

Game & Content Gateway Japan - Sapporo × Kyoto



地方都市から広がるゲーム&コンテンツの可能性 - 札幌 × 京都

参加申込フォーム



2026.2.10 火 18:30 - 20:30



日本のゲーム・コンテンツ市場は世界的に注目を集め、地方都市でも新たなエコシステムが広がっています。京都は豊かな文化資本とコンテンツ産業の集積、札幌はeスポーツの盛り上がりやICT人材の豊富さ、生活コストの優位性を強みに、海外企業にとって魅力的な拠点です。

本イベントでは、両都市に進出する企業のリアルな事例や最新動向を紹介し、日本市場での新たなビジネスチャンスを探る絶好の機会をお届けします！

開催日時 2026年2月10日（火）18：30～20：30（受付開始 18：10～）

会場 JETRO Innovation Garden

実施言語 日本語（英語字幕）

住所： 東京都港区赤坂1-12-32アーク森ビル7階
(六本木一丁目駅 3番出口から徒歩1分) ※対面のみ

参加費 無料

プログラム内容

●基調講演 「グローバル企業から見た日本のゲーム・コンテンツ産業について」

株式会社セガ 常務執行役員 エグゼクティブスタジオオフィサー
株式会社セガ札幌スタジオ 代表取締役社長 瀬川 隆哉 氏

●京都市セッション

「コンテンツ産業における京都の強み(コンテンツ業界のエコシステムについて)」
KYOMAF B-SIDE 事務局 三輪 由美子 氏
「ゲーム業界における京都の強みと今後の可能性」
株式会社Skeleton Crew Studio 石川 武志 氏・株式会社room6 木村 征史 氏

●札幌市セッション

「札幌市におけるクリエイティブ産業の取組、海外との連携、協業」
札幌市 経済観光局産業振興部産業振興課 クリエイティブ産業担当係長 佐野 宏晃 氏
「なぜ札幌なのか？ゲーム業界における札幌の可能性」
合同会社SapWorks テッダー マイケル 氏

●パネルディスカッション

「ゲーム&コンテンツ産業における『協業の地』としての札幌・京都の可能性と戦略」
パネリスト：(札幌市)：株式会社セガ 瀬川 隆哉 氏・合同会社SapWorks テッダー マイケル 氏
(京都市)：株式会社Skeleton Crew Studio 石川 武志 氏・株式会社room6 木村 征史 氏
モデレーター：パソナグループ 塩谷 愛 氏

●ネットワーキング

主催：札幌市・京都市・ジェトロ本部（運営：株式会社パソナ）

問い合わせ先：JETRO Innovation Garden
ibscdesk@jetro.go.jp

SAPP_RO

CITY OF KYOTO

JETRO
Japan External Trade Organization