

対面・  
オンライン  
での開催!

(企業により異なります)

ここが、ゲームクリエイター人生の入り口。

# 33rd FUKUOKA ゲームインターンシップ

ゲーム業界の最先端へ飛び込もう! ここから動かせ、自分の未来。

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!

ポイント①

プロから  
直接指導

ポイント②

行政が  
バックアップ

ポイント③

宿泊費を  
一部助成

※対面開催のインターン参加者に限る

応募締切 2026. **5.7** [木] 必着

実施期間 2026. **8** 月上旬 ▶ 下旬

応募対象 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

これまでにゲームクリエイター

**55名** 誕生



◀ 詳しくはウェブで

福岡ゲームインターンシップ

検索

福岡ゲーム産業振興機構

## 実施概要

ゲームクリエイターを目指す方を対象に、GFF\*加盟企業をはじめとする福岡の優れたゲーム企業でインターンシップを経験することができます。実際の仕事やゲーム制作の楽しさ・厳しさをプロから直接学び、プロのゲームクリエイターへの一歩を踏み出してください！

※GFF・・・「GAME FACTORY'S FRIENDSHIP」の略称で、九州・福岡のゲームソフト制作会社や教育機関による任意団体です。  
九州・福岡を、ゲーム産業、クリエイティブ関連産業の世界的開発拠点とすることを目的に活動を進めています。■<https://www.gff.jp/>

## 応募対象

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

※経歴・専攻・国籍等不問

## 注意事項

- インターンシップ参加中に発熱などの症状がでた場合は、受入企業及び事務局に速やかにお知らせください。
- 今後の感染症の流行状況や、国・地方自治体の方針に伴い、運営方法や企画の変更を行う場合がございます。あらかじめご了承ください。なお、変更が生じた場合は速やかに告知いたします。
- インターンシップ参加時には期間中の万一の事故等に備えて傷害保険・賠償責任保険に加入していただきます。(自己負担)
- インターンシップ期間中の賃金は原則支給されません。受入企業によっては賃金支給される場合がございます。

## 実施期間

2026年8月上旬～下旬頃の期間で各受入予定企業により設定をいたします。P4以降参照。  
(具体的な日程などは、参加者と受入予定企業とで調整のうえ決定します。)

## 選考の流れ

### 1.応募メディア送付

応募用紙・提出作品を郵送、もしくはメールにて送付してください。  
<応募締切>2026年5月7日(木)必着

### 2.書類選考

受入予定企業各社で書類選考を行います。  
選考結果は、事務局から応募者全員にご連絡いたします。

### 3.面接

書類選考を通過した応募者の中から、希望の企業の対面、またはオンライン面接にご参加いただけます。  
選考結果は、事務局から応募者にご連絡いたします。複数の企業に合格となった場合は、その中から、実際にインターンシップに参加する企業をお選びいただけます。

※応募者の申し込み内容に関して、受入予定企業が興味を抱いた場合においては、希望企業以外からも連絡させていただく場合がございます。  
※面接は、下記期間での実施を予定しております。可能な限りご参加いただけますよう、事前にご調整ください。

■面接予定期間: 2026年6月下旬～7月上旬

### 4.インターンシップ開始

インターンシップ参加時には、下記の書類を提出していただきます。  
・守秘義務などの誓約書  
・アンケート  
・ブログなどの報告書

## 応募方法

### 郵送提出の場合

下記2点をメディア(DVD or CD-R)にまとめて、予備を含む2セットをご郵送ください。  
【メディア送付先】〒810-0001 福岡市中央区天神 2-8-36 天神 NKビル 4F  
「FUKUOKAゲームインターンシップ運営事務局(マトリクス・エスディ株式会社内)」宛  
TEL.092-713-2909

### メール提出の場合

下記2点を FUKUOKA ゲームインターンシップ事務局のメールアドレスまでご送信ください。  
応募データはオンラインストレージ等にアップロードし、対象のダウンロード URL を記入してください。  
※オンラインストレージ等のダウンロード期限は必ず 60日以上に設定してください。  
【メール宛先】FUKUOKA ゲームインターンシップ事務局: [intern@fukuoka-game.com](mailto:intern@fukuoka-game.com)

- ※作品の返却は致しません。
- ※メディアの盤面には応募者名を明記してください。
- ※応募用紙(Excelデータ)を、福岡ゲーム産業振興機構(<http://fukuoka-game.com/>)のホームページでダウンロード、入力してください。そのExcelデータをPDFデータに変換し、提出をお願いします。
- ※メール受信後、5営業日以内にご返信させていただきます。万が一、期間を過ぎても返信がない場合は、大変お手数ではございますが、お電話にてお問い合わせいただけますと幸いです。

### 提出書類

- 応募用紙(PDFメディア)
- 志望職種に応じたWindows上で確認できる提出作品

興味を持った企業のHPや開発したタイトルを調べ、ご自身が何を学びたいのか考えた上で企業・コースをご検討ください。

<p><b>プログラマー コース</b></p>	<p><b>ご自身のプログラムの技術がアピールできるもの(ゲーム以外でも可)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■プログラム作品1つにつき、次の3点をご提出ください。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・実行に必要なプログラムとデータファイル</li> <li>・開発に使用したソースファイル</li> <li>・実行画面をキャプチャした動画ファイル(QuickTimeまたはWMV)</li> </ul> </li> <li>■プログラム作品1つにつき、次の説明を書いたテキストファイルを添付してください。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・動作確認を行った機材の情報 (PCの場合/OS・グラフィックハードウェア、スマートフォンの場合/機種・OSバージョン)</li> </ul> </li> </ul> <p>※グループ制作した作品の場合は、ご自身が担当した箇所を明記してください。 ※「他者が作成したプログラムを参考にして自身で修正を施した」か「他者が作成したプログラムをそのまま使用した」ソースファイルがある場合は、それを明記してください。</p>
<p><b>デザイナー コース</b></p>	<p><b>2D・3D・ムービー等、ご自身の実力がアピールできるもの</b></p> <p>画像:PDF(A4サイズ枚数不問) 動画:QuickTimeまたはWMV ※グループ制作した作品の場合は、ご自身が担当した箇所を明記してください。</p>
<p><b>プランナー コース</b></p>	<p><b>A4サイズ3枚以内の企画書1点(PDF)</b></p>
<p><b>デバッグ プレイヤー コース</b></p>	<p><b>A4サイズ1枚に、1年以内に発売されたゲームタイトルの中から1つ選び、そのタイトルの「良かった点」「改良した方が良い点」を、それぞれ3点ずつ明記したもの(PDF)</b></p>

## AIの使用について

作品制作において AIの使用は可能です。ただし、志望職種における評価対象となる中核部分については、ご自身の力で制作されたものに限り、全てAIで作成された作品につきましては受付不可となります。

AI使用箇所につきましては応募書類に必ずご記入いただきますようお願い申し上げます。

なお、以下のような使用は認められます。

- ・補助的な素材制作  
(PG志望者のゲーム作品における AI生成アセットやプランナー志望者における企画書内のイラスト生成等)
- ・効率化を目的とした部分的な活用

一方で、以下のような使用は認められません。

- ・プログラムのソースコード生成(PG志望者)
- ・企画内容や仕様書の生成(プランナー志望者)

※AIにより作品の主要部分を制作した場合、選考対象外となる可能性があります。

## 宿泊費助成

遠方からの対面参加者につきましては、宿泊費の半額(上限5万円)を助成いたします。宿泊施設の手続きはご自身でお願いいたします。

※限度額に達した場合、助成金額が変更となる場合がございます。予めご了承下さい。



福岡市長 高島宗一郎

## 福岡市はゲーム産業を応援しています

福岡市は、都市を成長させ、経済を支える新たな産業としてクリエイティブ関連産業の振興を進めています。中でもゲーム産業は、多くの制作企業や教育機関が集積しており、その牽引役として大いに期待しています。

今後、クリエイティブ関連産業をさらに成長、集積させていくためには、創造性や感性豊かな人材を輩出することも重要です。そこで、福岡市では、業界初の産学官連携組織である「福岡ゲーム産業振興機構」を設立し、市場開拓や広報、人材育成事業に取り組んでいます。「FUKUOKAゲームインターンシップ」は人材育成における重要な取り組みで、これまでも全国から多数の応募があり、これを契機にゲームクリエイターが生まれるなど、着実な成果を上げています。今年も、本事業へ多くの企業やチャレンジャーに参加していただくことを期待しています。

福岡市は、さらなるゲーム産業の活性化と集積、そして「ゲーム産業都市・福岡」の実現に向けて全力で取り組んでいきます。

受入予定企業一覧(五十音順)

企業基本情報	企業概要・実績	企業 PR
<p><b>株式会社ガンバリオン</b></p> <p>福岡市中央区渡辺通 2丁目 4番 8号 4階  <a href="https://www.ganbarion.co.jp/">https://www.ganbarion.co.jp/</a>                      111名(2026年4月現在)</p>	<p>家庭用ゲームソフト・スマートフォンアプリの企画・開発・販売                      &lt;主な開発作品&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆『ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ』                          (App Store/Google Play™/PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/ STEAM®)</li> <li>○『縁がわ男子とけものたん』(App Store/Google Play/Nintendo Switch)</li> <li>◆『ONE PIECE WORLD SEEKER』(PlayStation4)</li> <li>○『修羅道(Shurado)』(App Store/Google Play)</li> <li>◆『ONE PIECE アンリミテッドシリーズ』シリーズ計5作                          (PlayStation3/PlayStation Vita/Wii U™/Wii™/ニンテンドー3DS™/Nintendo Switch / PlayStation4)</li> <li>◆『キングダム セブンフラグズ』(App Store/Google Play/PlayStation Store)                          ※2023年2月27日 サービス終了</li> <li>◆『ドラゴンボールフュージョンズ』(ニンテンドー3DS)</li> <li>○『ゴロンディア』(App Store/Google Play)</li> <li>◆『ワールドトリガー スマッシュボードーズ』(App Store/Google Play/PlayStation Store) ※2018年2月22日 サービス終了</li> <li>◆『ONE PIECE グラバト！シリーズ』シリーズ計5作                          (PlayStation/PlayStation2/ニンテンドーゲームキューブ™/ニンテンドー3DS)</li> <li>◇『Wii Fit U』(Wii U)※当社が開発に携わったタイトル</li> <li>◆『ONE PIECE ギガントバトル！シリーズ』シリーズ計2作(ニンテンドーDS™)</li> <li>◇『パンドラの塔 君のもとへ帰るまで』(Wii)</li> <li>◇『JUMP ULTIMATE STARS』(ニンテンドーDS)</li> <li>◇『JUMP SUPER STARS』(ニンテンドーDS)</li> </ul> <p>◆…発売/配信元:株式会社バンダイナムコエンターテインメント                      ◇…発売元:任天堂株式会社                      ○…配信元:株式会社ガンバリオン</p>	<p>「永く愛されるゲームをつくる会社へ」をビジョンに、永くお客様の記憶に残り、思い出として語り合えるようなゲームづくりを目指しています。</p> <p>「永く愛されるゲーム」とは長時間遊べるという意味ではなく、何年たってもちょっとゲームを立ち上げて遊びたくなる、ふと思いで触りたくなる、そんなゲームです。</p> <p>そして、ゲームだけでなく、会社としてもお客様から愛される、そんな組織を目指しています。</p> <p>そのために一本一本のゲームを大切に丁寧に仕上げています。</p> <p>代表作は『ONE PIECE グランドバトル！』シリーズ(発売・配信元:株式会社バンダイナムコエンターテインメント)、『JUMP ULTIMATE STARS』、『パンドラの塔 君のもとへ帰るまで』(発売元:任天堂株式会社)など。</p> <p>最新作は『ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ』(配信元:株式会社バンダイナムコエンターテインメント)で好評配信中です。</p>
<p><b>株式会社キューマックス</b></p> <p>福岡市博多区博多駅東 3-3-3 新比恵ビル 6階  <a href="http://www.qmax.co.jp/">http://www.qmax.co.jp/</a>                      従業員数: 65名(2026年4月現在)</p>	<p>PCその他プラットフォーム向けゲームソフトの開発・運営・販売</p> <p>「HUNTER×HUNTER アリーナバトル」、                      「マジョリウム -Muscle Aquarium Simulator-」等</p>	<p>当社は、代表の吉武が 1980年代末期から自作ゲームを売ってきた流れのまま、「自分たちで作って自分たちで売る」を基本方針に地歩を固めてきた会社です。まだまだ小規模ですが、このようなスタンスのゲーム開発会社は全国を見渡しても珍しいかもしれません。</p> <p>近年は Steamの開放にともなったインディーゲームの盛り上がりを受け、微力ながら福岡インディーゲーム協会の活動によって業界の発展にも寄与しつつ、同時に私たち自身の大きなブレイクも視野に入れた方向に活動軸をシフトしています。</p>
<p><b>株式会社サイバーコネクトツー</b></p> <p>福岡市博多区博多駅前1-5-1  <a href="https://www.cc2.co.jp/">https://www.cc2.co.jp/</a>                      従業員数: 293名(2026年4月現在)</p>	<p>■事業内容: 家庭用ゲームソフト企画・開発・販売</p> <p>■主な開発タイトル(全世界累計出荷本数 7,000万本)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「戦場のフーガ3」</li> <li>・「鬼滅の刃 ヒノカミ血風譚2」</li> <li>・「NARUTO X BORUTO ナルティメットストームコネクションズ」</li> <li>・「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトルR」</li> <li>・「.hack//G.U. Last Recode」</li> <li>・「ドラゴンボールZ KAKAROT」等</li> </ul>	<p>福岡に本社を置き、東京スタジオ、大阪スタジオの3拠点でワールドワイドに向けたゲーム開発を行っています。</p> <p>主にPS5やPC(STEAM)といったハイエンドゲーム機のゲームソフトを企画・開発しており、特にこだわりを持って制作した映像演出・アクションは国内外から高い評価をいただいております。</p>

インターンシップ内容	インターンシップ形式 選考回数	実施コース			
		プログラマー	デザイナー	プランナー	デバッグプレイヤー
<p>現役クリエイターと共に学ぶ実践型のインターンシップです。</p> <p>&lt;プランナー・アーティスト&gt;            テーマに沿って個人やチームで実際に制作を行い、フィードバックを通じて現場で必要とされる能力を学びます。</p> <p>&lt;プログラマー&gt;            プロのアドバイス、グループディスカッションを通じて、ゲームの根幹を支えるプログラマーならではの思考プロセスを学びます。</p>	<p>オンライン開催            一次選考のみ</p>	<p>若干名</p>	<p>若干名</p>	<p>若干名</p>	<p>—</p>
<p>1週間で、当社内にどのような仕事があり具体的にどういったことを行うのか、できるだけ幅広く体験していただきます。</p>	<p>対面開催            二次選考まで</p>	<p>若干名</p>	<p>若干名</p>	<p>若干名</p>	<p>—</p>
<p>現役のクリエイターによる直接指導のもと志望職種に応じた技術課題を実施していただきます。</p>	<p>対面開催            二次選考まで</p>	<p>若干名</p>	<p>若干名</p>	<p>若干名</p>	<p>—</p>

受入予定企業一覧(五十音順)

企業基本情報	企業概要・実績	企業 PR
<p><b>株式会社フロム・ソフトウェア 福岡スタジオ</b></p> <p>福岡市博多区奈良屋町2-1 博多蔵本太田ビル8F  <a href="https://www.fromsoftware.jp/">https://www.fromsoftware.jp/</a>                      従業員数:456名(2025年6月現在)</p>	<p>ゲームソフトの企画・開発・販売 インターネット上のコンテンツの企画・開発</p> <p>&lt;主なタイトル&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ELDEN RING NIGHTREIGN」</li> <li>・「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」</li> <li>・「ELDEN RING」</li> <li>・「SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE」</li> <li>・「DARK SOULS」シリーズ</li> <li>・「アーマード・コア」シリーズ</li> <li>・「Bloodborne」</li> </ul> <p>発売元:株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント</p>	<p>人生を豊かにする“体験”を一緒に作りませんか。</p> <p>一過性の流行を追って「ちょっとでも売ればいいや」なんて、思ったことはありません。私たちは単なる“テレビゲーム”ではなく、人生を豊かにするコンテンツを、「体験」を作り出したい。</p> <p>そんな志とともに抱ける方を求めています。</p>
<p><b>株式会社ポリフォニー・デジタル</b></p> <p>福岡アトリエ 福岡市早良区百道浜 2-3-2 TNC放送会館 2F  <a href="https://www.polyphony.co.jp/">https://www.polyphony.co.jp/</a>                      従業員数: 250名(2026年 4月現在)</p>	<p>株式会社ポリフォニー・デジタルは、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの 100%出資によるソフトウェア開発会社です。当初はソニー・インタラクティブエンタテインメント内の一部門であった「グランツーリスモ」制作チームが 1998年に独立して設立されました。</p> <p>全世界累計実売本数が 1億本(*) を突破した「グランツーリスモ」シリーズを中心に、ゲームを企画・制作しています。</p> <p>*2025年 6月時点</p>	<p>ポリフォニー“Polyphony”とは「多声音楽」を意味する音楽用語です。</p> <p>個性溢れる多くの才能が発する声共鳴しあう空間、といった意図を込めました。</p> <p>もうひとつのデジタル“Digital”とは森羅万象を量子化することで計算可能な存在にしていく、というラディカルな意志を表しています。</p> <p>ポリフォニー・デジタルが大事にしていること、それはデザイン、そしてテクノロジーです。これは会社設立以来、不変のポリシーです。両者の関係は相互補完的です。デザインに支援されないテクノロジーは強度を持ちえないし、テクノロジーを背景としないデザインもまた然りです。</p> <p>「デザイン&amp;テクノロジー」を両輪に駆動されるアーティストとテクノロジストの機能集団がポリフォニー・デジタルです。</p>
<p><b>株式会社レベルファイブ</b></p> <p>福岡市中央区薬院 1-1-1 薬院ビジネスガーデン  <a href="https://www.level5.co.jp/">https://www.level5.co.jp/</a>                      従業員数: 約 300名(2026年 4月)</p>	<p>ゲームソフトの企画・制作・販売</p> <p>&lt;主な作品&gt;</p> <p>「レイトン教授」「イナズマイレブン」「ファンタジーライフ」                      「妖怪ウォッチ」「メガトン級ムサシ」「二ノ国」「ダンボール戦機」各シリーズ等</p>	<p>幅広いユーザーに向けた温かみのある作品作りが特徴で、常に新しい挑戦を続け「世界有数のエンターテインメントブランド」を目指しています。</p> <p>ゲームをはじめとするTVアニメ・映画・まんが・玩具等のクロスメディア展開を得意とし、世界累計出荷1,900万本を記録した「レイトン」シリーズ、子どもたちを中心に幅広い世代に人気の「妖怪ウォッチ」「イナズマイレブン」シリーズなど、様々な人気IPを生み出してきました。</p> <p>2025年は『イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード』                      『ファンタジーライフ i グルグルの竜と時をぬすむ少女』を発売。</p> <p>現在は『レイトン教授と蒸気の新世界』や、完全新規IPの『デカポリス』、レベルファイブ史上最大級のクロスメディアプロジェクト作品『ホーリーホラーマンション』など、数々の作品を制作しています。</p>

インターンシップ内容	インターンシップ形式 選考回数	実施コース			
		プログラマー	デザイナー	プランナー	デバッグプレイヤー
<p>テーマに沿った背景、キャラクター、モーション、カットシーンの制作を行います。 現役クリエイターが添削、指導しますので、現場レベルの実践的な知見や制作術を学ぶことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3Dグラフィックアーティスト(背景)</li> <li>・3Dグラフィックアーティスト(キャラクター)</li> <li>・モーションデザイナー</li> <li>・シネマティックアーティスト</li> </ul>	オンライン開催 二次選考まで	—	若干名	—	—
<p>CGアーティストを若干名募集いたします。 「グランツーリスモ」シリーズのアセット制作と同等の品質基準で行うCGモデリングを通じて、観察力や表現のテクニックを磨いていただけのものと考えています。</p>	対面開催 二次選考まで	—	若干名	—	—
<p>志望職種に応じて、レベルファイブのモノづくりを、より深く知って頂けるようなインターンシップを実施予定です。 ご興味ある方は、下記をご一読の上、ぜひご応募ください。 ※具体的な内容は調整中です。</p> <p>【プログラマー】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C、C++が理解できる方</li> <li>・3Dプログラミングに自信のある方</li> <li>・常に新しい技術を取り入れようとする向上心のある方</li> </ul> <p>【デザイナー】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前向きで、何事にも興味を持ち、積極性のある方</li> <li>・観察力、洞察力のある方</li> <li>・デザイナーとしての基礎能力がある方</li> </ul> <p>【総合職(プランナー)】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・素直で、情熱のある方</li> <li>・明るく、元気な対応ができる方</li> <li>・広い視野を持って、臨機応変に対応できる方</li> <li>・細やかな心遣いや気配りができる方</li> <li>・Word/Excel/PowerPointが使える方</li> </ul> <p>【デバッグプレイヤー】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンシューマーゲーム、オンラインゲーム、スマホアプリゲーム、ブラウザゲームが好きの方(すべてでなくても可)</li> <li>・PCの基本操作ができる方(文章の入力、修正等。Excel、Word等の操作)</li> </ul>	未定	若干名	若干名	若干名	若干名

第33回 FUKUOKA GAME INTERNSHIP



- 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、  
福岡県未来ITイニシアティブ

《本件についてのお問い合わせ》

**FUKUOKAゲームインターンシップ運営事務局**  
(マトリクス・エスディ株式会社内)

担当：須山 10:00～17:00(土日祝除く)

TEL：092-713-2909

FAX：092-738-7011

Email:intern@fukuoka-game.com