文化芸術活動基盤強化基金　　クリエイター等育成支援（コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等）

団体名	株式会社アークライト
プロジェクト名	日本発アナログゲームのグローバル展開を牽引する次世代クリエイター共創プロジェクト

基本情報

対象分野	ゲーム	対象となる職種	ボードゲームクリエイター

プロジェクトの概要（案）

世界的に拡大するアナログゲーム市場において、国内業界が抱える「個人作家への依存」や「中核人材の不足」といった課題の解決を目指す人材育成プロジェクトである。専門機関が連携し、世界基準の作品制作を探求する伴走プログラムや海外見本市での実践的な研修を通じて、事業化や国際展開を担う次世代人材を育成する。また、事業を通じて得られた知見やノウハウを蓄積・体系化し、ガイドライン等として共有することで業界全体で持続的な人材育成を支える基盤を構築する。世界を魅了する日本発のボードゲーム作品の誕生と次世代クリエイターの育成を通じ、我が国の文化芸術の国際的なプレゼンス向上に貢献する。

期待される成果や波及効果

世界の舞台で人々を魅了する日本製アナログゲーム作品の誕生と、その制作・海外発信を牽引する中核的専門人材（クリエイター、ディレクター）の持続的な活動基盤の確立を成果とする。プロジェクトを通じて得た知見を「グローバル展開を支援するガイドライン」として体系化することで、ノウハウの継承や蓄積がなされ、持続的な人材育成が行われる。さらに、育成されたクリエイターによって世界的なゲームが作られることによるIP展開の促進等を通じて、日本のアナログゲーム産業全体の成熟と、国際的競争力の強化に貢献する。

具体的な人材ニーズ、またはニーズが生じる見込み



世界的にアナログゲーム市場が拡大しており、日本製ボードゲームに対する海外からの需要やライセンス展開のニーズが急速に高まっている。国内最大級のイベント「ゲームマーケット」においても、出展者数や発表作品数は年々拡大を続けている。一方で、業界全体として「個人の趣味・同人活動」への依存傾向が強いうえ、商業レベルの制作ノウハウや海外展開の知見が属人化している。結果として「職業としての定着」が難しく、世界で戦えるIPを生み出すための中核人材が不足。そのため、国際基準の開発を担うクリエイターや海外ライセンス交渉を完遂できるビジネス人材の持続的な育成・確保を要する。

人材の育成・確保のための持続的な基盤の構築イメージ

実践で蓄積した海外ライセンス交渉や市場分析の知見を「グローバル展開を支援するガイドライン」として体系化し、ネットワーク内で継続的に共有・更新することで常に最新の国際動向に適応できる体制を整える。また、育成された第一期生が次世代のメンターとして機能するネットワークを構築する。加えて、他業種からの人材流入を促進し、企業とのマッチング機会を継続的に提供することで、業界における安定したキャリア形成の土台とする。提携先が持つ商業流通ルートや海外見本市の共同出展枠を継続的に提供し、中核人材が自立して後進を牽引し続ける強固な産業基盤を定着させる。



目標達成までのロードマップ（案）

1年目

「人材発掘と育成基盤の構築」を方針とする。コンソーシアムやトップクリエイターとの協議を通じ、世界基準の製品開発カリキュラムを策定。広く全国から意欲ある人材を募るための啓蒙セミナーを開催し、次年度の海外OJTに参加する中核人材候補を選抜する。また、次年度の本格展開を見据え、事務局による海外見本市（SPIEL等）の事前視察を実施。現地動向の把握やパブリッシャー、オーガナイザーとの関係構築を強化する。

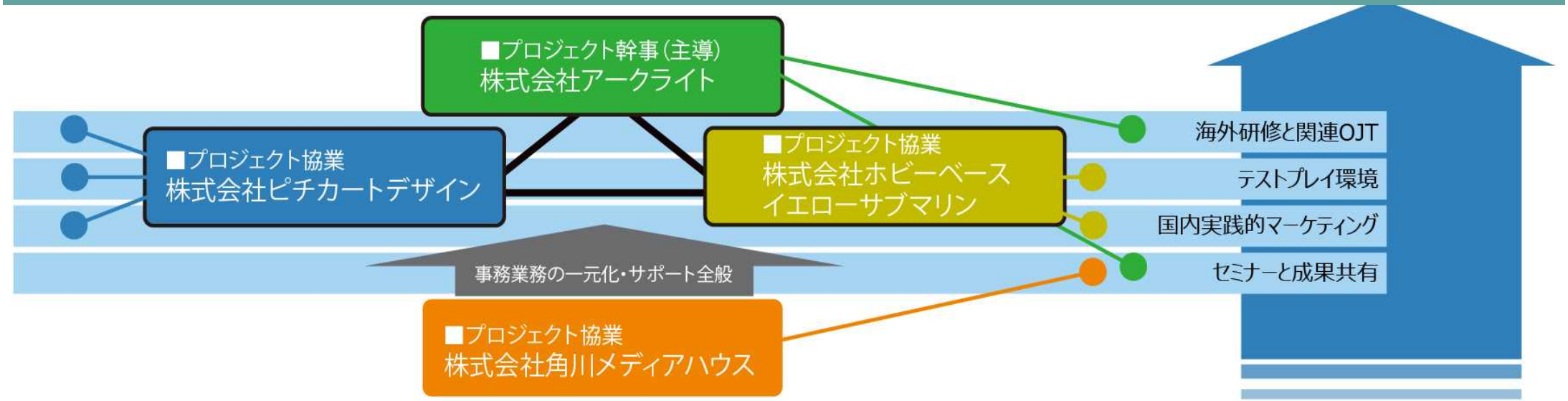
2年目

「実践的アウトプットと海外商談OJT」を方針とする。選抜した中核人材候補を対象に、国際水準へ引き上げる知見を拡大する。さらに中核人材候補をドイツ等の海外見本市へ派遣し、共同ブースでの展示や、通訳を交えた英語でのピッチング、版権交渉を自ら行う実践型OJTを実施する。現地の生きたフィードバックを肌で感じることで、自力でライセンス契約をまとめる高度なビジネス実務能力と、世界市場に適応する感性を養う。

3年目

海外での実践的な交流から得られたフィードバックを活用し、中核人材候補の作品づくりをより高い次元での完成へと導く伴走サポートを行う。あわせて、国内環境でのテストプレイも実践する。これらのプロセスを通じて蓄積された知見を基盤として、中核人材候補らが次世代を導くメンターとなる共創ネットワークを構築する。後進を牽引し続ける、持続可能で豊かな文化土壌を定着させる。

実　施　体　制（案）



団体名：株式会社アークライト、プロジェクト名：日本発アナログゲームのグローバル展開を牽引する次世代クリエイター共創プロジェクト