

# 委託 Global Game Growth Gateway (実施団体:IGDA日本)

## 目的・目標

ゲーム作品を作る人材への支援が行われる一方で、ゲーム作品を海外で販売する人材が不足している。ゲーム販売者・開発者の双方が実践的知見を身に着ける業界共通のカリキュラムを作ること为目标とし、アメリカ・欧州・中国市場を主要なターゲットとして、ゲーム販売におけるグローバル人材の育成を行う。

## 概要

販売者は、ゲームの主要市場である北米、欧州、中国の三地域に重点を置き、海外市場第一線で活躍する専門家による講義、海外イベント実地指導、販売実践としてのストア共同販売の三つを通じ、海外販売知識、実践力、海外人脈構築を目指す。ゲームスタジオリーダーやプロデューサーは、海外のゲーム人材育成プログラムへの派遣を通じ海外ゲームビジネスの最前線を学ぶ。

(区分・分野)

ゲーム

(対象となる職種)

ゲーム販売者・販売知見が必要な開発者

(育成人数)

14名/3年

## 3年目までの取組

### 〈ゲーム販売者向けプログラム〉

欧米圏、中華圏の市場について、計26回のオンライン講義を行う。欧米中国でゲーム販売に重要なイベントに訪問し、実地指導を行うとともに、現地の販売に関わる企業を訪問する。2年目以降は学んだ事を販売の実践に生かすためのストア共同販売を毎年1回実施する。

### 〈ゲームスタジオリーダー・ゲームプロデューサー向けプログラム〉

ゲームスタジオリーダー等を海外のゲーム人材育成プログラムへ2週間まで派遣し、海外ゲームビジネスの最新の知見を獲得する。得られた知見は、帰国後に他のクリエイターにも共有される。

## 5年目までの取組

3年目までの結果を元に訪問地域を広げるか、異なるプラットフォームを含めて調査を実施するか、アニメやマンガなど周辺領域のイベントにも参加するか等を決定し、それに合わせ次の育成対象者を確定する。IGDA日本のセミナーや技術カンファレンスなどで成果発表を行い、海外ゲーム人材育成プログラムや販売支援企業のリストと施策、規模別の海外販売のノウハウなどをまとめたレポートを作成し、5年間に得た知見についての共有を業界全体に向け行う。

## 成果目標 (見込)

## 目標値

コンテンツ創造・海外展開のための実践的な育成プログラムの開発・実装数	3年目：24件 5年目：36件
国内外の教育機関・専門機関・企業・団体等との連携数	3年目：15件 5年目：30件
育成プログラムの参加者が世界的に認知されている海外の芸術祭・文化施設等へ出品・参画し高い評価を受けた件数	3年目：15件 5年目：35件
育成プログラムの実証に参加した人数	3年目：14件 5年目：28件

## 中核となる指導者等

### 佐藤 翔 IGDA日本 SIG-Growth正世話人

2020年創業のルーディス株式会社の代表取締役として、ゲーム・アニメ・マンガ産業における海外進出のコンサルティング等を行っている。約20か国のゲーム産業カンファレンスで講演を行い、特に欧州や新興国で強い人脈を持つ。

2024年にIGDA本体でインキュベーション作業部会を立ち上げ、議長に就任。



## 国際的な場での実践の取組例



WePlay Expo (上海、中国) (1年目11月)

中国最大のインディーゲームイベント。

中国インディーゲームアワードの授賞式も行われる。



GDC (サンフランシスコ、米国) (1年目3月)

世界最大のゲーム開発者カンファレンス。

三桁以上の膨大な数のサイドイベントが実施される。

ゲームスタジオリーダー・ゲームプロデューサー向けプログラム

国内ゲーム開発者育成プログラム  
ゲームジャム運営団体

推薦

育成対象者  
国内企業所属ゲームクリエイター  
独立クリエイター


派遣

海外ゲーム人材育成プログラム

提携


提携

**事務局**



- ✓ チームの選抜、カリキュラムの設計、講師選定
- ✓ 海外派遣元企業・団体の選定・提携
- ✓ Steam Japan Pageの折衝
- ✓ 広報のための国内セミナーの主催・共催

連携



- ✓ クリエイターの申請・審査・採択にかかる事務運営
- ✓ クリエイター渡航費・宿泊費などの支払い業務
- ✓ 定期報告会や企業マッチングの場の設営業務

ゲーム販売者向けプログラム

育成対象者  
国内ゲームパブリッシャー各社の  
海外ゲーム販売担当者

訪問

海外ゲームカンファレンス

WePlay (中国)、GDC (アメリカ)、  
Bilibili World (中国)、  
Gamescom (ドイツ)、  
EGX (イギリス)、  
Pax East (アメリカ)、  
Pax West (アメリカ)、  
China Joy (中国)




選定

指導

選定

指導者

佐藤 翔 (IGDA日本 SIG-Growth正世話人)、美矢 知子 (Neon Noroshi代表)、  
張 金 (株KADOKAWA Global Marketing執行役員)、細越 啓寛 (株式会社Annulus CEO)、  
片山 裕貴 (株式会社講談社 ゲームラボ 総合チーフ)、森 通治 (株式会社集英社ゲームズ 執行役員 事業推進統括)  
他、海外ゲスト講師も講演

