



【サブカルチャーゲーム】IPビジネス

Job Information

Hiring Company

NEXON Co., Ltd.

Job ID

1592954

Industry

Gaming

Company Type

Large Company (more than 300 employees)

Non-Japanese Ratio

Majority Japanese

Job Type

Permanent Full-time

Location

Tokyo - 23 Wards, Minato-ku

Train Description

Nanboku Line, Roppongi Itchome Station

Salary

5 million yen ~ 8 million yen

Work Hours

10 : 00 ~ 19 : 00 (休憩時間1時間)

Refreshed

May 20th, 2026 17:59

General Requirements

Minimum Experience Level

Over 3 years

Career Level

Mid Career

Minimum English Level

None

Minimum Japanese Level

Native

Minimum Education Level

High-School

Visa Status

Permission to work in Japan required

Job Description

【募集要項 本ポジションの魅力】

- > 語学力をいかせるか：韓国語スキルが活かせる環境
- > 働き方：フレックスタイム制あり、六本木オフィス勤務
- > 会社の特色：東証プライム上場、世界有数のオンラインゲーム企業

=====

IPビジネス

=====

概要

IPの価値を最大化し、新たな収益機会を創出するため、ライセンス企画、商品化実務、事業開発・アライアンスを横断的に担当します。

自社IPを基盤として、ライセンスイン/アウト戦略の立案から、商品企画・商品化、さらには外部パートナーとの事業提携まで、IPビジネス全体をつなぐ中核的な役割を担います。

企画だけで終わらせず、実際の事業成果へとつなげていくことが求められるポジションです。

【業務の進め方・特徴】

単一領域に限定せず、企画・実行・拡張を一体で扱う統合型ポジションです。

マーケティング、クリエイティブ、運営など社内部署と連携しつつ、ライセンサー、メーカー、流通パートナー、提携先企業など外部関係者との調整・交渉を行います。

IPのブランド価値と一貫性を重視しながら、市場性・収益性を考慮した事業判断が求められます。

中長期視点でIP活用ロードマップを描き、短期施策と長期戦略を両立させて推進します。

【具体的な業務内容】

- ・ライセンスイン/アウト戦略の立案・調整
- ・IPを活用した商品・事業企画および方向性設計
- ・商品化実務全般（契約対応、デザイン/サンプル監修、進行/品質管理）
- ・新規取引先・パートナー開拓
- ・事業開発・アライアンス提案の企画
- ・契約条件調整および契約進行管理
- ・中長期的なIPビジネス/商品化ロードマップ策定

《働き方について》

当社はフレックス制度を導入しておりますので担当業務の状況に合わせて柔軟な働き方が可能です。

また、男性含めて子育て中の社員も多く、家庭と両立しながら働くことも可能です。

服装や髪形も自由です。

<雇用形態> 正社員 ※試用期間満了後はフレックスタイム制あり

<想定年俵>

年俵制： 500万～800万

基本給： 36万～57.5万

業務手当（みなし残業20h）：6万～9.4万

※スタート年俵は、経験や能力を考慮し決定いたします。

※12分割して1/12を月々支給いたします。

※給与改定年1回 毎年4月（評価によって変動）

交通費（上限5万円/月）

業務手当（残業20時間分相当）

※残業が20時間を超えた場合は、別途残業手当が支給されます。

<交通費> 1ヶ月5万円を上限として支給

<勤務地> 東京都港区六本木1-4-5 アークヒルズサウスタワー6F（本社）

└─勤務地最寄駅：東京メトロ南北線/六本木一丁目駅

<休日・休暇>

- ・土曜日、日曜日、祝日
- ・有給休暇は試用期間（3ヶ月）終了後、規定に基づき付与
- ・リフレッシュ休暇（5日/年）は年度内であればいつでも取得可能
- ・GW、年末年始、慶弔、出産、育児等
- ・永年勤続特別休暇

<社会保険>

社会保険完備

Required Skills

必須経験・スキル

- ・ゲーム業界でのIPビジネス、商品企画、事業開発、アライアンスのいずれかの実務経験
- ・外部パートナーとの折衝/調整経験
- ・コンテンツを理解し、事業として設計できる思考力
- ・「ブルーアーカイブ」を含め、サブカルチャーの経験またはプレイ歴

歓迎経験・スキル

- ・ライセンス関連業務、商品化実務の経験
- ・エンターテインメント/コンテンツ/ゲーム業界での経験
- ・契約交渉、事業提案書作成の経験

Company Description