

報道関係各位

九州・福岡のゲームソフト制作関連会社による任意団体GFFへアクアスターが加盟

イラストやデジタルコンテンツの企画・制作を行う株式会社アクアスター(所在地：東京都中央区、代表取締役社長：原田 弘良、以下 当社)は、2022年12月1日(木)、『GAME FACTORY'S FRIENDSHIP(以下、GFF)』へ賛助会員として加盟したことをお知らせいたします。今後は、『福岡をゲームのハリウッドに』という合言葉の元、GFF会員を中心とした九州地方の企業と共にクリエイティブ関連産業を盛り上げるべく尽力して参ります。



GFFは『福岡をゲームのハリウッドに』を合言葉に九州・福岡のゲームソフト制作関連会社を中心としたゲーム産業を盛り上げるために構成された任意団体です。

当社では、年間6万点以上のイラスト制作を行っており、ゲーム・アニメといったエンターテインメント業界においてグラフィック制作をはじめ販促におけるプロモーションの提案・制作を行って参りました。

福岡ゲーム産業振興機構※1によると、福岡は、有名作品を手がけるゲーム会社が拠点を置く他、「福岡ゲームコンテストGFF AWARD」や「FUKUOKAゲームインターンシップ」といったゲームクリエイターの発掘や育成を行うなど、ゲームを中心としたクリエイティブ関連産業の活性化に注力している地域です。

その成長は、JAPAN EXPOをはじめ韓国最大のゲームショーG-STARやヨーロッパのゲーム関連イベントにも参加するなど、日本のみならず海外展開を実施するほど発展を続けています。

※1 福岡ゲーム産業振興機構 <http://fukuoka-game.com/business/>

この背景を受け、数々のゲームタイトル作品のグラフィックやプロモーションを担当してきた当社は、GFFの活動を支援するために、賛助会員として加盟させていただき運びとなりました。

今回、ゲーム業界の活性化に注力しているGFFに加盟するとともに、当社のゲーム事業のエリア拡大を図っています。今後は、GFFが開催するイベント等に参加し、『福岡をゲームのハリウッドに』という合言葉の元、福岡を中心とした九州地方の企業と共にクリエイティブ関連産業を盛り上げるべく尽力して参ります。

• GFFについて

2004年、福岡のゲーム制作関連会社がパートナーシップを結び発足した任意団体です。2005年には、世界に通用する技術開発と人材育成を目的に、九州大学との産学連携をスタート。2006年、GFF・九州大学・福岡市の「産」「学」「官」の連携組織「福岡ゲーム産業振興機構」を設立し、福岡を世界的ゲーム産業拠点にすることを目的に活動を展開しています。



• アクアスターについて

株式会社アクアスターは1991年の創業以来、イラストやデジタルコンテンツなどの企画・制作力を強みとする総合制作会社です。2020年以降はWEBイラスト広告・ゲームグラフィックのみならず、ARやVRといったデジタル領域にも事業拡大を行っています。

エンターテインメント業界では、著作権イラスト制作・ゲーム内イラスト制作・スタイルガイド制作・タイアッププロモーション・ゲーム内モーションの絵コンテ制作・プロモーション映像制作・販促プロモーション施策の提案・実施など多岐に渡り携わっています。

名称：株式会社アクアスター

所在地：東京本社 〒104-0045 東京都中央区築地2-11-24第29興和ビル5階

関西支社 〒550-0002 大阪市西区江戸堀1-22-4肥後橋イシカワビル702

代表者：代表取締役社長 原田弘良

設立年月日：1991年11月14日

公式webサイト：<https://aqua-star.co.jp/>

最新実績：[https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000044.000055500.html](https://prt看mes.jp/main/html/rd/p/000000044.000055500.html)



当プレスリリースURL

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000045.000055500.html>

株式会社アクアスターのプレスリリース一覧

https://prtimes.jp/main/html/searchrlp/company_id/55500

【本リリースに関する報道お問い合わせ先】

株式会社アクアスター 企画営業部 兼 広報/PR担当 渡部

TEL：03-5550-8511

携帯：070-2172-2099

e-mail：watanabe_m@aqua-star.co.jp

当社では専門家観点からお話を提供できます。

お気軽にお声がけください。

提供できるお話内容

- ・近年のデジタル化について
- ・イラストやデザインを利用した視覚化の利点について
- ・マンガやアニメーションなどイラストを活用した際の効果に関して