

# **Indie Game Studio/Startup Growth Programme for Europe**

**Application Deadline : July 26, 23:59(JST)**

## INDEX

- 01 | コース概要
- 02 | プログラム構成
- 03 | スケジュール
- 04 | 対象者・応募要件
- 05 | 費用負担
- 06 | 選考プロセス・基準
- 07 | 応募方法
- 08 | 注意・免責事項
- 09 | 問合せ先

## 01 OUTLINE | コース概要



### 目的

日本のインディーゲームスタジオ・スタートアップが欧州市場でパブリッシング契約や投資を獲得するための実戦的プログラムです。Games Londonの強力なネットワークを介し、プロダクトの磨き上げから有力パートナーへのピッチ、欧州主要ゲームイベントへの参加までを一貫して支援します。

1	欧州市場への最適化：PMF検証とプロダクトのブラッシュアップ
2	有力パートナーとの接続：パブリッシャー・投資家との直接交渉
3	欧州主要ゲームイベントへの参加：パブリッシャー・投資家向けのデモ・交渉の場

### 派遣先

欧州（ドイツ・ベルリン、フィンランド・ヘルシンキ、またはロンドンを予定）

### 主な対象

対象企業	海外展開を志向する日本国内のインディーゲームスタジオ（法人or個人）・スタートアップ
ステージ	プレシード～シリーズA、またはプロトタイプを保有するスタジオ、スタートアップ
マイルストーン分類	Validator / Scaler / Connector
分野	PC、コンソール、モバイルゲーム全般、ゲーム周辺のソリューションも含む
留意事項	<ul style="list-style-type: none"><li>日本在住外国人ファウンダーも含む</li><li>ビジネスレベル以上の英語力を有すること</li></ul>

※渡航対象者等の応募条件の詳細は「04|対象者・応募要件」をご確認ください

## 02 PROGRAM STRUCTURE | プログラム構成 – 全体像

※プログラムの実施内容・形式等は変更になる可能性があります  
※全日程、使用言語は英語となります



### 1 オンラインプログラム



2026年8月-9月  
(延長の可能性あり)

欧州市場分析、法的ガイダンス、ピッチトレーニング、パブリッシング戦略など全10回のワークショップを実施します。また、各社に最適化された個別のオンラインメンタリング（計15時間以上）を提供します。

### 2 国内プログラム(@Tokyo)



2026年9月

欧州メンター陣が来日し、東京ゲームショウ(TGS, 9/17-21)の前後にて対面でのピッチレビューやフィードバックを実施します。参加する欧州のパブリッシャーや投資家との商談・ネットワーキングの機会を創出します。

### 3 現地滞在プログラム（欧州ミッション）



2026年9-11月  
あるいは2027年1月

欧州の主要ゲームイベント（Games Ground BerlinやSlush, Techarena等）へ派遣します。パブリッシャーや投資家との1on1ピッチや、現地業界関係者との直接的なネットワーキングを実施します。

### 4 ロンドンゲームフェスティバルへの招待(オプション)



2027年4月

英国最大級のイベント「London Games Festival」にて、無料のショーケーススペースを提供します。B2Bイベントへの参加を通じて、プログラムの集大成となる最終ピッチと商談を行います。

**(本プログラム参加は任意です。なお、本プログラムはJETROの所管外となります。)**

### 1 オンラインプログラム & 個別メンタリング

欧州市場への本格進出に向けた基盤構築と、投資家・パブリッシャー向けピッチのブラッシュアップ

**定員** 8社（各社2名まで）

**日程** 2026年8月～9月（2027年2月まで延長の可能性あり）

#### 概要

- 専門ワークショップ（月2回・全10回予定）

ビジネスモデル構築、ファイナンス、欧州ゲーム市場分析、パブリッシング戦略、グローバル基準のピッチデッキ作成、法務・契約に関するガイダンス、マーケティング・PR戦略、ゲームビジョン策定、トレーラー & デジタルアセット作成、インフルエンサーマーケティングなど

- 個別1on1メンタリング（各社15時間以上）

実績のあるシニア級の欧州メンター（最低5名を選任）が、各スタジオのニーズに合わせて直接指導

- 講師・メンター陣（予定）

Fireshine Games (ゲームスカウト)、Future Friends Games (パブリッシャー)、Mishcon de Reya (法務)、Indigo Pearl (PR会社) など、最前線で活躍する専門家が担当

### 2 国内プログラム@東京

オンラインで構築したピッチとプロダクトを、東京ゲームショーに合わせて来日する欧州メンターや業界関係者に直接披露し、実践的なフィードバックと人脈を獲得する

**定員** 8社（各社2名まで）

**日程** 2026年9月  
東京ゲームショウ：9月17日-21日 ※この週の前後でワークショップやメンタリング・ネットワーキングなどを東京で開催します

#### 概要

- ・ **メンターとの対面セッション**

本プログラムを担当するメンター陣（5名以上）が東京ゲームショウ(TGS)に合わせて来日。参加スタジオのピッチやゲームビルドの直接レビューと対面フィードバックを実施

- ・ **ネットワーキング**

TGSに参加している欧州からの業界デリゲート（代表団）と、日本の参加コホート間による交流セッションを開催

- ・ **ビジネスマッチングの提供**

欧州の有力パブリッシャーや投資家と、プログラム参加企業（コホート）を直接引き合わせる対面での商談機会を創出

### 3 現地渡航プログラム（欧州）

欧州市場の熱量と基準を現地で直接体感し、現地ゲームイベントなどでプロダクトを披露。現地の投資家やパブリッシャーとの具体的な契約・資金調達へと繋げる

**定員** 8社（各社2名まで）

**日程** 2026年10月～11月あるいは2月  
11月のGames Ground Berlin(ドイツ), Slush(フィンランド), あるいは来年2月のTecharena (スウェーデン)を想定

#### 概要

- ゲームのショーケース（展示）

派遣先の欧州イベントにて自社のゲームを展示し、現地の関係者に向けて直接アピール

- 1on1ピッチ・本格商談

事前にマッチングされた欧州の主要パブリッシャー、投資家、プラットフォームホルダーに対する本格的な「1on1ピッチ」を実施

- 業界内ネットワーキング

現地業界関係者とのインフォーマルな交流を通じて、将来のビジネス拡大に向けた長期的なコネクションを構築

### 4 ロンドンゲームフェスティバルへの招待(オプション)

ロンドンで開かれるインディーゲーム向けカンファレンス“London Game Festival”での展示や各Publisherとの面談。**本プログラムへの参加は任意です。なお、本プログラムはJETROの所管外となります。**

**定員** 8社（各社2名まで）

**日程** 2027年4月

#### 概要

- 特別展示スペースの無償提供
- 日本の選抜8スタジオ専用のショーケーススペースを無償で提供
- B2Bイベントへのフルアクセス

世界中の投資家・パブリッシャーが集まる商談会「Games Finance Market」や各種カンファレンスへ無料で参加可能

- 柔軟な参加形態（現地・リモート）

現地へ渡航して直接商談に参加できるほか、渡航できない場合でも主催者（Games London）側で展示スペースを管理・運営し、リモートでのショーケース参加をサポート

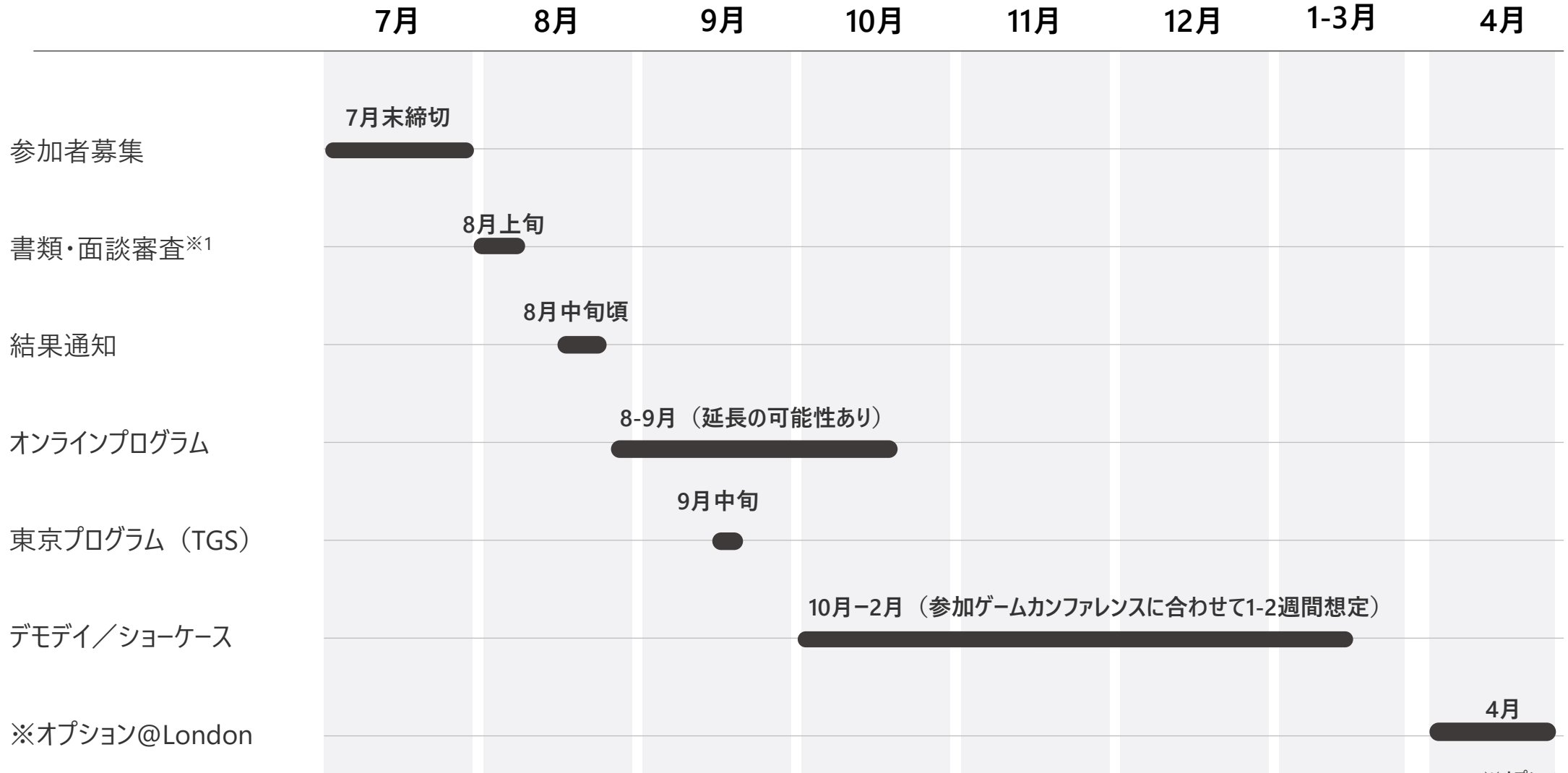
## Games London Accelerator

URL : <https://games.london/accelerator/>



Games Londonは、ロンドン市長と英国政府の資金提供を受けて2015年に設立されたゲーム産業振興機関です。毎年開催される「ロンドン・ゲームズ・フェスティバル」などの主要イベントや育成プログラムを通じて、インディーゲームスタジオのビジネス拡大を強かに支援しています。設立以来、同機関はこれまでに250社以上のゲーム関連スタートアップを支援してきました。その結果、2016年以降で1億1,000万ポンド以上の投資契約やソフトウェア販売の成立に貢献し、1,000人近い雇用の創出に繋がっています。近年実施された「Game Changer」プログラムだけでも100社のビジネスにポジティブな影響を与えており、ロンドンを欧州ナンバーワンのゲーム拠点へと押し上げる確かな実績を持っています。

### 03 SCHEDULE | スケジュール



※オプション

※1 必要に応じて面談を実施します。面談日程等は後日連絡します

## 02 PROGRAM STRUCTURE | プログラム構成 – 支援機関の紹介



★主なメンター一覧（一例、他9名以上のメンターがプログラムをサポートします） ※TBD



**Bobby Wertheim 氏**  
(Kando Factory創業者)

ゲーム業界で17年以上の経験を持ち、PlayStation、SEGA、Curve Games、Nocturne Gamesのほか、自身が設立したKando Factoryにおいて、QA、プロダクション、事業企画、A&Rなど幅広い領域に従事。

これまでに20,000件以上のゲームピッチを評価し、70本以上のタイトル開発に携わる。『Heavy Rain』『Gran Turismo』『Sonic the Hedgehog』『Bayonetta』などの人気タイトルにも関与。現在もメンター、講演者、大学講師、アワード審査員、BAFTA会員として、ゲーム業界の発展に貢献するゲーム業界のエキスパート。



**Patrick Johnson氏**  
(Playstack)

Patrick氏は、インディーゲームパブリッシャーであるPlaystackのHead of Discoveryを務め、2022年の入社以来、世界的ヒット作『Balatro』をはじめとする数々の有望タイトルの発掘・支援を主導。

近年、ゲーム市場において「発見されること（Discoverability）」が大きな課題となる中、独創的な作品が埋もれることなく世界中のプレイヤーに届くよう支援することをミッションとして活動しています。インディーゲーム業界における豊富な知見と、持続可能でクリエイターに優しいゲームエコシステムの実現への強い思いから、業界内で高い評価を受けている。



**Marc Melton氏**  
(Marvelous Europe)

エンターテインメントブランド、メディア企業、投資家とのビジネスにおいて25年以上の経験を持つ。現在は、『Story of Seasons』『Rune Factory』『Daemon X Machina』『Sakuna: Of Rice and Ruin』『Moonlight Peaks』などを手掛けるMarvelous Inc.のEMEA地域統括子会社であるMarvelous EuropeのManaging Directorを務める。これまでにKonami、Cartoon Network/WarnerMedia、Universal Picturesにおいて、国際マーケティング、事業開発、経営領域の要職を歴任。

エンターテインメントコンテンツを地域コミュニティ、パートナー企業、グローバルプラットフォームと結び付ける豊富な知見を有するエンターテインメントビジネスのプロフェッショナル。

### 定員

- 8社(各社2名)

### 主な対象

対象企業	海外展開を志向する日本国内のインディーゲームスタジオ（法人or個人）/スタートアップ
ステージ	プレシード～シリーズA、またはプロトタイプを保有するスタジオ、スタートアップ
マイルストーン分類	Validator / Scaler / Connector
分野	PC、コンソール、モバイルゲーム全般、ゲーム周辺のソリューションも含む
留意事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>日本在住外国人ファウンダーも含む</li> <li>ビジネスレベル以上の英語力を有すること</li> </ul>

### 応募要件

プログラム参加者は以下の全ての条件を満たすこと

- 日本に活動拠点のある日系スタートアップに所属するCXOクラスもしくは海外事業責任者の方  
日系スタートアップに所属する方である限り国籍は問わない
  - 英語の提案資料/商談可能な英語力を有すること
  - 潜在パートナーに提示するプロトタイプを有すること
  - 過去のプログラム期間中・終了後のヒアリング・アンケート等に回答いただいていること。また、今後必ず協力いただけること。
  - 本プログラムが提供するサービス（オンラインメンタリング等）に参加するための設備・環境を準備可能な方
- ※ 本プログラムは経済産業省・ジェトロが連携して行うプロジェクトであり、随時、フォローアップアンケートや実施過程でのヒアリングを実施します

## 05 COST-BEARING | 費用負担



### 参加者による費用負担

- 国内移動費
- 渡航費（航空券）
- 宿泊費
- 海外での移動交通費、飲食費、通信費、VISA代、海外旅行保険費などのその他発生する費用
- その他「主催者JETROによる費用負担」以外のすべての費用

### JETROによる費用負担（現物支給）

- オンライン/現地滞在中のメンタリング・ワークショップ・イベント開催等の各種プログラム料

※東京ゲームショー等国内外展示会参加チケットを含む上記は、全てJETROにて直接手配します。参加者に上記費用を支払うものではありません。



※1 面談審査（オンライン）の日程は、必要に応じて、応募者へ後日連絡します。

### 選考基準

- JETROが実施するその他のプログラムの参加状況、申込内容、海外展開の目的や状態を踏まえて、参加意義が認められること ※次ページに詳細
- メンターならびにジェットロがサポート可能であること
- 本プログラムの参加によって、スケールアップが見込まれること
- 技術主導であり、製品、技術、サービスアイデアの新規性や競争優位性があること
- バリュープロポジションが明確であること
- ビジネスモデルの収益性が高く、持続的な成長が見込めること
- 市場需要を証明するトラクションがあること
- 海外展開に適したチーム構成であること
- パートナーと連携・協力するための方法、条件が明確であること

選考基準：今回はMVPがあるゲームスタジオ以降を対象にします

■プログラム選定の考え方

各プログラムでは、参加企業が最大限の成果を得られるよう、事業ステージと目的に応じた適切なコース選定を選考基準の一つとしています。

海外展開に向けた課題やニーズは企業ごとに異なるため、自社が「今、何を達成したいのか」から逆算したコース選択を推奨します。

主な参加目的例

- 海外市場におけるPMF検証
- Go-to-Market戦略の精緻化
- 初期トラクションの獲得
- 海外ネットワークの構築

目的が明確でないまま複数のプログラムに参加することは、時間やリソースの分散につながる可能性があります。スタートアップにとって最も重要なリソースである「時間」を有効に活用するため、コース選定の趣旨をご理解のうえご応募ください。

■ 応募前の相談推奨

JETRO Startupチームは、事業ステージや目指す方向性に応じた最適なコース選定の相談を受け付けています。

- 今年度、他のアクセラレーションプログラムに採択されている方
  - 適切なコース選択に迷っている方
- いずれの場合も、応募前にお気軽にご相談ください

マイルストーンタイプ	参加目的	参加条件想定
Explorer(探索)	アイデア段階での方向性検証・市場理解	MVP未満、海外展開意欲あり
Validator(検証)	PoC/MVP段階での市場検証・ユーザーヒアリング	プロダクトあり、仮説検証段階
Scaler(成長)	顧客・投資家獲得、海外展開実行	プロダクト一定成熟、海外進出予定
Connector(特化)	投資家・パートナー連携重視	目的特化(資金調達、提携など)

今回の対象企業

### 選考基準：5つの評価軸により決定します

#### ① ゲームコンセプト・IPの独創性と魅力 (Originality & Appealing of Game Concept/IP)

評価内容：ゲームのコアとなるアイデア、アートスタイル、世界観、ストーリー、またはメカニクスにおいて、既存の作品にはない独自の強みや新規性（オリジナリティ）があるか。欧州のプレイヤーやパブリッシャーを惹きつける魅力があるか。

#### ② 開発の進捗状況とプロダクトの完成度 (Development Progress & Product Readiness)

評価内容：プログラム期間中（または終了後すぐ）に、現地のパブリッシャーや投資家へ提示して商談を進められるだけのプレイ可能なデモ（ビルド）やプロトタイプが準備できているか。開発スケジュールに現実性があるか。

#### ③ チームの能力と革新への情熱 (Team Capabilities & Passion for Innovation)

評価内容：ゲームを最後まで完成させ、グローバルにデリバリーできる技術力やマネジメント体制（チーム力）が備わっているか。新しい市場やビジネスモデルへの挑戦に対する高い情熱があるか。

#### ④ 国際市場におけるポテンシャルと拡張性 (International Market Potential & Scalability)

評価内容：日本国内だけでなく、欧州をはじめとするグローバル市場で商業的な成功を収めるポテンシャル（市場性）があるか。また、将来的なDLC展開、多言語化、他プラットフォームへの移植などの拡張性（スケールアップ）が見込めるか。

#### ⑤ 英語コミュニケーション能力と積極的な姿勢 (English Communication Capability & Willingness)

評価内容：欧州のメンターによるオールイングリッシュのワークショップや1on1に主体的に参加する意思（マインドセット）があるか。また、現地の商談（Games Finance Market等）で自らピッチを行い、交渉を進めようとする積極性と基礎的な対話能力があるか。

選考プロセスは2段階です。適宜資料などを用意ください。

### ■ ステップ1：書類・資材審査（一次審査）

応募時に提出された応募フォームおよび「3つの必須資材」をベースに、Games Londonの専門チーム及びJETROが初期スクリーニングを行います。

提出資材：

- ①【★必須】ピッチデッキ (Pitch Decks)：スタジオおよび作品のプレゼン資料及びビジネスプラン（今後の発売計画・収益化など）に関する資料
- ②【任意】ゲームデモ／プロトタイプ (Game Demos / Prototypes)：実際にプレイ可能なビルド
- ③【任意】トレーラー映像 (Trailers)：ゲームの魅力や世界観が伝わる映像

### ■ ステップ2：面接審査（二次審査）

一次審査を通過したスタジオを対象に、オンライン面接を実施。チームの熱意、海外進出へのコミットメント、および英語でのコミュニケーションの意思を確認し、最終的に8社を決定します。

※場合により面談が実施されない場合もあります

## 応募フォーム

2026年7月26日(日) 23:59 (JST) 締切

### ■ご応募に注意関する注意事項

- 締切後のご応募は、理由の如何を問わず受け付けいたしません
- 締切直前はアクセス集中により応募できない場合がありますので、余裕をもってご応募ください
- 提出後のピッチ内容の修正・差し替えは一切できません

### ■応募フローについて

- 応募フォーム内にピッチデッキ各種資料（URL形式）の提出が必要です
- 応募内容について、審査を行い、採択可否の通知を行います
- 書類審査とあわせて面談審査（オンライン）も実施いたします
- 審査結果に対する問い合わせには一切お答えできませんので、予めご了承ください

### 英語ピッチデッキ資料作成にあたっての留意点

以下の留意点が守られていない場合は、審査対象外となる可能性がありますので、ご注意ください

#### ■ 英語ピッチデッキ資料作成の留意点

- 右欄に示す記載内容を含む形でご作成ください
- 表紙は不要、最大6ページでご作成ください
- ファイルは原則PowerPointで作成し、PDF形式に変換してご提出ください（デッキファイルサイズは3MB以下）
- ファイル名は「**コース名\_企業名\_名前.pdf**」としてください（名前の部分にはご自身の名前をご記載ください）
- **2026年7月26日(日) 23:59 (JST) まで**にご提出ください

#### ■ 英語ピッチデッキ資料に記載する内容

プロトタイプについて以下の4項目を必須項目としてスライドに記載してください。また、ご自身のお名前を1ページ目左上にご記載ください

1. 解決したい社会課題・その解決策の提示
2. プロトタイプの概要・技術（写真や図、文章を用いて）
3. 事業の拡大戦略
4. プロトタイプにおけるアピールポイント・強み

※資料は**英語**でご作成ください

※スライドのデザイン・フォーマットは問いません

1. 必要に応じて、現地交渉先との面談などにも、メンターおよびJETRO職員が同行する可能性があります。また、帰国後の成果把握、進捗確認への協力をお願いします。
2. 本プログラムの選考通過後は、JETRO事業の紹介、成果報告のための外部公開をする場合がありますので、ご了承ください。（公開内容は事前に確認を行います）
3. JETROが実施するその他のプログラムの参加状況、申込内容、海外展開の目的や状態を踏まえて、参加意義が認められること ※P. 15参照

### 免責事項

---

J-StarX 利用規約・免責事項をよくお読みの上、応募をお願いします

### キャンセル規定

---

如何なる理由においても、渡航日程決定後のキャンセルは認められません

キャンセル料発生日：正確な期限は後日参加者にアナウンスします

## 09 CONTACT | お問い合わせ



コース名	J-starX Indie Game Studio/Startup Growth Programme for Europe
実施機関	ジェトロ イノベーション部/スタートアップ課、マドリード事務所、ロンドン事務所
担当者	加賀、鈴木(絵)、西山、長尾
お問い合わせ	<a href="#">問い合わせフォームリンク</a>

