

アクセスブライ

中国ゲーム市場の歴史をまとめた調査レポート 『中国ゲーム産業史』に取り上げられました！

日本のアニメやゲームコンテンツの中国展開をサポートする株式会社アクセスブライ（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：柏口之宏）は7月19日発売の『中国ゲーム産業史』（株式会社G zブレイン）「第9章：中国ゲーム産業拡大期における日系企業の動態」に「ロボットガールズZ」、「君の名は。」の中国展開で成功した企業として取り上げられました。

市場としての中国に魅せられ、自身をその可能性に賭けていった。

そのひとり、柏口之宏氏により創業されたのがアクセスブライだ。

（本文より）



「中国ゲーム産業史」概要

書名：中国ゲーム産業史 テンセント・NetEase などの企業躍進の秘密

著者：中村彰憲（立命館大学映像学部 教授・学術博士、日本デジタルゲーム学会[DiGRAJapan]会長）

発行・監修：株式会社G zブレイン

発売日：2018年7月19日

価格：書籍版…4,600円＋税／PDF版（CD-ROM）…4,300円＋税

書籍版：<http://ebten.jp/p/7015018071951/>

PDF版（CD-ROM）：<http://ebten.jp/p/7015018071952/>

<目次>

中国ゲーム産業史 年表

序章：中国ゲーム産業史で紐解くチャイニーズ・イノベーションの真実

第1章：世界最大のエンターテインメント大国—中国

第2章：中国ゲーム産業の混沌（～1997年）

第3章：中国ゲーム産業の形成（1998年～2004年）

第4章：中国ゲーム産業と中国政府の役割

第5章：中国ゲーム産業黎明期における日本企業の動態

第6章：中国ゲーム産業の発展（2005年～2009年）

第7章：中国文化産業振興政策の形成と発展

第8章：中国ゲーム産業の拡大（2010年～2014年）

第9章：中国ゲーム産業拡大期における日系企業の動態

第10章：中国ゲーム産業の現在、そして未来（2015年～）

第11章：中国ゲーム産業進化論（おわりに変えて）

『[中国ゲーム産業史](#)』は、中国ゲーム市場研究の第一人者である、立命館大学教授・中村彰憲氏が長年の現地取材をもとに、中国ゲーム市場の歴史を記した産業史です。1990年代から現在までの変遷を年表にまとめ、模倣品が溢れていた20世紀末の“混沌期”、オンラインゲームの普及が始まった“形成期”、オンラインゲームサービスの多様化が進んだ“発展期”、中国市場が本格的に立ち上がり、外資系企業が参入を始めた“拡大期”、そして現在と、中国ゲーム産業の時代背景を詳しく解説します。中国がいかにして世界最大規模のゲーム市場となったのか、その変遷を分析し、未来を展望する一冊となっています。

《株式会社アクセスブライト 会社概要》

会社名:株式会社アクセスブライト

設立:2011年9月／代表者:代表取締役 柏口之宏／資本金:6億6,971万円（資本準備金含）

所在地:千代田区大手町1丁目9-2 大手町フィナンシャルシティ グランキューブ3F

主な事業内容:中国におけるスマートフォンゲームの企画・開発・配信・運営、映画の製作・配給、ライブコンサート、アニメの制作・配信、グッズの製作・販売

■ 本リリースに関するお問い合わせ先 ■

株式会社アクセスブライト 広報担当

TEL : 03-4243-1031 E-mail : pr@accessbright.com