画とはかけ離れた何かのようですが、徐々にコンピュータのスペックが上がり、3Dポリゴン化され、映像、ストーリーなどが映画のクオリティに近づいてくる中で、人材の親和性が映画業界とあらゆる側面で高まってきました。



CD PROJEKT RED 製『Cyberpunk 2077』(2020)より
質感、ライティングなど映画的なリアルさが求められる

私も個人的に知り合いの同僚などで、ウッチの映画学校を卒業してゲーム企業に就職した、あるいは映画業界で働いていたけれどもゲーム業界に移ってきた、という経歴の人も多く見かけました。

実際、現在のゲーム業界は非常に高度な映像コンテンツ制作技術が要求されます。ストーリーを書くためには専門のシナリオライター。ゲーム内で発生するストーリーのカットを制作するためには、映画と同じように絵コンテを作成する。それをCGで作られたキャラクターと背景セットの中で動かし「撮影」する際には、照明、カメラワークなどもそれらを専門とする担当者が居り、クオリティを上げる。キャラクターの音声を担当するのはプロの映画俳優や映画の吹き替えを行う声優陣です。

もちろんハリウッドはじめ映画産業ではCG自体が多く使われてきたため、そちらでポリゴンモデラーなどCGデザイナーとして活躍していた人はゲーム業界にも求められやすい状況です。

尚、ポーランド以外に、エンターテインメント産業自体の規模は決して大きくないのになぜかゲーム産業が比較的有名な欧州の国としてチェコも挙げられます。チェコも昔から映画、人形劇、アニメーションなどで名を馳せていたことは、果たして偶然でしょうか。

第二に、ソフトウェア開発というのは重厚長大な他の産業に比べると比較的立ち上げるのに時間がかからない、という点も特徴として上げられるでしょう。

人とPCと机さえあればだれでも作れてしまう。日本でも1980年代にファミコンブームが起こった時、プログラムに詳しいコンピューターオタクの学生や若者数人が同人活動的に集まってファミコンソフトを作り、それが一瞬で大ヒットしてその後の隆盛と今の日本のゲームの大企業につながっているという例は多くあります。

また、やや専門的、技術的な話になりますが、ゲーム機は通常のソフトウェア開発ともまた違い、ゲーム機やPCのスペックの性能が毎年急速に上がっているからこそ、古いノウハウの蓄積よりも最新の潮流の中にどれだけ瞬発力を持って飛び込めるか、ということが重要になってくる業界でもあります。

例えば PC の通常のソフト、ウェブブラウザで起動するアプリを開発するときにマシンのスペックを使い切る＝CPU やメモリ使用率が 100%になるようなソフトを作る、ということは基本的にあり得ないでしょう。そんなことをしてしまったら同時に開いている他のアプリケーションが反応しなくなってしまうたり、最悪マシン自体がクラッシュしてしまうのですから。

しかしゲームソフトは逆です。通常我々はゲームを遊んでいるときは他のことをしません。同時に、ユーザーはそれだけスペックを最大限使用した美しいグラフィックスと高度な演算を行ったゲームが毎年出てくることに慣れ、期待しているわけです。常にゲームの開発技術というのはコンピュータのスペック上昇と共にアップデートしないとイケないようなものに宿命づけられます。

そのため開発技術は常に発展的、流動的で、10 年経てばもう古くて過去のノウハウが生かせなくなってしまうような業界です。そのことがゲーム産業が 40 年前からあるのか 20 年前からなのかの差異を無化する結果となります。日本や北米において、ポーランドより数十年ゲーム産業が先行して存在していたからと言って、覆されない支配的な業界のシェアが固定化されてしまわなかった理由の一端ではないでしょうか。

そして完成したソフトは一昔前でも CD や DVD ロムの形で流通できるし、今現在の主流はダウンロード販売です。在庫も持たずウェブ上の購入ボタン一つとクレジット決済で、大手の開発したソフトとおなじオンラインストアで、同じような値段で簡単に世界中で売ってしまうのです。

第三に、画一化したジャンルの作品であふれる世界のゲーム業界の主流に対して、ポーランドには独自の作品を作る美学、芸術的土壌があったということも指摘できるかと思います。

ハリウッドの映画タイトルが世界中の人々に売れるために、最大公約数的でどれも同じようなストーリーの構成、演出になっている、というのはよく言われることです。

ゲーム業界でも同じことが起こっており、多くの売り上げを求めて北米や西欧の大手企業は画一化したジャンルの似たようなゲームを作りがちになる、という現実が存在します。

大規模で複雑な、確実にヒットするゲームを開発するためのコストが非常に上がり、それを回収するために膨大なマーケティング費用をかけて、ニューヨークのタイムズスクウェアにコマースを流すような派手な宣伝戦略を取る。そのような事をしていると、開発費は数百億円にも上ります。すると世界で数百万本以上売れてくれないと開発費を回収できなくなる。大手スタジオはニッチなジャンルを攻めるリスクは犯せないの、王道の、成功が約束されるような作品群を同工異曲で生産する戦略を取るしかなくなる、という袋小路です。

一方ポーランドでは、文学、映画、音楽などオリジナルな芸術の伝統、そして人材的な土壌がありました。

それらの感性を核として、大手に真正面から同ジャンルで挑むのではなく、自身の美学に従った作品を追及してきました。

ポーランド映画にも通じる抑圧された状況下での苦悩、ジレンマ。単純な善と悪が存在しないこと。そういった人間の複雑性を美しい音楽や映像と掛け合わせ、ゲームのシナリオ、テーマ、プレイヤーの取る決断の中に有機的に織り込んだ作品が多いこと。それゆえに世界からの評価につながっていることは、すでに取り上げた『ウィッチャー 3』や『This War of Mine』の紹介でも一端を垣間見て頂けたかと思います。

これらのポーランドのゲーム産業のみが持つユニークな「作風」によって大手の画一的なゲームに実ほうんざりしてきた消費者にアピールし、オリジナリティの有る、クオリティの高い作品を多く作り出す国、としての地位を急速に確立してきたのではないのでしょうか。

これら三点の事情の複合が、わずか 30 年前まで著作権も整備が遅れ、経済的にも混乱気味だった旧共産圏の欧州の一国だったポーランドが、映画や文学で培われた人材と合わさって、急速にゲーム産業というものに活路を見出し、政府の積極的な援助とも相まって発展してきたと考えています。

ポーランドのゲーム産業はまだまだダイナミックでその勢いを失うようには見えません。これまでゲームというものに注目してこの国を見て来なかった読者の皆様にも、この機会に多少興味を持ち、おすすめの作品を遊んでみる等のきっかけとなれば幸いです。

筆者紹介：

榊原 寛（さかきばら ひろし）

1981年 大阪生まれ

2005年 京都大学文学部 卒

2010年 京都大学大学院 アジア・アフリカ地域研究研究科一貫性博士課程中退 地域研究学修士

2008年 大学在籍中よりゲーム開発企業のエンバイロメントアーティスト（3D背景デザイナー）として活動開始

以後、日本、チェコ、アメリカ等でのキャリアを経て、2017年よりポーランドのワルシャワへ移住

CD PROJEKT REDに2022年まで勤務の後、ワルシャワ在住のまま法人を立ち上げ独立

個人で制作したゲーム『NOSTALGIC TRAIN』は文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作に選出

最新のゲーム背景の制作手法を解説した『背景アーティスト導きの書』（ボーンデジタル 2023）企画、著

その他、CG制作業、執筆、ワークショップ登壇など活動多数