

【開催報告】延べ1,900人が来場！札幌ゲーム産業の今と未来を伝える 道内最大級のゲームイベント「Sapporo Game Camp 2025」を開催しました

札幌市が参画するSapporo Game Camp実行委員会(実行委員長 瀬川隆哉(株式会社 セガ札幌スタジオ))は、札幌を基盤とするゲーム企業とともに、2025年10月17日(金)～19日(日)にかけて「Sapporo Game Camp 2025」(以下、SGC2025)を開催いたしました。

札幌のゲームクリエイターの育成と、さらなるデジタルエンタテインメントの振興を目的とするイベントで、開催4年目を迎えた本年のSGCには、札幌市内に拠点を置くゲーム企業 15社が運営協力企業として参加、3日間の総来場者数は約1,900名を記録しました。さらに、メインプログラムである「Game Jam(ゲームジャム)」にはプロスタッフを含む 160名が参加。国内最大級の規模での開催となりました。



Sapporo Game Camp 2025 実施プログラム

■トークセッション「プロが語る、今までとこれから」(全10セッション)

本イベント初日は、札幌で活躍する現役・ベテランのクリエイターが講話する「トークセッション」が開催。ゲーム業界を志す学生ら延べ約 1400名に向けて、就職活動のアドバイスやゲーム開発の裏側などを伝えました。



基調講演「ゼロからイチを生み出すチカラ」

さらに、トークセッションを締めくくる基調講演では、札幌、そして日本のゲーム業界の最前線を走り続ける、レジェンドクリエイター2名が登壇。ハドソン出身で株式会社ロケットスタジオ代表取締役社長の竹部 隆司氏がモデレーターとなり、「ロックマン」シリーズの「生みの親」稲船 敬二氏をゲストに、ゲーム業界で働く上での心構えなどについて、一夜限りのスペシャルトークを届けました。

■「カクチョウ」をテーマに、ゲーム制作を实践。 Game Jam(ゲームジャム)

SGCのメインプログラムである「Game Jam(ゲームジャム)」では、プロのクリエイター、札幌市内外の専門学校生・大学生など約 160名が20組の即席チームに分かれ、ゲーム開発にあたりました。

今年の開発テーマは「カクチョウ」。参加者たちは 2日間という限られた時間の中で、プロのクリエイターや志を同じくする他の参加者たちと一緒にゲーム制作に挑戦。テーマをそれぞれに解釈した、個性あふれる 20作品が誕生しました。



■『ぷよぷよ』のソースコードを活用したプログラミング講座

2日目には、セガの人気アクションパズルゲーム『ぷよぷよ』のソースコード (JavaScript) を活用した「ぷよぷよプログラミング講座」が開催。小学生から高校生までの約50名が参加しました。

講座では、日本eスポーツ連合公認『ぷよぷよ』プロプレイヤーであり、元システムエンジニアのびぽにあ選手が講師を務め、参加者たちは『ぷよぷよ』のソースコードを書き写したり、ゲーム画面の背景設定を変更するコードを書いたり、習熟度に合わせて形式でプログラミングを学びました。



■配信前のゲームをプレイ！「ソニックランブル 1DAYミニeスポーツ大会」

さらに、本年度は新たなプログラムとして、セガの世界的人気ゲーム『ソニック』シリーズから 2025年11月に配信予定のモバイル/PC向けパーティロワイヤルゲーム「ソニックランブル」を活用した eスポーツ大会が開催されました。当日は小学生から社会人まで、約60名が参加し、パーティゲームならではの大人数での対戦プレイを楽しんでいました。



©SEGA

■デザインの基本を学習。「初めてのCG講座」

さらに、SGC最終日には、ゲーム開発に不可欠な3DCGデザインを基礎から学ぶことができる「初めてのCG講座」を開催しました。

全5回の講座には小学1年生から高校生までの約70名が参加し、用意された「ゴースト」のモデルを操作しながら、アイテムを作成したり、キャラクターの大きさを調整したりと、3Dモデリングに挑戦。どの参加者も講師の説明に真剣に耳を傾け、積極的に手を挙げる姿が見られるなど、スタッフのサポートのもと、楽しみながら3DCG作成を実践していました。



■札幌のゲーム業界と直接つながる「企業ブース」

SGC2025開催初日には、昨年に引き続き、札幌を拠点とする企業と学生が直接つながる「企業ブース」を展開、市内のゲーム関連企業10社がブース出展しました。

ブースでは出展企業各社による企業紹介に加え、ポートフォリオレビュー、就職相談、企業への質問コーナーなども実施。ゲーム業界を志す参加者にとって、業界人と直接つながることのできる貴重な機会となりました。



「Sapporo Game Camp 2025」参加者の声

- ・「2日間での即興チームによるゲーム制作という場で初めてプランナーを務め、伝えることの難しさ、想像したゲームが動いているという達成感など、ここでしか得られない経験が得ることができました。業界のプロの方たちと直接お話できる機会は貴重でした」(「Game Jam」参加者)
- ・「初対面の人たちとゲームを作っていくのはとても新鮮な経験でした。分からないことも多くありましたが、力を合わせてなんとかゲームを完成させることができ、とても嬉しかったです！楽しい2日間でした」(「Game Jam」参加者)
- ・「ゲーム作りには積極性が大切だと教えていただいたので、これからは学校でも色々なことに積極的に取り組みます」(トークセッション・基調講演 聴講者)

ゲーム開発企業約70社が立地。「ゲームのまち・さっぽろ」

ゲーム開発やCGアニメ制作企業等、コンテンツ関連の企業約70社が拠点を置く札幌市。近年は新たな企業の進出も加速しています。さらに2025年1月には国際的なeスポーツ大会も実施され、2026、2027年における札幌開催も決定しました。

Sapporo Game Camp実行委員会は、札幌のゲームクリエイターの育成と、さらなるデジタルエンタテインメントの振興を目的に、札幌市と札幌を拠点とするゲーム開発企業が中心となり、2022年に発足しました。

同年より「Sapporo Game Camp」を開催するほか、2023年からは、学生と企業の接点を作る取り組みである「ポートフォリオレビュー会」を継続的に実施し、企業と学生をつなげながら、札幌市、ひいては北海道のエンタテインメントを盛り上げる活動を行っています。



「ポートフォリオレビュー会」の様子

Sapporo Game Camp 2025 開催概要

イベント名	Sapporo Game Camp 2025
開催日	2025年10月17日(金) - 19日(日)
会場	サッポロファクトリー（札幌市中央区北2条東4丁目）
参加者数	1,900人
イベント プログラム	Game Jam トークセッション ぷよぷよプログラミング講座 ソニックランブル 1DAYミニeスポーツ大会 初めてのCG講座
主催	Sapporo Game Camp 実行委員会 (構成員:(株)セガ札幌スタジオ・(株)インフィニットループ・(株)ロケットスタジオ・ (株)ボーンデジタル・一般財団法人さっぽろ産業振興財団・札幌市)
運営協力 (五十音順)	AIQVE ONE株式会社、株式会社インフィニットループ、株式会社エイティング、 株式会社キングポーン、株式会社グループボックスジャパン、 ゲームドウ有限会社、株式会社サイクロンゼロ、株式会社ジーアングル、 株式会社スマイルブーム、株式会社 セガ札幌スタジオ、株式会社トライシス、 株式会社ハ・ン・ド、株式会社pixyda、株式会社HiBiGA、 株式会社ロケットスタジオ
協賛 (五十音順)	【ゴールドスポンサー】 グーグル・クラウド・ジャパン合同会社 【シルバースポンサー】AIQVE ONE株式会社、アマゾンウェブサービスジャパン合同会社、 Xsolla Japan株式会社、株式会社クリーク・アンド・リバー社、株式会社CRI・ミドルウェア、 株式会社 北海道新聞社
メディア パートナー	HBC(北海道放送株式会社)、HTB(北海道テレビ放送株式会社)、STV(札幌テレビ放送 株式会社)、TVh(株式会社テレビ北海道)、UHB(北海道文化放送株式会社)、株式会社 STVラジオ、北海道新聞(株式会社 北海道新聞社)、Gamer(株式会社イクセル)、ゲーム メーカーズ(株式会社ヒストリア)、CGWORLD(株式会社ボーンデジタル)、ファミ通.com (株式会社KADOKAWA Game Linkage)、4Gamer(Aetas株式会社)

<メディア問い合わせ先>

Sapporo Game Camp実行委員会事務局（経済観光局産業振興部産業振興課）

田中(清)/佐野 TEL:011-211-2392