

eスポーツ就活、はじめの一步。

# GAMEZINE

ESPORTS CULTURE MAGAZINE

Vol. **33**  
NOV.2025

FREE

eスポーツキャスター

OooDa

eスポーツ

# 職業案内

GANYMEDE株式会社 / 株式会社JCG

AplusX Japan株式会社 / 株式会社フェルマー / 株式会社イード



eスポーツ大会・イベント用機材

# ゴリラ レンタル

GORILLA RENTAL

全商品に使える！50%OFF  
レンタル商品半額クーポン

「GAMEZINE2025」

クーポン有効期限：2025年12月31日まで

※割引額の上限は10,000円までとなります。 ※クーポンはサイト内の注文画面にてご入力ください。



※記載価格は予告なく変更となる場合がございます。

# GAMEZINE

ESPORTS CULTURE MAGAZINE

Contents

- P6 コミュニティリーダーと作るグループ  
Powered by esports Style UENO
- P8 無茶振りから始まった 大御所が語る“キャスター”という仕事  
**OooDa** (eスポーツキャスター)
- P16 GANYMEDE株式会社(プロゲーミングチーム)  
岩田 遼太郎 / 上坂 涼 / 石垣 駿介
- P20 株式会社JCG(eスポーツイベント制作)  
木成 諒 / 喜多 爽 / 的井 峻平 / 太田 唯
- P26 AplusX Japan株式会社(ゲーミングデバイス)  
西田 和浩
- P28 株式会社フェルマー(ゲーミングデバイス)  
ケラ
- P30 株式会社イード(ゲームメディア)  
宮崎 紘輔 / 岡野 朔太郎

Vol. **33**  
NOV.2025



Cover  
OooDa

Cover Photo  
Masumi "みずいろ" Fukuda

編集記

最近、eスポーツ業界への就職希望者が多いと聞いて  
そんな方々に少しでもお役に立てる雑誌になったらと思い  
eスポーツ職業案内という雑誌を制作しました。

ご協力いただきました皆様、  
改めまして、本当にありがとうございました。

今回は祐介さんとひーらぎさんがリーダーとして頑張ってくれました。  
過酷なスケジュールだったのですが、無事に入稿できました。

eスポーツ業界では「すでに何かやってる人」が重宝されると思います。  
ぜひ、GAMEZINEのメンバーになって  
雑誌や動画制作と一緒にやりませんか？

GAMEZINEは常にメンバーを募集しています。  
良かったらXのDMやメールでご連絡ください。

編集長 みずいろ

WWW.GAMEZINE.JP

※本誌掲載の写真、記事の無断転載および複写を禁じます。

Editor of Chief  
Masumi "みずいろ" Fukuda

Editorial Lead  
Naoto Okumura, Shuji Oshima

Staff  
Axl, Kyoko Shiina, Yui Takahashi,  
Rio "Chaba" Takeno, Babi, nostal,  
Kippe Ando, Kotaro "DMGZ3ro" Yamakawa,  
Takaaki Imai, Serobin, Kaisei "Sarah" Norota,  
Momose, NYM, Ryoichiro Hoshimi,  
Hayato "tapin" Kimura

Comic  
nacchicchi

Design  
Sarara Miura

Special Thanks  
株式会社ゲート、吉本さん、西原さん  
田村さん、江口さん、内さん、Yossyさん

発行  
GAMEZINE 編集部



GAMEZINE

なっちゅちゅ  
X nacchicchi



いま  
**頂点を目指す一瞬が、  
 未来を描く。** *Design the light,  
 Live the Youth.*  
 学生最強を決める、eスポーツリーグ

賞金総額  
**300万円!!**

大会開催期間

2025/10/25(土) ~ 12/20(土)

競技タイトルとFINALステージ開催日

Identity V 第五人格 : 12月14日(日)  
 ストリートファイター6 : 12月20日(土)  
 Pokémon UNITE : 12月20日(土)

関連リンク

公式ホームページ



X公式アカウント



YouTubeアカウント



プロゲーマー  
**KEI.B**が語る  
 ExCROSS BLUE LEAGUE

本気の「青春」が、そこにある  
 出場選手から感じる学生チームの熱

私が学生のころは学生チームで大会に参加することはなかなか想像できませんでした。『ExCROSS BLUE LEAGUE(以下、『EBL』とする。)]は、チーム戦で高校生と大学生がチームを組んでいたります。大会のインタビューから青春時代の部活のような熱量を感じるのも、EBLならではの見どころですね！

大会での活躍が、  
 飛躍するきっかけに…

前大会の優勝チームや準優勝チームのメンバーで大会後にプロゲーミングチームに所属したり、さまざまな大会で活躍されている方を多く見かけます。『EBL』は、プロプレイヤーとしても飛躍する一つのきっかけになっているんじゃないかと思っています。今年もどんなプレイヤーが活躍して、飛躍していくのか、一緒に盛り上げることが本当に楽しみです！！

協賛



後援



eスポーツコミュニケーション株式会社

主催

お問い合わせ  
 メール : 555-EBL@nt.ctc.co.jp / X公式アカウントのDM:上記QRコード



プレイスタイルとともに最適化する  
 カスタムアーケードコントローラー



NEWサイズ&NEWカラー



好きを語る。  
 輪がつながる。  
 世界もひろがる。

GRAPHT STORE



いつものプレイに、  
 新しいスタイルを。

「洗練された映像びこそ、勝利への近道  
 次世代の映像処理機能搭載 GD-Mini LED ゲーミングモニター」

**GRAPHT GAMING MONITOR GR2532DML-BK**

320Hz 1ms  
 20:9 Aspect Ratio  
 Mini LED  
 3年保証  
 次世代の映像処理機能搭載 MPC8 TECH

豊富なポート数

**7in1** **9in1**

Device Centric Folio  
 <Black/Silver>  
 あなたのスタイルにフィットするポート付きスタンド

Device Centric Portable  
 <Black/Silver>  
 シェアにも対応したポート付き持ち運びスタンド

デスク開き蓋まで幅広い可動域と安定性

折りたたんでコンパクトに持ち帰れる



# コミュニティリーダーと作る グルーヴ

Powered by  esports Style UENO

2025年10月12日(日)、東京・上野にある『esports Style UENO』でヤスケン氏が主催する『鉄拳8』のコミュニティイベント『第15回関東大吉光祭』が開催された。本イベントは『鉄拳8』に登場するキャラクター「吉光」の使い手が集まるイベントで、79名が来場するオフラインイベントだ。会場では吉光に関連するBGMが流れ、参加者は吉光や鉄拳に関連するTシャツを着用している人が多い。さらに入場特典として、特製の吉光ステッカーや冊子が配布されるなど、吉光愛のあるファンが作る吉光愛溢れるイベントになっていた。初心者やイベント初参加の方にも配慮されている。赤いタグをネームタグにつけている方は初心者の

方に教える係になっていて、初心者はその方を頼りにすればイベントを楽しめる仕組みもあり、安心して参加できるイベントになっている。細かい配慮だが、こういったところがコミュニティイベントの良いところ。イベントは11時半の開場と同時に来場者が列を作り、入場するとフリー対戦が行われた。14時頃からは8チームが参加する5 on 5のチーム戦が行われた。会場には実況の声が鳴り響き、歓声とともに次々と試合が決していく。主催のヤスケンさんもチーム戦に参加し、プレイ中は歓声とともに笑い声が出るなど、和やかな雰囲気であった。優勝チームは「切腹は5フレチーム」となった。

Photo, Text / Masumi "mizuiro" Fukuda



鉄拳8 大吉光祭

## コミュニティリーダーに聞いた 『esports Style UENO』の魅力

—『第15回関東大吉光祭』のコンセプトや魅力を教えてください。

『鉄拳』シリーズはほかの格闘ゲームよりも、特別このキャラクターで勝ちたいって思っているキャラクター愛の強いユーザーが多いと思っています。その中でも吉光は変わったキャラクターで、ゲームセンターでもゲーセンに1人いるかどうか。なので吉光使いは横のつながりがなくて、そのつながりを作るためにこの『吉光オフ』が始まりました。このイベントもいろいろな主催者で持ち回りつつ、15年続けて開催できています。イベントのデザイン、ポスターイラスト、冊子なども、吉光使いのプロが作ってくれていて、そのおかげでクオリティの高いイベントになっています。

—『esports Style UENO』を利用することになった経緯について教えてください。

『鉄拳』シリーズのアーケード版がなくなってきたので、ゲームセンターでイベントができなくなってきてから、イベント会場を探し始め、4箇所ほど訪問して見積を取ったりしました。その中で、『esports Style UENO』は、コミュニティイベントを積極的に受け入れてくださったり、色々なサポートをしてくれるので利用することに決めました。ゲームセンターのように向き合って大会をやりたいかったので、事前に会場のレイアウトを相談して、前日に机やPCの位置を変更していただきました。ライブ配信も実施しているので、機材周りの設定も事前に相談できます。こちらの要望をどう叶えるか、一緒に考えてくれるところが嬉しいです。

—ヤスケンさんが思う『esports Style UENO』の魅力とはどんな部分ですか？

『esports Style UENO』は、経験値のあるスタッフがついてくださるので、安心感があります。会場貸しのみで主催者側に丸投げではなく、一緒にイベントを

作っていただくのがありがたいです。また、『大吉光祭』は、遠方から新幹線や飛行機で来る参加者も多いイベントなので、上野という集客力のある立地である点も助かっていて、今回も海外から5人ほど来てくれています。会場施設としては、PCのスペックや台数も魅力的だと思います。同じスペックのPCがそろっているので、大人数のイベント向きです。PCの台数が少ないと参加者のプレイ回数が減ってしまい、不満が残ってしまうので、大事な要素だと思っています。ここは大会会場施設としての総合力がとても高く、コミュニティイベントの主催者には『esports Style UENO』での開催を強くおすすめします。



ヤスケン

『鉄拳8』プレイヤーで吉光使いで『大吉光祭』の主催者。



## コミュニティリーダーサポートプログラム

『esports Style UENO』は、共に esports を盛り上げるゲームコミュニティを応援しています。ご興味があるコミュニティリーダーの方はQRコードの問い合わせページよりご連絡ください。

### プログラムの注目ポイント

- 1 コミュニティリーダーへ手厚いサポート**
  - ・会場の事前レイアウト設定
  - ・機材設定など
- 2 充実の使用可能機材**
  - ・294インチの大型モニター
  - ・20台のPC
  - ・マイク、配信機材

※上記貸し出しは利用料金に含み、追加コスト不要です。
- 3 SNS等による参加者募集ブースト**



東京都台東区上野2丁目7-7  
上野HSビル3階  
営業時間：13 - 23時

お問い合わせはこちら！



Interview

# OooDa

(eスポーツキャスター)

## 無茶振りから始まった 大御所が語る“キャスター”という仕事

初めは映画監督を目指し、上京してきたOooDa。

東京で挫折を経験し、止まってしまった人生がゲームによって再び動かされた。

プロゲーマーの姿に魅了され、足を踏み入れたeスポーツの世界。

そこで出会った“キャスター”という仕事。

彼は一体どのようにしてeスポーツキャスターの最前線を走ることになったのか。

Photo Hisashi "Yossy" Yoshimura, Masumi "mizuiro" Fukuda / Text Shuji Oshima / Edit Rio "Chaba" Takeno



Interview  
**OooDa**  
 eスポーツキャスター  
 無茶振りから始まった  
 大御所が語る“キャスター”という仕事

©Hisashi “Yossy” Yoshimura

## “夢”を追いかけ、上京 挫折を経て出会った PC ゲーム

—はじめに、OooDaさんのゲームとの出会いについて教えてください。

母親がゲーム好きだったこともあり、ゲームボーイやファミリーコンピュータ、NINTENDO 64 が家にありました。それを借りて『ポケットモンスターシリーズ』をプレイしていましたね。あとは、誰かと対戦したり、協力したりするゲームが好きだったので、友達と『マリオカート』や『ドラゴンボールZ 超武闘伝』をよくプレイしていました。欲しいってお願いしたゲームは買ってもらっていた記憶があります。高校生の頃は、ゲームセンターにハマっていたので『ミスタードリラー』や『メタルスラッグ』、『鉄拳』などをプレイしていましたね。

—PCのオンラインゲームにのめり込んだきっかけや経緯は何でしょうか？

初めは、映画監督や映像ディレクターを目指すために上京したんです。自主製作の映画も作ってみたいかったので、バイトをしながら制作に励んでました。やっとの思いで完成した作品を観たら、もうくそつまなくて。全く自分の思い通りにならなかったことにめちゃショックを受けて、東京でがっかり引き籠るようになってしまったんですね。そんな中、東京で知り合った超オタクの友達に「パソコンでゲームしてるんだよね」って言われて、教えてもらったのが無料のFPSゲームの『ペーパーマン』でした。当時はPCでゲームをするという事が衝撃でした。そこからPCのオンラインゲームにどっぷりハマりましたね。

—今ほどPCでゲームをすることが当たり前で時代ではなかったですよね。

そうですね。PCは音楽を聴いたり動画を観たり、映像編集したりするためのものという認識だったので、そんな

PCでゲームをして、しかもボイスチャットで全国の老若男女問わずの人と会話しながら一緒にプレイすることができて「すげえ……」って感じたのを今でも忘れられないですね。最初はボイスチャットで話している相手はみんな同じ家に集まってパーティでもしているのかと思っていました(笑)。

## PCのオンラインゲームに魅了され eスポーツの世界へ

—PCのオンラインゲームに出会ってから、どのようにしてeスポーツの世界に関わるようになったのでしょうか？  
 『ペーパーマン』の後に『カウンターストライク 1.6(以下、『CS 1.6』)』にハマっちゃって、『CS 1.6』の海外大会を観るようになったんですね。そこから日本で noppo さんや KeNNy さんの世代がプロとして活躍しているのを見るようになり、「ゲームに本気で取り組んで、こんなカッコいい世界があるんだ」と衝撃を受け、「僕もどこまで行けるか試したい」「みんなと大会に出てみたい」と思い、カジュアルと本気の間くらいの真剣度でゲームをプレイするようになりました。



©Hisashi “Yossy” Yoshimura

—最初は、プレイヤーとしてeスポーツの世界に関わり始めたんですね。

そうですね。ゲームに取り組み続ける中で、裏方としてeスポーツに関わるようになったのは、国内唯一の『CS 1.6』のコミュニティ大会『Survival of the fittest』のボラン

ティア募集を見かけて、応募したのが裏方に入った始まりでした。その大会の運営のトップの人から「お前話してて面白いから、大会の配信でちょっと喋ってみてよ」って急に言われて、それから大会で喋るようになりましたね。気づいたら働きながら毎週土日は大会の実況を家でするようになっていて、どんどん実況にのめり込んでいきました。



—無茶振りから始まったことだったんですね。

そうです。あと、当時国内で流行っていた他の無料ゲームに負けたくなくて、『CS 1.6』はこんなにも面白いのに「なんでみんなやらないんだ」という思いがあったので、その面白さをもっと色々な人に伝えたい一心で続けていました。

—当時はまだボランティアで実況をされていたんですよね？

当時はただただ好きでお金はもらわずにやっていましたね。平日はコミュニケーション能力を上げつつ、PCの知識を付けたいと思い、PCショップで働きながら、週末は趣味としてライブ配信上でキャスター業をしていました。

## “好きな事”が仕事に プロのeスポーツキャスターへ

—そこから、eスポーツキャスターがお仕事になったタイミングはいつだったのでしょうか？

『カウンターストライクオンライン』の大会『カウンターストライクオンライン Japan Championship 2011 Final』

で実況したのが初めてのキャスターとしての仕事でした。この大会の関係者の方が『CS 1.6』でずっとコミュニティを支えている OooDa ってやつがいるんですよ』って僕のことを大会の制作会社さんに推してくれたのがきっかけで、実況させてもらうことになりました。

——『CS1.6』で実況を続けていたことがお仕事に繋がったんですね。現在は具体的にどのようなお仕事をされているのでしょうか？

仕事の9割が、キャスター業とストリーマーさんを絡めたゲーム関連の番組のMCになります。競艇や競輪のイベントのMCの仕事もありますが、ストリーマーさんが参加されているものなので、やっぱり何かしらゲームに絡んでいる仕事が多いかな。始めた当初は、1年に2、3本しかなかったのが、今は月20本以上仕事をいただいでいて、年間260本程こなしています。週5くらいペースですね。



©Hisashi "Yossy" Yoshimura

——年間260本ですか...!かなりの数のお仕事をこなされている中で、一番印象に残っている大会・イベントは何でしょうか？

めちゃくちゃいっぱいあるんですけど、特に印象に残っているのは、2022年に横浜アリーナで開催された『Riot Games ONE』ですかね。イベントの最後に『VALORANT Masters Tokyo 2023』開催決定のサプライズムービーが流れたときは、会場もドカーンって揺れるぐらいお客さんが沸いて、eスポーツにのめり込んだきっかけが海外大会を見たことだったので、国際大会が日本に来ると発表されたあの瞬間はもう感情を抑えきれなくて泣いちゃいましたね。割と普段から選手のインタビューを聞いたり、実況しながら涙してしまうことがあるんですけど、全力で拭いて我慢して耐えて、カメラが戻ってきたら普段通りやるようにしていたんです。でも、さすがにあの時はオフラインというもあり、隠せずにステージ上で号泣しちゃいましたね。

——そういった熱い感情が、OooDaさんの実況スタイルの魅力にも繋がっているように感じます。どのようにして、そのスタイルを確立されていったのでしょうか？

結構右往左往してましたね。初めは楽しく実況していて、段々とかっこよく実況したいなと感じるようになったんです。僕自身MCバトルとかヒップホップが好きで、ある時、ものすごい熱量で訴えかけてくるラッパーを見つけたんですよ。その人を見てから、人を感動させるためには熱量が重要そうだなと思って、面白さや盛り上がりを伝えるために、今のスタイルになったのかなと思います。

——ラッパーから影響を受けていたとは驚きです。OooDaさんが実況をする上で意識していることは何でしょうか？

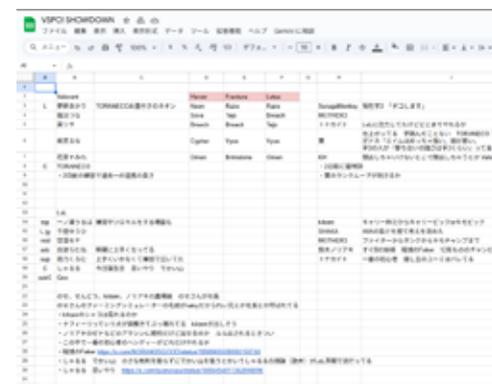
1番は「観てる人にどう感じてもらえるか」ですね。喜んでもらう、怒ってもらう、笑ってもらう、感動してもらうなど、観てる人から反応が貰えるように自分自身が納得できると

ころまで仕上げています。その上で、失敗したり、「上手くいったな」と思ってもお客さんの反応はいまいちな時とかいっぱいあるんですけどね。お客さんが何かを感じてくれることは、やりがいにも繋がっています。

——「何かを感じてもらえる実況」をするために、具体的にどんなことを行っていますか？

ゲームや選手、演者さんについて、自分で調べた情報をまとめた資料を印刷して持って行くようにしています。どういう情報を伝えたらみんな嬉しいのかな、これは知っておくべきだな、とか考えているうちに、こういった資料はあった方が良さなと思い、始めました。番組のMCをする時は、ゲームのことはもちろん、演者さんがどんな人なのか調べていますね。大会の実況をする時は、出場する選手について、今どういう立ち位置なのか、どんな活躍をしているのか、など調べて臨んでいます。足りない部分は資料に手書きで付け加えつつ、使っています。自分の記憶

力に自信ないので毎回これがないと不安になっちゃいますね。今はお守りみたいになっています。



実際にイベントで使用した資料



## 未来のキャスターへ 最前線から伝える“リアル”

—e スポーツキャスターを続けていく上で、厳しい、大変だ、と感じるところはどんな部分だと思いますか？

全部ですね。実況するときは生放送なので、その時の雰囲気合ったことをしないといけないし、言葉選びも気を付けないといけません。時には間違ってしまうことだってあります。だからこそ、常に悩みながら進まないといけないところは厳しいところかも。直接お客さんの反応を受け取れる世の中でもあるので、プレッシャーみたいなのは常に感じながら仕事していますね。厳しい世界だと思えますよ。本当に好きじゃないと無理だと思います。それでも、頑張ってもがいてチャンスを掴んでいる若い子たちも耳にするので、チャンスがないわけではないと思いますけどね。

—e スポーツキャスターを目指している方が、今すべきことはなんですか？

とにかくコミュニティ大会とかで「実況させてください」って声かけることですかね。知名度がない時はガンガンいろんな番組に出てみたり、SNSで発信をしたり、小さい大会のウオチパをお願いして配信でしゃべってみたりと経験を積むことが重要なと思います。あとは、動画を観て実況を当ててみたりとか、自分の行動や町の様子を「今黄色い車が時速20キロで走っており、赤信号で止まりました」みたいに心の中で実況してみたりとかも良い練習になるかなと思います。

—地道な練習や経験を積むことがまず大切なんですね。その他に、意識すべきことはありますか？

いろんな人と出会える環境に自分の身を置くことも大事なと思いますね。僕はその環境がeスポーツイベント制作会社だったんですけど、そういった環境でキャスター、ストリーマーなどたくさんの人に出会えると、大会・イベントで喋れるきっかけを掴めるかもしれないですね。どこから何が生まれるか、なんて世の中には無限に散らばっていると思うので、どうやったら仕事になるのかというのを自分で考えて、自分で可能性を生み出していける、そんな人が残っていくんじゃないかな。



—自分からそういった環境に身を置くこともチャンスをつかむために必要なことですね。

大事ですね。それでいうと、僕の荷物持ちをしてくれる人を探しています(笑)。荷物持ちになったらいろんな現場を見て回れると思いますよ。本当に何からチャンスが生まれるかわかんないので、運転してくれて僕のカバンを常に持ってくれる人がいればぜひ(笑)。まあ、さすがに荷物持ちの募集は冗談なんですけど(笑)。でも、そのくらいの気持ちで、飛び込む覚悟は必要かなと思います。

—最後に、e スポーツキャスターを目指す方に向けて、伝えておきたいことはありますか？

やめておけ、ですね。それでもやりたい人って止めてもやるとは思っていますけど……。僕は仕事が年1回になったとしても、キャスター業をやめるつもりはなくて、他で働きながらも上手いこと続けていくつもりです。でも、今最前線を走っている僕からすると本当にやめといた方が良

いです。僕自身も来年どうなっているかわからないし、大変な職業ですよ本当に。

—「やめておけ」という言葉は、最前線を走るOooDaさんだからこそ、重みのある言葉になると思います。本日は貴重なお話をありがとうございました。OooDaさんのますますのご活躍を楽しみにしております。



### OooDa Profile

大御所eスポーツキャスター。年間260本以上の仕事をこなし、感情を込めた実況スタイルは、多くの視聴者の心を掴む。なお、『VALORANT』ではネオンを好んで使うが、マネージャー曰く「よく味方にスキルが飛んでくる」らしい。

# プロゲーミング チーム

ESPORTS ORGANIZATION  
スポットライトを浴びる選手と、その影で勝利を支えるプロたち  
私たちが熱狂する、あのチームの「裏側」に迫る。



## GANYMEDE

執行役員 制作部 部長

### 岩田 遼太郎

大阪府出身、31歳。過去には『Call of Duty』公式大会で11連覇を果たしたチーム「Libalent Vertex」にて、マネージャーを務める。『日本 e スポーツアワード 2023, 2024』では、k4senさんの“影武者”として登壇。

Photo Masumi “mizuuro” Fukuda / Text, Edit Shuji Oshima

## 「良いやつ」と「楽しく」働くことで 生み出す、ファンの心を揺さぶる瞬間

—GANYMEDE 株式会社（以下、GANYMEDE）ではどのような事業を行っていますか？

大きく分けて3つあります。1つ目は、eスポーツの競技プレイヤーおよびストリーマーが所属するライフスタイルブランド「ZETA DIVISION」の運営です。これは単なるeスポーツチーム事務所ではなく、ゲーマーのライフスタイルをより豊かにすることを目的としています。2つ目は、VTuberブランド「UltraLMTM」の運営、3つ目は、「三人称」さんのように、GANYMEDEとして直接マネジメントを行うタレントのサポートです。

—岩田さんの具体的なお仕事内容について教えてください。

『The k4sen』、『LEGENDUS』、『Devil Clutch杯』といった大型イベントや、各種ファンミーティング、『東京ゲームショー』のコンテンツといったZETA DIVISIONのイベントの制作全般を担当しています。具

体的には、企画立案から営業、制作進行、実施後のレポート作成などですね。あと、イベントの打ち合わせは対面で行っています。

—GANYMEDEでは対面でのコミュニケーションを重視されているんですね。

そうですね。なので、面と向かって選手やストリーマーと打ち合わせする機会がめっちゃ多いです。嬉しいことに、SHAKAさんとか毎週来てくれるし。誰も来ない週はないんじゃないかな。例えば、会社内のある場所で



は『LEGENDUS』の打ち合わせを、別の場所では『The k4sen』の打ち合わせを、さらに他の場所では選手がインタビューを受けているとか、そんな感じで、3つ4つが同時進行していることもあります。これはGANYMEDEならではの細かいかなと思いますね。オンラインでは分からない相手の温度感が感じられるし、直接顔をあわせてやり取りした方が早く進むので、対面でのコミュニケーションは大事にしていますね。

—直接話してみないとわからない部分もありますよね。岩田さんがイベント制作をする上で、1番大事にしていることは何でしょうか？

イベントのコンセプトを絶対にぶらさないことです。これは制作部のメンバーにもよく伝えている事ですが、イベント終了後にお客さんが笑って帰るのか、感動して泣いて帰るのか、興奮して発散してもらって帰るのか、といった「このイベントを通して、お客さんにどうなってほしいか」を大事にしています。コンセプトの部分が曖昧だと、制作部もストリーマーも、そしてお客さんも迷子になってしまうし、イベントがぐちゃぐちゃになってしまう。だからこそ、最初に道しるべをバーンと決めてから制作しようって思っているので、コンセプトの設定にはすげえ時間をかけています。

—お客さんに何かを感じて貰えることは嬉しいことですよ。そういった部分はやりがいに繋がっているのでしょうか？

やりがいはなくて1つしかないですよ。イベントが終わってから、『The k4sen』や『LEGENDUS』とかイベント名を調べたときに「楽しかった！」みたいなお客さんの感想を見る時です。この瞬間が一番気持ちいいです。「やりきり中毒」って呼んでいるものがあるんですけど、この中毒になっちゃうとイベント後の「この瞬間」のために頑張れるっていう。イベントの準備期間なんてずっと忙しいけど、この一瞬のためにみんな頑張っていますね。

—岩田さんが採用をする際に、注意しているポイントはどこでしょうか？

採用の時には、スキルや経験以上に「良いやつ」かどうかを見ている。「良いやつ」というのは、誠実さやコミュ



ニケーション能力はもちろん、ごまかしたり嘘をついたりせず、失敗したときに素直に謝れる、そういった人間性を持ち合わせている人のことです。制作部の仕事ってエンタメなので、自分たちが楽しんで仕事をしないと人を楽しませることはできないよなって思っているんです。なので、スキルとか全くなかったとしても「良いやつ」だったら採用を検討するようにしています。

—GANYMEDEやeスポーツ業界を目指す方が今すべきことは何でしょうか？

英語ですね。英語、中国語、スペイン語といった言語はマジで大事です。あとは「良いやつ」！

ご紹介した会社

## GANYMEDE

### GANYMEDE株式会社

本社所在地：東京都港区麻布台1丁目8番10号  
麻布偕成ビル5F

社員数：65名

事業内容：ライフスタイルブランド「ZETA DIVISION」運営、VTuberブランド「UltraLMTM」運営、タレントマネジメント

### 主な採用職種

- ・選手 / タレントマネージャー
- ・制作スタッフ
- ・事業開発スタッフ
- ・グラフィックデザイナー
- ・ビデオディレクター
- ・エディター
- ・広報 など



<https://gnmd.co.jp/career/>

## GANYMEDE

マネジメント部 第3マネジメント室 室長  
タレントマネージャー

### 上坂 涼

静岡県出身、30歳。初めての現場は「食欲を爆発させる！高カロリー対決！// STN'S KITCHEN #16」。学生時代には『クラッシュ・オブ・クラン』に大ハマりする。

Photo Masumi "mizuuro" Fukuda / Text, Edit Kyoko Shiina



### お世話焼きくらいが丁度良い タレントを支えるマネージャー業

——上坂さんの具体的な業務について教えてください。

マネジメント事業部に所属していて、関優太さんやファン太さん、鈴木ノリアキさんといったコンテンツクリエイターの方のマネジメントを行っています。主な業務内容は、彼らの活動のサポートや、日々のコミュニケーションですね。スケジュールの管理はもちろん、配信を気兼ねなくできるようにしたり、いろんな企業さんから仕事の案件を僕らが整理して、受けるかどうかを彼らが簡単に判断できるようにしています。あとは、案件の営業も行っています。



——その中で、特にやりがいを感じる部分と、逆に「これは大変だ」と感じる部分はどのようなところですか？

やりがいは2つあって、1つはGANYMEDEでは結構社員に裁量が与えられていて、自分の判断で仕事を進めていける所ですね。もう1つは、自分の営業1つで会社とクリエイター本人に利益をもたらすことができるので、お金を生み出せるセクションにいるとい

うところですね。大変なことだと、コンテンツクリエイターの方が現場に遅刻するのは結構ハラハラしちゃいますね。やっぱり彼らも人間なので、その時は肝が冷えるし、冷や汗がすごいです(笑)。

——考えるだけでゾッとしますね…。そうしたクリエイターを日々支えるマネージャーという仕事には、どのような方が向いているのでしょうか？

自己犠牲の精神とちょっとお世話焼きなぐらいの方が丁度良いのかなって思います。選考の際には、応募される方が所属選手、クリエイターのファンであるかどうかよりも、ファンであることを仕事に持ち込みそうかどうかは気にしています。「きゃー、〇〇さん」みたいなことを言いそうな人は書類選考の時点である程度分かるので、お断りしています。

また、すべての職種に言えることなのですが、クリエイターや選手と向き合う前に、まず僕たちと一緒に働く人たちというが大前提なので、会社の風土にフィットしそうな人かどうかを見ます。ちゃんと人とコミュニケーションが取れて清潔感があって、嫌な感じのしない良い人であることが必要ですね。

——これからeスポーツ業界を目指す方々へ向けて、必要なことがあればアドバイスをお願いします。

英語はできたほうが絶対良いです。英語を学んでも損はないし、この業界にもし入らないことになっても絶対に生きるスキルだと思います。あとは、本当にこの業界に興味があるんだったら、色々なeスポーツやゲームのイベントに足を運んでみてほしいです。そこで何か1つでも学んだことを、面接の時に話してくれると嬉しいです。

## GANYMEDE

クリエイティブセンター 映像制作室 室長  
アートディレクター

### 石垣 駿介

北海道旭川市出身、31歳。5対5のタクティカルFPSが好きで『サドンアタック』から始まり、『カウンターストライク』、『VALORANT』へ。自分のプレイを素材にしてフラグムービー作りを始めたのが最初のクリエイティブ。

Photo Masumi "mizuuro" Fukuda / Text, Edit Rio "Chaba" Takeno



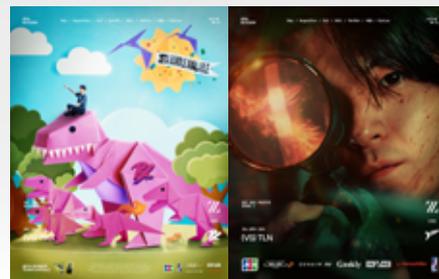
### クリエイティブの先に 「ファンの喜ぶ顔」を

——石垣さんのお仕事内容を教えてください。

アートディレクターとして、eスポーツ領域のグラフィック制作、映像制作や現場での撮影を担当しています。時期にもよりますがグラフィックと映像を半々くらいの割合でやっており、デザイナーやエディターたちと一緒に出場告知グラフィックや大会結果画像、選手およびストリーマーの加入映像などを制作しています。

——直近で制作されたグラフィックの中で、力を入れたデザインはありますか？

『VALORANT』部門の『VCT Pacific』関連のグラフィックですね。試合告知画像においては、シーズン前からマネージャーやデザイナーと事前にコンセプトを練って方向性を固めていきました。我々がものづくりを通して大切にしている「ファンが選手をより好きになってくれること」「試合をもっとワクワクして楽しんでもらうこと」が叶えられたかなど。ファンとの距離が近いことで、イベントに足を運ぶと現場で直接声も聞けます。こんな環境、なかなか無いですよ。



——「ファンに楽しんでもらう」という視点を大切にしているんですね。

GANYMEDEでは、単に良いクリエイティブを作るだけでなく、その先にある「ファンがどう受け止め、いかに喜んでくれるか」という視点を大事にしています。良いものを作るだけでなく、イベントの進め方やクリエイティブの届け方にもこだわるのは、その視点があるから。他のどのメンバーに聞いても「ファンの喜ぶ顔を〜」と口を揃えて言うと思います。

——GANYMEDEのクリエイティブチームで働く上で、特に求められる経験や姿勢についてお聞かせください。

自分の興味関心のままにどんどん良いものを作っていきたい人は相性が良いと思います。グラフィックデザイナーであっても、趣味でカメラをやっていたり、映像ディレクターであっても配信技術に興味があったりなどの要素もプラスですね。また、日頃から本を読んだり新しいことを吸収しようとする人のほうが、向上心があって良いんだろうなと思います。GANYMEDEには、私には想像もつかないようなバックグラウンドを持った人たちがたくさんいて、みんなが自分の経験や強みを大いに発揮して働いています。eスポーツ業界やGANYMEDEに興味を持ってきている方も、それぞれの人が固有のバックグラウンドをお持ちだと思うんです。それがどんなものであっても、やり方次第で必ず「ゲーミングカルチャーを豊かにする」という、我々のミッションに寄与することができると思います。なので、ぜひ一緒にやりましょう。ドシドシご応募ください。

# eスポーツ イベント制作

ESPORTS PRODUCTION  
大会やイベントにはそれを作る裏方の存在がある  
熱狂を作り出す制作会社にインタビュー



JCG

eスポーツ制作事業部 プロデューサー

木成 諒

1988年生まれ、大阪府吹田市出身。株式会社JCGでeスポーツ制作部部長を務める傍ら、同社所属として格闘ゲームのプロゲーマーとしても活動している。現在の主なプレイタイトルは『グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング-』と『鉄拳8』。

Photo Masumi "mizuiro" Fukuda / Text, Edit Yui Takahashi

## プロデューサー×プロゲーマー 野心と好奇心でeスポーツの最前線を歩み続ける

—株式会社JCG(以下、JCG)はどのような事業を行っていますか？

JCGは、eスポーツやゲームに関連するイベント事業を手掛けています。主な事業内容は、ゲームメーカー様からご依頼を受け、公式大会の番組制作や大会運営を行う受託事業と、自社でイベントを主催する事業の2つです。例えば、『鉄拳8』の公式番組は基本的に全て弊社が担当しており、『GUILTY GEAR -STRIVE-』の公式番組や、『ストリートファイター6』の公式世界大会『Capcom Pro Tour 2025』をはじめとする格闘ゲームの大会の多くを担当しています。その他にも、『VALORANT Challengers Japan』などを企画・運営から受託しています。

—木成さんのお仕事内容について教えてください。

営業とeスポーツ制作業務のプロデューサーを務めてい

ます。営業としてはお客様の課題解決やコンペの獲得などを行い、プロデューサーとしてはクライアント折衝や全体のプロジェクト管理を行っています。これまでは、制作チームのうち、自分のチームだけを取り仕切っていましたが、先日からはeスポーツ制作部部長というポジションに変わって、全ての制作チームや営業の数字など、会社全体に目を向けるようになりました。JCG所属のプロゲーマーとしても活動しています。

—どのような経緯でJCGに入社されたのですか？

僕は社会人になる前、彼女にお金を借りながら週7でゲーセンに通って、プロゲーマーを目指していたような“仕上がってる”人間だったと思います(笑)。その当時、格闘ゲームの世界大会(Northeast Championship 16『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA EXTEND』部門)で準優勝するなどの結果を残してはいましたが、

「26歳までにプロになれば一度区切りをつけよう」と決めていたんです。結果としてその夢は叶わなかったため、そこから「社会人として働こう」と決意しました。最初に入社したのはゲーム制作会社で、広報業務を担当。その後同業他社でアシスタントディレクターとして経験を積みました。そして「一度、自分の力でどこまでできるか試したい」と思い、フリーランスとして独立。約2年間、個人で活動してきました。その時に、取引先の1つだったJCGから誘いを受けて、入社しました。

—様々なご経験を経てJCGに入社されたわけですが、これまで担当されたプロジェクトの中で、一番印象深かったお仕事についてお聞かせください。

『ARCREVO Japan 2022』ですね。僕個人が過去に取引のあったアークシステムワークス様とのご縁から公式のオフライン大会のコンペに参加できることになったんです。しかも、そのコンペで採用され、実際に大会を担当することができました。ただ、責任者やディレクターとしてだけでなく、自分が長年好きだったタイトルの公式大会を作るというのは、大きなプレッシャーでした。でも、無事に大会エンディングムービーが観られた時、乗り越えた達成感や「自分が大好きなゲームに恩返しできた」



とか、色々な思いがこみ上げてきて、チームの皆で泣いてしまいましたね。

—eスポーツや、ゲームのイベント制作の仕事に向いている人はどのような人だと思いますか？

好奇心が強い人ですね。我々の仕事は常に何か作り続けることだと思っていて、そのためには脳内にたくさんの引き出しが必要です。ゲームだけに囚われず、幅広く興味をもって自分の中に取り込んでいく。そしてそれを、自分がアイデアを生み出すときの材料にできる人は強いと思います。あとは、経験は必ず武器になります。若くて時間と体力があるうちは自分が好きなことや、自分だからこそできることにとことん取り組めると良いと思います。

ご紹介した会社



株式会社JCG

本社所在地：東京都江東区豊洲5-6-52  
NBF豊洲チャンネルフロント5F  
社 員 数：78名(2025年3月末現在)  
事 業 内 容：eスポーツに関する大会やイベントの  
企画・運営  
ゲーミング大会サイト「JCG」の運営  
管理など

主な採用職種

- ・新卒採用
- ・シニア・プロジェクト・マネージャー
- ・eスポーツディレクター
- ・イベント技術・番組技術スタッフ
- ・日勤インターン
- ・総務スタッフ
- ・ゲームイベント運営スタッフ



<https://jcg.co.jp/careers>



e スポーツ制作事業部  
プロジェクトマネージャー

## 喜多 爽

東京都出身、32歳。タクティカルシューターや格闘ゲームを好み、『レインボーシックス シージ』でeスポーツの競技シーンを知る。営業職から「好き」を仕事にするためeスポーツ業界へ転職し、現在はプレイヤーが熱狂するイベント制作の最前線に立つ。

Photo Masumi "mizuiro" Fukuda / Text, Edit Naoto Okumura



### 「好き」を仕事に e スポーツイベント制作の司令塔

——喜多さんの現在のポジションと、具体的な業務について教えてください。

私のポジションは、案件全体をまとめる「プロジェクトマネージャー」です。主な業務は、大きく分けて「クライアントとの話し合い」「全体のスケジュール管理」「予算の管理」の3つですね。クライアントのご要望とご予算をお聞きして、企画の提案をしたり、調整したりします。企画の方向性が固まったら、社内の制作、運営、配信といった各分野の専門ディレクターたちと協力しながらプロジェクトを進めていく、司令塔のような役割ですね。



——JCGに入社される前は別のお仕事をされていたとお聞きしました。どのような経緯で、eスポーツ業界へ転職されたのですか？

新卒では全く関係のない業界で営業職に就いていましたが、扱っている商材や業界が自分には合っていないことに気づき、数年後に転職を考えました。その際、「もっと自分の好きなことを仕事にできないか」と思ったのが、eスポーツ業界を目指すきっかけです。元々ゲームが好きでJCGの名前は知っていたのですが、直接のきっかけは、大学の先輩がJCGに勤めていたことです。転職

をしようとしたタイミングで、その先輩に話を聞きに行ったのが始まりですね。この業界は、横のつながりが非常に重要だと実感しています。

——これまで手掛けられたイベントの中で、特に印象に残っているお仕事はありますか？

ある企業の周年記念イベントとして開催された社内eスポーツ大会です。案件の規模によっては、若手メンバーが経験を積むための育成の場となることもあり、当時はまだ若手だった私も、大会の形式から配信の演出まで様々な提案をさせていただきました。皆さんがイベントを心から楽しんでいる姿を直接見られたとき、「自分の提案が形になり、人に喜んでもらえた」と実感でき、大きなやりがいを感じましたね。

——これからeスポーツ業界を目指す方々へ向け、今のうちにやっておいた方が良いことがあればアドバイスをお願いします。

eスポーツイベントにたくさん参加してみてもいいですね。ユーザーとして現場を体験しておくことは非常に重要です。もし可能であれば、選手として大会に出場することもお勧めします。選手側の視点は、イベント作りには必ず生きてくるので。私は入社前にそういった経験が少なく、後から重要性を痛感しました。ただ、突き詰めると「ゲームが好き」という気持ちだけで十分だと思っています。イベントが好きで、今度は自分が作る側として関わりたい。その思いさえあれば、必要なスキルや知識は後からついてきます。私もその気持ちだけでここまで来たので、好きという気持ちが、すべての原動力になると思っています。



技術統括部  
技術ディレクター / e スポーツ GFX オペレーター

## 的井 峻平

東京都出身、31歳。映画監督を志し美大で映像制作を学ぶ。アパレル業界を経て、コロナ禍でeスポーツ大会の熱狂に魅了されJCGへ転職。ストーリーゲームを好んでプレイする。

Photo Masumi "mizuiro" Fukuda / Text, Edit Naoto Okumura



### 探求心が武器となる e スポーツ配信の舞台裏

——的井さんが所属する技術部のお仕事内容について教えてください。

配信全体の技術設計から本番のオペレーションまで、配信技術の全てを担っています。「企画段階」で制作チームと話し合いシステムを設計し、「本番」では各専門職が連携して1つの配信を作り上げます。

——私たちが観ている配信が「本番」ですね。「本番」では何をされているのでしょうか。

私の主な役割は「技術ディレクター」として番組の技術の指揮を取ることです。事前設計した技術システムの管理や技術オペレーションの進行管理、トラブルシューティングの対応など技術全体の統括をします。また兼任で「映像オペレーター」として視聴者の皆様をご覧になる映像のスイッチング、合成やゲーム映像の管理を行ったりもしています。並行して「音響オペレーター」が全ての音を管理します。特に競技シーンの視聴者は音に敏感なので、事前に若いプレイヤーにテスト配信の音を確認してもらっています。配信の音に違和感がないのは、完璧な音響設計の証拠です。本番は、映像を切り替えたり、音の上げ下げを調整したりするオペレーションが中心ですね。

——そうした専門的なお仕事の中で、的井さんがやりがいを感じた瞬間はいつですか？

大会のハイライト制作を担当し、プレイの背景まで描くことを意識した結果、視聴者から「分かりやすい」と反応をいただけた時は大きなやりがいを感じ

ました。私はもともと、ある大会のハイライト映像を見て「自分ならもっとストーリー性のあるものが作れる」と感じ、この業界を目指していたので、まさに自分がやりたいことを実現できた瞬間でした。



——まさに「やりたいこと」を実現されたんですね。

JCGには個人の意欲を重視する社風があります。それは無責任に仕事を任せるといった意味ではなく、周囲のサポートを受けながら実践で学べる環境があるという意味です。本人の探究心と責任感が認められれば、入社して間もない段階でメインスイッチャーという大役を任されるチャンスもあります。

——そのチャンスを掴むために、「今やっておくべきこと」があればアドバイスをお願いします。

eスポーツ業界を目指すなら、まずコミュニティ大会の運営アシスタントなどで現場を経験し、実践的な知識を身につけることをおすすめします。eスポーツの配信はまだ発展途上なので、業界経験以上に「新しいアイデアを生み出し続ける熱意」が何より重要です。AI技術も積極的に導入されています。時代の進化に乗り遅れず、常に探究心を持って学ぶ姿勢が大きな武器になるでしょう。



**JCG**

企画制作部  
ディレクター

**太田 唯**

神奈川県出身、27歳。一番プレイしたゲームは『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』。趣味でDJを7年間続けており、イベント制作では一番音楽にこだわっている。

Photo Masumi "mizuiro" Fukuda / Text, Edit Shuji Oshima

## “音楽”へこだわり、より良いイベント制作を追求する

—最初に、JCGに入社された経緯について教えてください。

最初は静岡県でアパレルショップの店長をしていましたが、コロナ禍の影響で閉店してしまったので、東京に戻るようになりました。その時に一緒にゲームをしていた知人から「北海道でのeスポーツチームの立ち上げるから映像を手伝って欲しい!」と声をかけてもらって。「これは絶対に行かなきゃいけない!」と直感してそのお手伝いを始めました。チームで働いている中で、イベント制作の仕事が一番楽しかったので、「これを本格的に仕事にしたい」と思うようになったんです。それで東京に戻って転職先を探していたところ、ちょうどJCGが日本テレビと提携を発表していて「このビッグウェーブに乗りたい!」と思い入社しました。

—太田さんの具体的なお仕事内容は何でしょうか?

イベントや配信で使用するクリエイティブの制作や演出の考案、技術チームとの連携、台本の作成などを担当しています。お客さんと直接「どのようなイベントにしていきたいか」のお話をして、技術チームと相談しながら、形にしていく事が僕たちの仕事です。僕が担当する領域は、視聴者の皆さんに実際に「見える部分」がほとんど。だからこそ、イベントを通して「楽しかった!」「また見たい!」と思ってもらえるような体験づくりを意識しています。

—そういったお仕事をJCGでされていく中で、大事にしている部分は何でしょうか?

僕は人並み以上に音楽を聞いていると自負しているので、音楽を一番大事にしています。ゲームやアニメ、ドラマなどの「良いコンテンツ」と呼ばれるものに音

楽が悪い作品はひとつもないと思うんですよ。正直、eスポーツ配信の絵面って「実況席→スライド→ゲーム画面」の繰り返しになっているので、大きくは変わらなくて。だからこそ、音楽の力がすごく大事になってくると感じています。音楽で空気をつくり、熱量を高める。そこには一番こだわっています。いつかは絵面の部分も変えていきたいですね。

—太田さんが思う、イベント制作に向いている人はどんな人でしょうか?

人とたくさん話す仕事なので、コミュニケーションはもちろんですが、ガンガン自分の意見を発信できる人が向いていると思います。思っていることはどんどん口に出して欲しいですね。もし、間違っていたら教えてあげられるし、逆に間違っていなければ僕らの学びにもなる。だから遠慮せずにどんどん質問してほしいと思っています。

—最後に、eスポーツのイベント制作を目指す人へアドバイスをお願いします。

決して簡単な仕事ではないということは理解しておいて欲しいですね。今この業界を目指している人には、もしかしたら茨の道が待っているかもしれません。それでも目指す人には、様々なコンテンツに触れて、「なぜそれが良いと評価されているのか」を、常に考えるようにしてほしいですね。あとは、人との繋がりを広げて欲しいです。例えばゲームのイベントに行って、スタッフに声をかけてみるとか。そうやってできた繋がりがからイベント制作の仕事に繋がることがあるかもしれません。僕もゲームのコミュニティで知り合った人と今でも一緒に仕事することがあるので、ぜひ繋がりを広げてもらいたいですね。

ESPORTS PRODUCTION



## e スポーツ業界の経験を積みたい人募集!

### 活動内容

動画制作

雑誌制作

イベント取材



応募はXのDMから。

**GAMEZINE**

# ゲーミング デバイス

GAMING DEVICE  
プレイヤーのパフォーマンスを支えるゲーミングデバイス  
開発、販売を行う「中の人」のお仕事



pulsar

マーケティングゼネラルマネージャー

西田 和浩

大阪府出身、31歳。好きなゲームは『League of Legends』で、最近ではリージョンにはまっている。韓国のアパレル会社に約7年働いた後転職し、日本の革製品を扱うECの会社を経て現職に。また、前職の傍ら、Xやブログなどでデバイスレビューも行っていった。

Photo Masumi "mizuiro" Fukuda / Text, Edit Kyoko Shiina

## 日本独自の企画で、 選手ファーストな製品を作る

— Pulsarの日本支社である AplusX Japan 株式会社は、どのような事業を行っているのでしょうか。

主に Pulsar 製品を日本で売る小売り事業や、日本でより製品を買ってもらえるようにプロモーションマーケティングを行っています。本社から指示された内容を行うことがあれば、日本独自で行うものもあります。製品の企画は日本独自のものが多くです。

— 日本独自の企画は具体的にどのようなものがありますか？

過去に実施したコラボだと、「ES2 Dep Edition」や「#FR2 Edition」などがあります。他には、「ぶいすぽっ!」とのコラボ企画であったり、AMICISさんとの企画で「葬送のフリーレン」などの「Superglide Glass Mousepad V2」のコラボマウスパッドも日本側が主導してやっています。また、「Supergrip Grip Tape」の

ように日本主導で製品開発を行うこともあります。

— 日本独自で行われたコラボ企画がかなりあるんですね。現在、西田さんはどのようなお仕事を担当されているのでしょうか。

今はマーケティングのゼネラルマネージャーをしています。業務内容に関しては、日本支社の業務を全部やっているので、これってというのがなくて、語るのが難しいんですよね（笑）。マーケティングって何するんですかね？と自分で疑問に思うくらい何でもやります。



Supergrip Grip Tape

— 特に思い出に残っているお仕事はありますか？

Depさんとコラボして「ES2 Dep Edition」を開発・販売したことです。元々「日本のプロの好みに合わせたデバイスを作ったらどうなるんだろう」と考えていた中で始まった企画でした。商品の企画やオファー、条件の調整、契約書、本人とのすりあわせなどから売り切るところまでを全部やりましたね。Pulsarに入社して以来、やりたかったことを一番最初にしっかりと形にできたかなと思います。

— 選手のためのデバイス、すごく好きです。将来、F1みたいにその選手に合わせてデバイスが出てくる時代が来るんじゃないかなって思います。

僕もそう思います。高いパフォーマンスを出すために、その選手専用のデバイスを作るべきであって、会社の利益が先じゃないと思うんですよね。選手のために作ったものを、ファンの方に「この選手と同じデバイスはありますか？」と言って届けるのが、一番ベースにあって然るべきだと思います。

— 会社ではなく、選手ファーストで製品を作る姿勢がとても素敵です。Pulsarで働いてきた中で、新しいスキルが身についたと感じたことはありますか？

スキルかどうかはわかりませんが、自分の一番近くにいるのが社長なので、会社を大きくしていく時のスピード感はかなり学びとしてはあったかなって言うのは思います。



VSPO! GEAR ガラスマウスパッド



PCMK2HE TKL



ES2 Dep Edition

— 社長の近くで働けるのは、これとない経験ですよね。最後に、Pulsarで働きたい人に向けてアドバイスをお願いします。

言語面で一つあるとすれば、これからのPulsarを目指す人は、英語は喋れた方が良いと思います。あわよくば韓国語も話せた方が良いかなと。意識的な面だと、もしやりたいことがあれば考えるだけじゃなくて、失敗してもリスクがないので、実際に行動すると良いのかなって思います。

— 「実際に行動する」って勇気は要りますが、大事ですよね。一步踏み出したい人は、具体的にはどんなことができると思いますか？

「製品開発に携わりたい」という理由でうちを目指す若い人がダントツで多いのですが、自分の考えを持っているだけなら誰でもできるんですよね。大事なのは、そこから何かを形にしてみることです。例えば、自分なりの仮説を持って3Dプリンターでマウスを造ってみる、といったことですね。そうやって実際に行動している人は、うちの会社でかなり重宝されるんじゃないかなと思います。あとは、本社の面接でTシャツに「I love Pulsar」と書いてきた人が採用された、という前例もあつたりします（笑）。そういう小さいことでも良いので、まずは何か行動を起こしてから応募してほしいと思います。

## ご紹介した会社

pulsar

### AplusX Japan株式会社

本社所在地：千葉県船橋市前原西2-32-5  
結城津田沼ビルディング3階

事業内容：「Pulsar Gaming Gears」の輸入販売、製品開発、および関連するマーケティング・広報活動など

### 採用情報

「Pulsar Gaming Gears Japan」のXにて不定期募集



<https://x.com/PulsarJapan>

## ふもっふのおみせ

### エレクトロニクス事業部 ブランドマネージャー 格ゲー部 部長 ケラ

新潟県佐渡島出身、38歳。デザイン会社のエンジニアを経て、株式会社フェルマーへ入社。現在は格闘ゲーム関連事業やイベント対応など多岐にわたる業務を担当。おすすめデバイスはアーケードコントローラー「VARMILLO KASSAI」。レバーレスが主流の今だからこそ、レバーでのプレイを体験してほしい。

Photo Masumi "mizuuro" Fukuda / Text, Edit Naoto Okumura

## 好きなものへの「愛」が 仕事になる会社

——株式会社フェルマー（以下、フェルマー）はどのような事業を行っているか教えてください。

主な事業内容は、海外のゲーミングデバイスの輸入代理店業務です。最近では、アニメやVTuberなどのIP（知的財産）とのコラボレーション商品の展開も増えています。入社した際に大まかな役割を任せられますが、eスポーツ業界は変化が激しいため、興味に応じて業務内容をシフトすることも可能です。その点では非常に柔軟な会社だと思います。

——フェルマーではどのような方が働かれているか教えてください。

私が2020年に入社した時から変わらないのは、社員が皆「ゲーム好き」であることです。そして年々、「ゲーム好き」に加えて「デバイス好き」な人も増えてきました。毎月のように「〇〇のマウスを買っちゃいました！これでエンドゲームですわ！」と報告してきては、いつもエンド



ゲームを迎えられていない社員もいます(笑)。好きなゲームも多種多様で、「このゲームを知っている人はいますか？」といったやり取りは日常茶飯事です。

——ケラさんの仕事内容について教えてください。

格闘ゲーム関連では、新商品の開発やXの運用、商品の設置場所の新規開拓などを行っています。イベント対応では、オフラインブース出展時の事前準備から設営、接客まで、多岐にわたる業務を担当しています。

——その中で、これまでで最も「面白かった」と感じたお仕事について教えてください。

アケコンを共同開発させてもらったことですね。元々格闘ゲームが好きで、『ストリートファイター6』の盛り上がり社長に共有していたところ、「アケコンを作りましょう！」という話になりました(笑)。私たちは輸入代理店なので、アケコンを「輸入する」ということならまだわかるのですが、まさかアケコンを「作る」側になるとは夢にも思いませんでした。他では絶対にできない経験をさせてもらえたと思っています。

「VARMILLO KASSAI(喝采)」

「VARMILLO FK2(不屈)」



「ふもっふのおみせ」と「VARMILLO」が共同開発した  
アーケードコントローラー

——製品開発まで、本当に様々な経験ができるんですね。そんなフェルマーでは、どのような人材を求めているのでしょうか？

一言で言うと「愛」を持っている方です。「ふもっふへの愛」「ゲームへの愛」「デバイスへの愛」、これらが業務への原動力になると考えています。特に最近はコラボ商品が増え、「推しへの愛」も非常に重要になってきています。ファンである社員が企画や監修に関わることで、より熱量の高い、ファンの心に響く製品が生まれるのです。自分の「好き」が直接仕事の成果に結びつく。これは、この仕事の大きな魅力の一つです。

——最後に、この業界を目指している方にアドバイスををお願いします。

この業界を目指している方にお伝えしたいのは、「自分が好きなものを、とにかく深く、そして情熱を持って愛し続けてください」ということです。フェルマーでは、その「愛」が必ず仕事に活きます。「推しのコラボ商品を作りたい」という強い思いが、入社のも動機になっても全く問題ありません。もし特定のスキルを身につけたいと考えるなら、英語は間違いなく有利です。しかし、スキル以上に大切なのは、人としてどういう人物か、ということです。面接では、あなたの「愛」の深さと、それを仕事に繋げたいという熱意をぜひ私たちにぶつけてください。弊社ではプロジェクトの始動に合わせて急に求人募集がかかることが多いので、興味がある方はぜひ社長と公式のXをチェックしてみてください。



「秋葉原ショールーム」

## ご紹介した会社

## ふもっふのおみせ

### 株式会社フェルマー

本社所在地：東京都目黒区上目黒2丁目15-14  
IronSide Nakameguro 4階  
事業内容：PC関連製品の輸入・製造・販売  
ECサイト「ふもっふのおみせ」の運営  
「ふもっふのおみせ ショールーム & ウンジ 秋葉原店」の運営 など

### 採用情報

「ふもっふのおみせ」のXにて  
不定期募集



<https://x.com/fumoshop>

# ゲーミング デバイス

GAMING DEVICE  
プレイヤーのパフォーマンスを支えるゲーミングデバイス  
開発、販売を行う「中の人」のお仕事

# ゲームメディア

GAMING MEDIA

ゲーマーが毎日チェックする、あのゲーム記事  
その「熱」を届ける編集部のお仕事



iid

ゲーム事業部/  
アニメ事業部部長

宮崎 紘輔

東京都出身、38歳。好きなゲームは『Megabonk』。シューター系のゲームは酔ってしまうため苦手。父親がスーパーファミコンをやっていた影響で、子どもの頃は友達と遊ぶのを断ってゲームをしていた。

Photo Masumi "mizuro" Fukuda /  
Text, Edit Rio "Chaba" Takeno

## ゲームしろ、配信を見る。 知識やスキルより「元気」と「熱量」

——株式会社イード（以下、イード）について教えてください。

イードは、インターネットを活用した企業のマーケティング支援を主軸に、メディア事業、市場調査を行うリサーチ事業、ECシステムを提供するメディアコマース事業を展開しています。メディア事業に関してはWebサイトを中心に、ITや自動車、映画、ゲームなど21ジャンル、82のメディア（2025年9月現在）を運営しています。

——すごい数のメディアですね。社内の雰囲気はどんな感じですか？

風通しが良く、かなりフラットです。ただ、ゲームだけではなく多ジャンルのメディアを運営しているので、社内にはゲーム好きなメンバーばかりではありません。あと、とにかく何も言われない。これを“自由”と捉えるか、“自分に対して目を向けてくれない”と捉えるかは人によります。

——その自由な環境で生まれたコンテンツはありますか？  
『FISTBUMP』では「本当に熱量の高い人」に書いてほしい」という方針でライターを募集しています。最近『LCK(League of Legends Champions Korea)』を追っている、えごいすとさんというライターさんが入ってくれて、彼がなんとT1のFaker選手に独占取材してきたんです。大手のメディアで書いているようなライターではないのに。あれは痺れましたね。

——Faker選手への取材も実現するなんてすごいですね！そんな熱量が形になる瞬間があるのもウェブメディアで働く魅力に感じます。他にどんな魅力があると思いますか？

ぼくは、メディアの仕事は「人と人をつなぐこと」だと思っています。読者とメーカーかもしれないし、著名人と著名人かもしれない。今の時代、選手のXや配信を見ていれば、何を考えているかはすぐ分かります。それでもメディアが間に入るのは、その人が「本当は言えない本音」や“やりたいこと”を引き出して、形にできるから。それがメディアで働く一番の魅力だと思いますし、僕たちメディアは、橋渡しする存在じゃないと意味がないと思っています。

——確かに、そこにこそメディアの価値があるように思えます。では、ゲーム関連のメディアを目指す人が、今やっておくべきことはありますか？

めっちゃゲームしろ。めっちゃ配信を見る。とにかく若いうちは自分の中にたくさんインプットすること。文章力より、特定のゲームや競技シーンへの理解があること、そして好きという気持ちが大事です。

——やっぱり“好き”が原動力になりますよね。最後に、イードに来てほしい人や一緒に働きたいと思う人について教えてください。

元気で前向きに取り組める人です。知識やスキルはあれば良いですが、後からどうにでもなる。今はAIが良い感じの日本語を書いてくれるので、他の人との違いは“熱量”や“気持ち”くらいでしか出せないと思います。「頑張ります!」「これ楽しそうなので行ってきます!」っていう、そういう人を待っています。



FISTBUMP

メディア事業本部 ゲーム事業部

FISTBUMP 編集部 業務委託

岡野 朔太郎

東京都出身、29歳。『VALORANT Champions 2023』では、現地ロサンゼルスにて1ヵ月にわたる取材を行い、連日のインタビューと記事の執筆をこなしていた。

Photo Masumi "mizuro" Fukuda / Text, Edit Shuji Oshima

## メディアの“真似事”から プロのライターへ

——岡野さんはイードで、どのようなお仕事をされていますか？

主な業務は「ライティング」と「編集」の2つです。ライティングは基本的に原稿を完成させることが仕事になります。編集はライターが書き上げた原稿をチェックし、世に出せる形に整えて入稿・公開する役割に加え、「誰にインタビューするか」といった企画を考えたり、どのライターにどの取材を任せるかといった仕事の振り分けも編集の重要な仕事です。

——ライターを始めたきっかけは何だったのでしょうか？

友達に背中を押されたのがきっかけでした。小学生の頃からパソコンを触っていて、当時「ブログ」という言葉が流行りだしたタイミングだったので、自分も始めてみたんです。ゲームの感想とかインプレッションとか、ニュースメディアの真似事を長いことやっていました。友達と一緒にやったりもしていたんですが、その友達から「そろそろ文字を書いてお金を稼いでみたら?」と言われ、当時読んでいた『AUTOMATON』というゲームメディアに応募したことが始まりでした。

——岡野さんが働く上でのやりがいについて教えてください。

読者の方から反応をいただけるのが一番のやりがいですね。友達に「仕事でSNSの反響や、他者から評価されることってレア事なんだよ」と言われ、「確かに」と思ったんです。「インタビューのここが良かった」、「この記事めっちゃ良かったです」とか反応を貰えることがとてもありがたいことだなと感じています。あと『VALORANT』好きとしては、よくインタビューをさせてもらっている元プログラマーのLazさんにXでフォローしてもらった時は嬉しかったです(笑)。

——最後に、eスポーツのライターを目指している方に向けて、アドバイスををお願いします。

とりあえず名刺でも作ってみたいんじゃないかなと思います。あとは、「まともな文章が書けること」と「ゲームの知識があること」は、eスポーツのライターに必要な要素ですね。自分が記事を書きたいメディアに、自分がどれだけそのゲームが好きで、どれほど情熱を注いでいて、どんなことができるのかをアピールした方が良いです。待っていても始まらないので。アピールするためにも、メディアの真似事とか試してみ、文章をたくさん書いてみると良いと思います。



ご紹介した会社

iid

株式会社イード

本社所在地：東京都中野区本町一丁目32番2号

ハーモニータワー17階

社員数：272名

※2025年6月末日現在（アルバイト含む）

事業内容：メディア事業

（ゲーム・アニメ・自動車・教育など21ジャンル、82のWebメディア運営）

リサーチ事業

メディアコマース事業

主な採用職種

- ・総合職（プロデューサー）
- ・アニメ総合情報サイト/映像業界ビジネス情報サイトの編集リーダー
- ・学生長期インターン



<https://www.iid.co.jp/recruit/>



GOAL  
STUDIO



<https://goalstudio.jp/collections/t1>