



文化芸術活動基盤強化基金
クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）
コンテンツ創造・海外展開のための実践的な社会人育成支援
ゲーム販売におけるグローバル人材育成計画
Global Game Growth Gateway

募集要項

特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会日本



特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会日本（IGDA 日本）は、文化芸術活動基盤強化基金「クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）」に採択され、ゲーム分野におけるコンテンツ創造・海外展開のための実践的な社会人育成支援のプログラム「Global Game Growth Gateway」を実施してまいります。つきましては、本プログラムの育成対象者を以下のとおり募集いたします。

目的

日本で開発されたゲーム作品が海外で成功を収めるためには、海外市場の実態理解と最新の販売手法の習得、販売経験の蓄積が必要不可欠です。本プログラムは、日本国内のゲーム会社の海外販売・マーケティング担当者に対して海外販売に必要な実践的な知識・ノウハウを習得できる機会を提供し、今後もゲーム業界で活用していくことが可能な業界共通の育成カリキュラムを開発・整備することを目的としています。

具体的には、ゲームの主要市場である北米、欧州、中国の3地域に重点を置き、海外市場の第一線で活躍する専門家によるオンライン講義、海外イベント視察、販売実践としてのゲームストアでの共同展示の3つの施策を実施します。それにより、海外販売に必要な実践的な知識・ノウハウの習得のみならず、海外のメディア・インフルエンサー等との関係構築も目指します。

プログラム概要

本プログラムでは以下の3つの施策を実施します。育成対象者に選ばれた場合、一部の施策にだけ参加するということはできず、すべての施策にご参加いただく必要がありますので、あらかじめご了承ください。

①オンライン講義

海外ゲームマーケティングの専門家によるオンライン講義を2028年3月までに合計26回実施します。26回の内訳は以下のとおりです。

- 海外でのゲーム販売に関するレクチャー：10回
- 周辺分野に関するレクチャー：8回
- 海外イベント視察の事前準備レクチャー：8回

<補足>

- ・上記以外にも追加のオンライン講義を実施する可能性があります
- ・一部の講義は英語で実施しますが、逐次通訳を入れる予定です
- ・なるべく平日の夜にオンライン講義を実施する予定です。1コマあたり最大90分を想定しています

②海外イベント視察

主要な海外イベントへの視察を実施します。海外イベントの視察だけではなく、現地のゲーム会社やPR会社、メディア等への企業訪問も併せて実施する予定です。視察予定の海外イベントは以下のとおりです。なお、社会情勢や指導者の判断、参加者の希望に応じて訪問するイベントは変更となる場合があります。

- 北米：GDC（アメリカ）、PAX East（アメリカ）、PAX West（アメリカ）

- 欧州：gamescom（ドイツ）、EGX（イギリス）
- 中国：WePlay、Bilibili World、ChinaJoy

<補足>

- ・上記8つのすべてのイベントの視察に参加することはできません。最大4つのイベントの視察にご参加いただけます。特定のイベントに希望が集中した場合、ご自身が希望するイベントの視察に参加できない可能性もありますので、あらかじめご了承ください。
- ・海外イベント視察には通訳もしくは通訳が可能なスタッフも同行する予定です。
- ・すべてのイベント視察において、本プログラムの指導者が引率を担当します。
- ・事務局側で航空券等を手配する関係上、原則として前泊・後泊はできませんので、あらかじめご了承ください。

③ゲームストアでの共同展示

本プログラムに参加しているゲーム会社のゲーム作品を海外に向けてプロモーションする実践の場としてゲームストアでの共同展示を実施します。2年目と3年目に実施する予定ですが、現段階では詳細は未定です。

上記のプログラムに参加していただく育成対象者の方には定期的にレポート作成やアンケートへの回答をお願いする予定です。必ずご協力いただくようお願いいたします。

指導者・講師

現時点でオンライン講義の講師を担当することが確定しているのは以下の方々になります。今後、数名追加になる予定です。

- ・佐藤翔氏（ルーディムス株式会社 代表取締役、IGDA 日本 SIG-Growth 正世話人）
- ・美矢知子氏（Neon Noroshi AB CEO）
- ・細越啓寛氏（株式会社 Annulus CEO、IGDA 日本 SIG-Growth 副世話人）
- ・森通治氏（株式会社集英社ゲームズ 執行役員 事業推進統括）
- ・片山裕貴氏（株式会社講談社 ゲームラボ 総合チーフ、IGDA 日本 SIG-Growth 副世話人）
- ・張金氏（株式会社 KADOKAWA Global Marketing 執行役員）

募集対象者

日本国内のゲーム会社（ゲームパブリッシャーなど）における海外販売・マーケティング担当者

<補足>

- ・日本国籍または日本の永住資格を有していることが必要になります
- ・これから海外販売・マーケティング担当者になろうとする方からの応募も可能です
- ・1社から複数名応募することはできません

対象年齢

年齢制限なし

募集人数

10名

参加料

無料

<補足>

- ・海外イベント視察の際の航空券・ホテル・入場パスは事務局の負担にて手配します
- ・上記には海外旅行保険は含まれていないので、必要な場合、自己負担にて加入していただきます
- ・現地での移動費等は原則として自己負担になります

募集・選考スケジュール

募集期間：2025年9月8日（月）～10月3日（金）

選考期間：2025年10月6日（月）～10月14日（火）

選考連絡：2025年10月15日（水）頃を予定

応募期限

10月3日（金） ※期限を過ぎての応募はできません。

プログラム実施スケジュール

2025年10月から2028年3月までプログラムになります。原則として途中で育成プログラムへの参加を辞退することはできませんので、あらかじめご了承ください。

①オンライン講義

海外イベント視察・ゲームストアでの共同展示の合間に全26回程度のオンライン講義を実施予定

②海外イベント視察

以下の海外イベントに視察予定

1年目：WePlay（2025年11月）、GDC（2026年3月）

2年目：PAX East（2026年5月）、Bilibili World（2026年7月）、gamescom（2026年8月）

3年目：ChinaJoy（2027年8月）、PAX West（2027年8月）、EGX（2027年10月）

③ゲームストアでの共同展示

詳細は未定ですが、2027年1月と2028年1月に実施予定

1年目（～2026年3月）											
						10月	11月	12月	1月	2月	3月
						講義実施	WePlay 視察		講義実施		GDC 視察
						←→		←→		←→	

2年目（2026年4月～2027年3月）											
4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
講義実施	PAX East 視察	講義実施	Bilibili World 視察	gamescom 視察		講義実施		ゲームストアでの共同展示		講義実施	
←→		←→		←→		←→		←→		←→	

3年目（2027年4月～2028年3月）											
4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
	講義実施		ChinaJoy 視察	PAX West 視察	講義実施	EGX 視察	講義実施	ゲームストアでの共同展示		講義実施	
←→				←→		←→		←→		←→	

応募条件

応募条件は以下になります。必ず所属する会社に了承を得た上でご応募ください。なお、途中で育成対象者を変更することはできないので、あらかじめご了承ください。

<応募者が所属するゲーム会社について>

- ・日本に本社機能があること
- ・日本のゲーム開発者・開発会社が制作したゲームを国内外に向けて販売していること
- ・Steamにおいてゲームを販売していること
- ・本プログラムで実施するゲームストアでの共同展示に参加できること

<応募者個人について>

- ・オンライン講義および海外イベント視察に参加できること
- ・英語にてコミュニケーションが取れること（推奨事項であり必須ではありません）

応募方法

応募フォームに必要事項を記入の上、ご応募ください。

応募フォームへの記入項目

以下が応募フォームに記入していただく項目になります。実績や計画等については詳細に記入していただくようお願いいたします。

<応募者個人について>

- ・氏名
- ・会社名
- ・部署名
- ・役職名
- ・生年月日
- ・連絡先
- ・応募理由
- ・応募者個人のゲーム業界実績、ゲーム販売経験
(過去のゲーム作品の販売実績について、どのような販売促進を行い、どのような成果を出したか、可能な範囲でお書きください。)
- ・外国語能力
- ・視察を希望するイベント (4つまで)

<応募者が所属するゲーム会社について>

- ・公式ウェブサイト、SNSのURL
- ・過去のゲーム販売実績 (日本の開発会社・開発者が制作したゲームについてはそれと分かるように記載してください。契約上、タイトル名を公表できない場合はタイトル名を省き、共有できる範囲で情報を記載してください)
- ・今後のゲーム販売計画 (日本の開発会社・開発者が制作したゲームについてはそれと分かるように記載してください。販売計画もしくは契約上、タイトル名を公表できない場合はタイトル名を省き、共有できる範囲で情報を記載してください)
- ・海外ゲーム市場での販売体制
- ・販売活動の特徴 (特記すること、アピールすることがあれば記載してください)

評価基準

会社としての販売体制、応募者のポテンシャル、日本の開発会社・開発者の作品を海外に販売する意欲などを評価し選考します。

選考

指導者による選考を実施し、外部有識者の意見を参考に育成対象者を決定します。原則として書類選考のみ実施しますが、場合により面談を実施する可能性があります。なお、選考にあたってはジェンダーバランスも考慮しますので、あらかじめご了承ください。

選考を通過された方には参加承諾書を提出していただきます。所属する会社から了承を得ていることを確認するために参加承諾書には社判を押印していただく予定です。

公表

育成対象者に選ばれた方の氏名等は本プログラムのホームページに掲載されますので、あらかじめご了承ください。なお、販売タイトルの情報が公表されることはございません。

その他

各プログラムにおいて写真撮影・録画・録音等を行う場合がございます。撮影した写真等は本プログラムのホームページ等で公表する場合がございますので、あらかじめご了承ください。

問い合わせ先

本募集要項に関して質問等がある場合、ウェブサイト上の問い合わせフォームからご連絡ください。