



GAME FACTORY'S FRIENDSHIP Credentials

2024/04/18

世界が目指す、場所になる。

世界を目指すのではない。

世界中のゲームクリエイターが、それを楽しむユーザーが、憧れ、期待を膨らませる場所になるために。

デジタル技術、また、エンターテインメントの最前線として、日々進化するゲーム業界。

そんなゲームのみならず、エンターテインメント業界をにぎわすヒットコンテンツが、実はこの九州・福岡から多く生まれていることをご存知ですか？

「福岡をゲームのハリウッドに」を合言葉に福岡のゲーム開発企業3社のつながりから始まったGFF (= GAME FACTORY'S FRIENDSHIP) は、この20年で福岡のゲーム業界を大きくレベルアップさせ、日本のみならず世界中を相手に戦うまでに成長しました。

しかし、GFFの挑戦はまだまだ終わりません。

各組織が持つ強みをそれぞれを共有し、力をあわせれば、新しいものづくりにつながる。

オンラインゲームやスマートフォンコンテンツ、ゲームを通してユーザー同士のつながりやコミュニケーションなど、ゲームの楽しみ方も変化を続けています。

そんな様々な「つながり」をこれからも大切に、福岡を世界に誇るゲーム都市、エンターテインメント都市へ。

GATE FOR FUTURE

GFFはこれからも未来へ扉を、開き続けます。

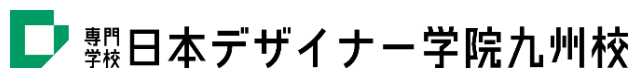


【G F F 概要 / About GFF】

GAME FACTORY'S FRIENDSHIP Credentials

◆ G F F (= GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)

「福岡をゲーム産業の世界的拠点にすること」を目的に発足。福岡を出発点として国内はじめ、海外へと活躍の場を広げているゲームソフト制作関連会社、福岡に拠点を置くゲーム系教育機関（2024年4月現在、11社・9校）が加盟し様々な協同事業を行っている。ゲームファンの拡大を目的としたイベントをはじめ、優秀なゲームクリエイターを育成・輩出する為の「産学連携事業」等、様々な事業を実施。



【正会員】

株式会社レベルファイブ / 株式会社サイバーコネクトツー / 株式会社ガンバリオン / 株式会社アルファ・システム / ポルトウウィン株式会社 / 株式会社デジタルハーツ / プラチナゲームズ株式会社 / グランディング株式会社 / 株式会社キューマックス

【学校会員】

福岡大学 / 福岡情報ITクリエイター専門学校 / 電子開発学園九州 / 福岡デザイン&テクノロジー専門学校 / ASOポップカルチャー専門学校 / 専門学校日本デザイナー学院 / バンタンゲームアカデミー福岡校 / ヒューマンアカデミー福岡校 / 九州産業大学

【準会員】

株式会社システムソフト・ベータ / 株式会社ペガサスジャパン

【賛助会員・特別会員】

株式会社ボンデジタル / ダイキン工業株式会社 / 株式会社アクアスター / 株式会社アスク / TriFスタジオ / 株式会社モリサワ / TSUKUMO / 株式会社エルザ ジャパン / 日本エイ・エム・ディ株式会社 / エムエスアイコンピュータージャパン株式会社 / ファーウェイ株式会社アウリン

GFF会員はゲームメーカーやゲームソフト開発会社、アニメ・CG専門の会社、バグ（不具合）調査をするデバッグ会社、ゲームクリエイターを育成する学校等、ゲーム制作に関わる幅広い企業・学校・団体が参画しています

◆福岡ゲーム産業振興機構

GFFは福岡市、九州大学と連携して、日本ゲーム業界史上初の「産・学・官」の連携機構
企業や学校、行政が互いの垣根を超え協力し合いながら、様々な活動を行う



ゲーム業界史上初!!
「産・学・官」三位一体の
組織として活動を展開中

GFF

福岡をゲーム産業の世界的拠点にすることを目的に発足。
福岡を出発点として国内はじめ、海外へと活躍の場を広げて
いるゲーム制作関連会社(2016年7月現在12社)が加盟し、
様々な協同事業を行っています。



福岡市

福岡市は福岡ゲーム産業振興機構の事務局
を務め、産学官協力のもと人材育成・確保や
国内外への情報発信・広報活動などに取り組
んでいます。



九州大学
KYUSHU UNIVERSITY

九州大学は、主にゲーム産業が必要とする技術
分野の先進的な研究開発や、その技術分野の
人材の育成・輩出、産学官連携の国際展開など
に取り組んでいます。

1 人材育成事業

福岡から優れたゲームを生み出し続けるため、
優秀なクリエイターやプロデューサーなどの
人材を育成・確保する事業。

・インターンシップ/ゲームコンテスト

2 市場開拓事業

国内外を問わず、優れた技術を持つ企業や
資金力がある企業など、様々な企業との交流を進め
市場の開拓を図る事業。

・海外との交流/ゲーム関連企業誘致

3 広報事業

ゲーム制作の拠点としての「九州・福岡」を
日本全国および世界にアピールし、
さらなる企業や人材の集積を図るための事業

・ゲームファンin福岡/HP等による情報発信

>2003

(2003)
レベルファイブ、サイバーコネクト、ガンバリオンが3社共同で「**GAME FACTORY FUKUOKA**」開催



>2004 >2005

(2004)
九州・福岡のゲーム制作会社7社により、**GFF (GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)**設立

(2005)
GFFと九州大学が連携協定を締結



>2006

- (2006)
- ・ **福岡コンテンツ産業拠点推進会議**に入会
※ 現：福岡県Ruby・コンテンツビジネス振興会議
 - ・ GFF/九州大学/福岡市の三者で「**福岡ゲーム産業振興機構**」設立
 - ・ 「**FUKUOKAゲームインターンシップ**」実施 (2023年8月までに第30回実施)



>2007

...

>2014 >2015

...

>2022 >2023

>2024

- (2007)
- ・ 「**GAME FOR FUTURE 2007**」開催
 - ・ 「**ゲーム企画塾**」開催 (主催/九経局)
 - ・ 「**福岡ゲーム産業就職フェアin東京**」開催 (主催/福岡県)
 - ・ 「**福岡ゲームコンテスト**」開催 (以降、2014年までに第7回実施)



- (2014)
- 「**GAME FAN in FUKUOKA 2014**」開催
10日間で約**32,000人**が来場



- (2015)
- 「**福岡ゲームコンテスト**」を改称
「**GFF AWARD 2015**」開催



- (2022)
- 「**GFF AWARD 2022**」開催
過去最高の応募作品数**1883点**を記録

- (2023)
- 「**GFF AWARD 2023**」開催
初のオンライン生配信実施



- (2024)
- ・ **新会員枠「学校会員」「準会員」**設立
ゲーム系教育機関**9校**がGFFに加入
 - ・ 九州・福岡のクリエイター育成を目的とした「**GFF産学連携プロジェクト**」スタート

【実績例① インターンシップ】

- 名称 **第29回FUKUOKA ゲームインターンシップ**
(オンライン型)
- 日時 2022年8月上旬～8月下旬
- 主催 福岡ゲーム産業振興機構 (GFF・九州大学・福岡市)
- 参加協力 株式会社ガンバリオン
株式会社サイバーコネクトツー
株式会社システムソフト・ベータ
株式会社フロム・ソフトウェア
株式会社レベルファイブ
※福岡のゲーム企業5社
- 応募数 216名
- 実施数 70名 (選考アリ)

2024年に31回を迎えた本ゲームインターンシップから
福岡のゲーム企業への就職者は **55名**

第29回 FUKUOKA
ゲームインターンシップ募集
福岡のゲーム制作関連企業と学部、**オンライン型**ゲームインターンシップ!

※要知照 ゲームクリエイターを本気で目指している年齢18歳以上の方
九州・福岡で!
インターンシップから
ゲームクリエイターに!

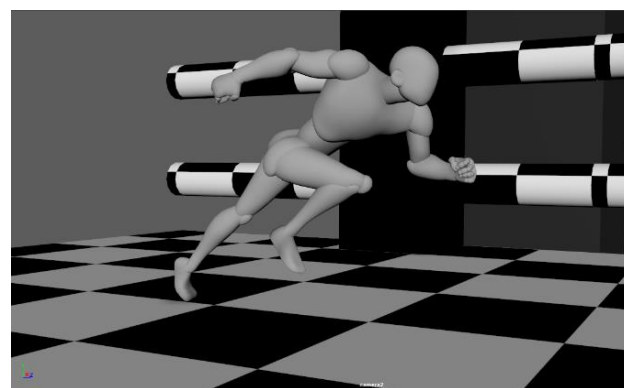
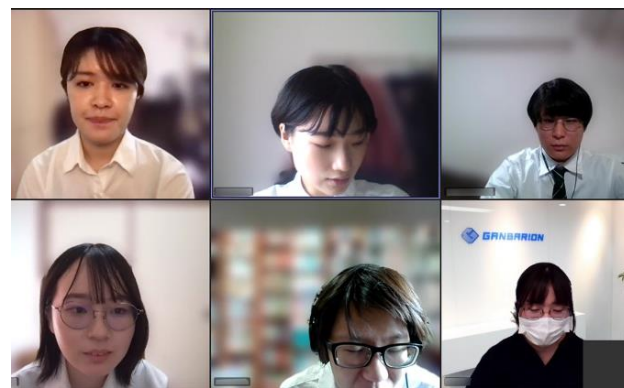
応募締切	実施期間	インターンシップポイント
2022.6.10(土)必着	2022.8月上旬▶下旬	①プロから直接指導 ②行先がバックアップ ③実務給与も一歩保証

これまでで
ゲームクリエイター
53名
誕生!

福岡で開発されているゲームタイトル

インターンシップ体験レポート
「FUKUOKAゲームインターンシップ BLOG」
<https://www.gff.jp/internship/>
詳しくは
ウェブで!

【実績例① インターンシップ】



アライメントについて

■CPUの性質
32bitCPUでは、32bitごとでしかメモリのデータにアクセスできない
言い換えると…
左図で言うと32bit(4byte)毎に並んでいる
1行ずつしかアクセスできない

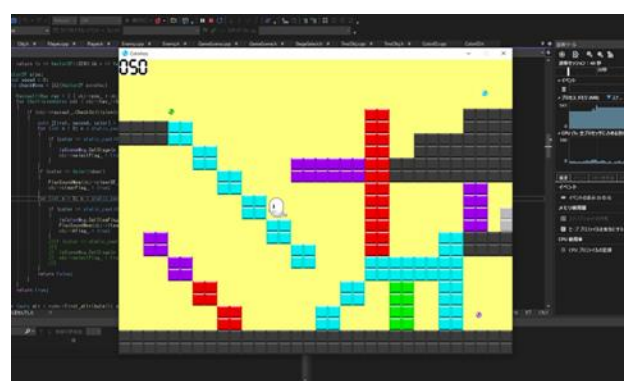
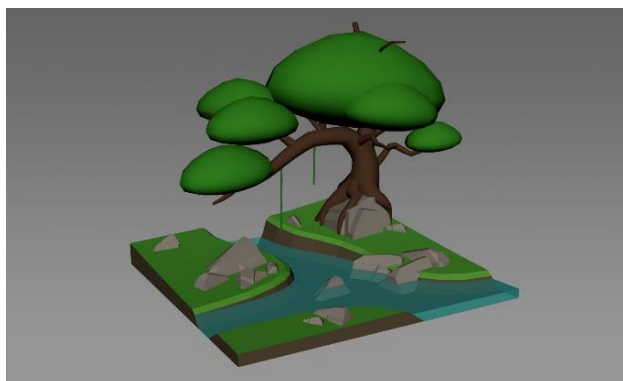
■アライメントに気を付ける理由

アドレス	Byte	Byte	Byte	Byte
0x00000000				
0x00000004	32a			
0x00000008			32b	
0x0000000C				
0xFFFFFFFF				

■変数を読み取るためのアクセス回数
変数aはサイズが4、アドレスが4
→1回のアクセスで読み取れる

変数bはサイズが4、アドレスが10
→2回のアクセスで読み取れる

■問題点
・変数へのアクセスに時間がかかる
・マシンによってはハングとして処理される



【実績例② ゲームコンテスト】

■名称 **第16回福岡ゲームコンテスト「GFF AWARD 2023」**

■日時 2023年3月11日（土）13:00～

■主催 福岡ゲーム産業振興機構（GFF、九州大学、福岡市）

■後援 九州経済産業局、福岡県、
福岡県Rubyコンテンツビジネス振興会議

■協賛 ソニー・インタラクティブエンタテインメント、
レベルファイブ、バンダイナムコスタジオ、
ポルトゥウイン、C R I・ミドルウェア、
Game Server Services、デジタルハーツ
福岡情報ITクリエイター専門学校、S C S K
※製品協賛・作品募集要項協賛を除く

■観覧 無料（Youtubeにて生配信）

■応募数
ゲームソフト部門/315作品
ゲーム・グラフィックアート部門/514作品
ゲーム企画部門/447作品

総数 1,276作品

※6年連続、1000件以上の応募



君の想像力が、武器になる。

GFF AWARD

第16回 福岡ゲームコンテスト

2023

前年度大会の応募総数
過去最多1,883作品!

多くの受賞者が
ゲーム業界に就職!

◆ 大賞 <1作品> 副賞 **30万円** ◆ 優秀賞 <複数作品> 副賞 **5万円**

応募締切	ゲームグラフィック・アート部門 / ゲーム企画部門	ゲームソフト部門
	2022年11月18日(金)必着	2023年1月6日(金)必着
対象	学生および一般アマチュアの方	
募集部門	① ゲームソフト部門 / オリジナルゲーム作品 ② ゲームグラフィック・アート部門 / 架空のゲームソフトの世界観をデザインした作品(2D・3Dどちらでも可) ③ ゲーム企画部門 / オリジナルゲームの企画作品	

【主催】福岡ゲーム産業振興機構(GFF、九州大学、福岡市) 【後援】九州経済産業局、福岡県、福岡県 Ruby・コンテンツビジネス振興会議
【お問い合わせ先】福岡ゲームコンテスト運営事務局(株式会社ブレイクスルー内) TEL.092-715-0755 ※応募方法の詳細や応募用紙はこちらをご参照ください
<http://www.fukuoka-game.com>



【実績例② ゲームコンテスト】



【実績例③ イベント】

- 名称 **GFF2014**
- 主催 福岡ゲーム産業振興機構
(GFF・九州大学・福岡市)
- 後援 九州経済産業局、福岡県、
福岡県Ruby・コンテンツ振興会議
- 協賛 麻生情報ビジネス専門学校
- 開催日時 2014年3月21日(金・祝)～3月30日(日)
- 開催場所 キャナルシティ博多・グランドハイアット福岡
- 入場料 無 料 (一部事前応募制)

総来場者数：のべ32,000人(10日間計)
 ステージイベント来場者/10,000人
 スタンプラリー参加者/22,000人



イベントの様子は、週刊ファミ通(エンターブレイン社発行)ほか、多くのメディアにて紹介されました!

EVENT 多彩なステージイベント!

3/21 (金・祝)	オープニングセレモニー	16:30-18:00
3/29 (土)	ゲームミュージックフェス	12:00-17:00
3/30 (日)	GFF2014 スペシャルステージ	16:30-18:00

CONTENTS その他にも、ゲームに関するコンテンツが盛りだくさん!

- 各異ゲームメーカーによる最新ゲーム試遊
- ゲームキャラクターコスプレバトル
- ゲーム開発者無料展示
- 福岡ゲームコンテストノミネット作品展

STAMP RALLY 妖怪ウォッチ スタンプラリー

※事前予約制です。詳しくはHPをご覧ください。

SPECIAL TALK 3/29 (土)

吉田直樹氏 (株式会社スクウェア・エニックス FINAL FANTASY XIV 新生ニールズアプロデューサー・ディレクター)

馬場功淳氏 (株式会社コロプラ 代表取締役社長 「ダイヤニャン」メダルをプレゼント!)

【主な取り組み③ イベント/実例】



【会員区分・年会費・入会条件】

2003年に行ったひとつのイベントをきっかけに始まったGFFの活動。
世界を驚かせる、わくわくさせるタイトルを、ここ福岡から誕生させたい。
さらに、福岡、そして九州を世界に名だたるゲーム産業集積地として盛り上げたいという想いで設立しました。
各会社、各学校が持つ悩みを、それぞれが共有し、それぞれの持つ力で解決できれば、新しいモノづくりにつながっていくと思います。
福岡を世界が目指す場所、ゲーム業界の“ハリウッド”にする。
一緒に、福岡のゲームクリエイションを盛り上げていきましょう。

区分	年会費	入会条件
正会員 (幹事)	50万円	総会において選任される幹事企業（会長及び副会長） ※初代会長及び副会長は常任理事 ・福岡に本社を置くゲーム企業
正会員	30万円	GFFの趣旨や活動に賛同する企業である ・福岡/九州に本社または支社を置くゲーム関連企業
準会員	10万円	GFFの趣旨や活動に賛同する企業である ・福岡/九州に本社または支社を置くゲーム関連企業 ・以下に該当する企業である -従業員数が20名以下の小規模企業またはインディーゲーム開発チーム -創立5年未満のスタートアップ企業 -直近3年間の売上平均が2億円未満の企業
学校会員	30万円	GFFの趣旨や活動に賛同する学校である ・福岡に構えるゲーム系専門学校及び大学
賛助会員	10万円	GFFの趣旨、目的に賛同し応援して頂ける企業 ・所在地不問 ・ゲーム産業関連企業、マスコミ・放送局、メーカー等
特別会員	なし	GFFの活動を特段に支援する企業 ・所在地不問

名称	役割/メリット
正会員 (幹事)	<ul style="list-style-type: none"> ・各種事業の企画、参加及び運営を行う。 ・総会において議決権を5票有する。 ・Webページにロゴ及び紹介文を掲載（中） ・GFFの主催するイベントや事業の参加が可能 ・CEDEC+KYUSHU受講パス割引等の優遇
正会員	<ul style="list-style-type: none"> ・各種事業に対する積極的な参加及び運営への協力を行う。 ・総会及び定例会において議決権を3票有し、GFFの年間事業計画や予算案、方向性に意見ができる。 ・Webページにロゴ及び紹介文を掲載（中） ・GFFの主催するイベントや事業の参加が可能 ・CEDEC+KYUSHU受講パス割引等の優遇
準会員	<ul style="list-style-type: none"> ・各種事業に対する積極的な参加及び運営への協力を行う。 ・総会において議決権を1票有する。 ・Webページにロゴ及び紹介文を掲載（小） ・GFFの主催するイベントや事業の参加が可能 ※正会員が優先されます ・CEDEC+KYUSHU受講パス割引等の優遇 ※正会員が優先されます
学校会員	<ul style="list-style-type: none"> ・産学連携事業に対する積極的な参加及び運営への協力を行う。 ・総会及び定例会において議決権を3票有し、GFFの年間事業計画や予算案、方向性に意見ができる ・GFFの主催する産学連携事業への参加が可能
賛助会員	<ul style="list-style-type: none"> ・GFF定例会への参加、企業への商品・サービスの案内が可能。 ・Webサイトへのロゴ掲載（小）
特別会員	<ul style="list-style-type: none"> ・GFFイベントや交流会への参加が可能

- ・正会員と準会員の大きな違いは、総会における**議決権の差**になります。
- ・GFFのイベントや施策の参加において、頻度や参加人数等で正会員が優先されます。

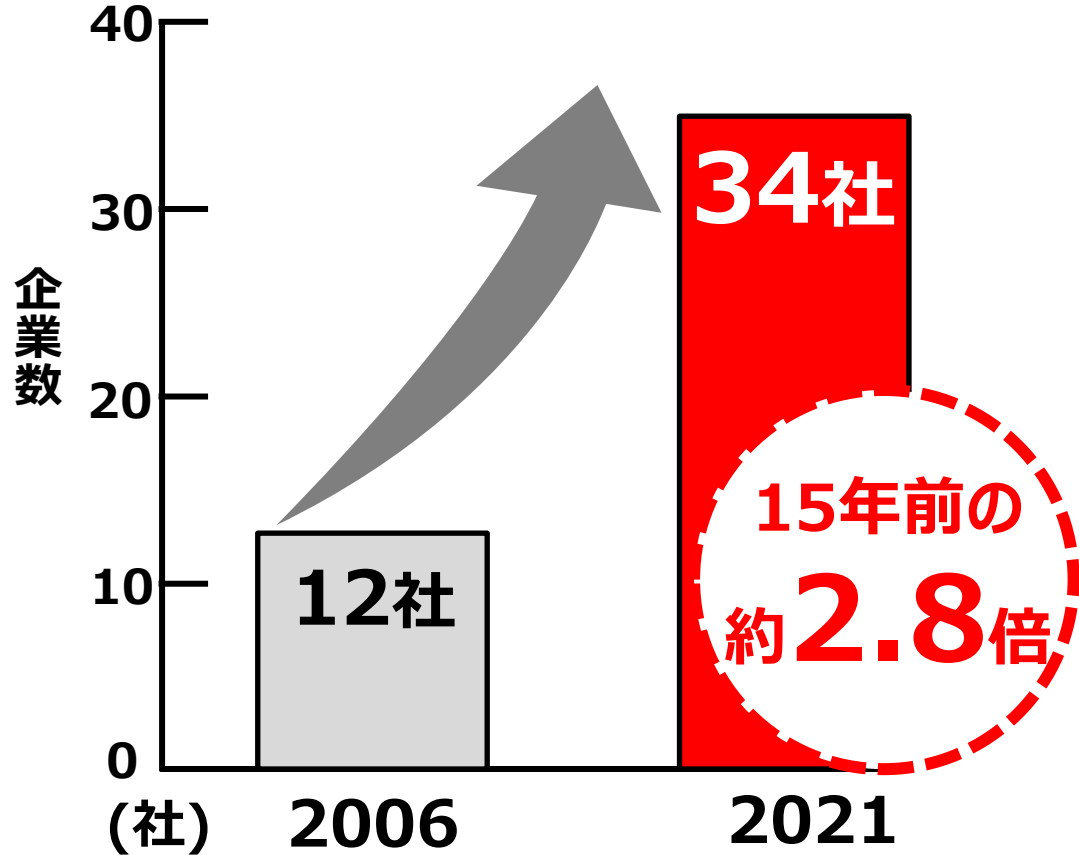
	正会員（30万円）	準会員（10万円）
入会メリット	<p><会議・Web掲載></p> <ul style="list-style-type: none">・GFF総会における議決権を3票有す・GFF Webサイトでのロゴ掲載（中）、紹介文掲載	<p><会議・Web掲載></p> <ul style="list-style-type: none">・GFF総会及び定例会の議決権を1票有す・GFF Webサイトでのロゴ掲載（小）、紹介文掲載
	<p><イベント></p> <ul style="list-style-type: none">・GFFの主催するイベントの参加・CEDEC+KYUSHU受講パス割引等の優遇	<p><イベント></p> <ul style="list-style-type: none">・GFFの主催するイベントの参加・CEDEC+KYUSHU受講パス割引等の優遇
	<p><人材育成事業></p> <ul style="list-style-type: none">・GFF勉強会の参加	<p><人材育成事業></p> <ul style="list-style-type: none">・GFF勉強会の参加 ※正会員が優先されます
	<p><産学連携事業></p> <ul style="list-style-type: none">・産学連携事業施策の参加	<p><産学連携事業></p> <ul style="list-style-type: none">・産学連携事業施策への参加 ※正会員が優先されます

- ・GFFにおける議決権とは、「役員を選出」や「事業計画案」、「予算案」などの**議案へ賛成・反対の意思表示ができる権利**。
- ・幹事企業は**5票**、正会員および学校会員は**3票**を有し、総会において**2/3以上の賛成票をもって可決となる**。
- ・その他会員（準会員 / 賛助会員 / 特別会員）は**議決権を1票のみ有する**。

【福岡ゲーム産業のこれまでの発展】

GFF設立から九州・福岡のゲーム産業は着実に発展を続けてまいりました。
これからも九州・福岡から未来のゲームクリエイターを排出すべく、新しい試みを続けていきます。

市内ゲーム企業数



ゲーム企業に勤める従業員数

