



麻布十番駅・徒歩圏内【エンタメプロデューサー】英語力を活かして、グローバルパートナーと共創 ■フレックス・リモート可

◀Z世代新インフラへ！▶世界最大級ゲーム&体験プラットフォーム【Roblox】

募集職種

採用企業名

GeekOut株式会社

求人ID

1561624

業種

ゲーム

雇用形態

正社員

勤務地

東京都 23区, 港区

給与

600万円 ~ 800万円

休日・休暇

完全週休2日（土日祝）

更新日

2026年04月07日 03:00

応募必要条件

職務経験

3年以上

キャリアレベル

中途経験者レベル

英語レベル

ビジネス会話レベル

日本語レベル

流暢

最終学歴

大学卒：学士号

現在のビザ

日本での就労許可が必要です

募集要項

◀本ポジションの魅力▶

- ・ 業務内容：企業やIPホルダーの課題のヒアリング・課題に合わせたRoblox施策の企画・提案
- ・ 企業特色：IPを活かし、世界へ届ける達成感／企画フェーズから携われる裁量の大きさ
- ・ 語学力：英語を実務で活かせる環境（海外の開発チームやIPホルダーと英語での折衝・確認）
- ・ 働き方：在宅・出社を組み合わせた柔軟なハイブリッド勤務／フレックス制

■ポジション概要

GeekOutのプロデューサーは、「なんとなく進める」でも「誰かの指示を待つ」でもありません。

・ この体験に、どんな意味を持たせるか？

- ・関係者の想いをどう形にするか？
- ・今、このフェーズに本当に必要なアクションは何か？

そんな問いに向き合いながら、
収支・企画・制作・連携すべてを統括し、プロジェクトに魂を通す存在です。

- ・IPホルダーと同じ目線で企画を動かしたい。
- ・開発やマーケを巻き込みながら、0→1を設計したい。
- ・混沌としたプロジェクトを自分の言葉と意思決定で進めたい。

そんな覚悟と視座を持つ方をお待ちしています。
GeekOutの展望と思いについては下記代表インタビューをご覧ください。
▶ https://youtu.be/gT-__x5UOHo

■業務内容

- ・プロジェクト全体の統括（収支計画の策定、予算管理、スケジュール管理）
- ・企業・IPホルダーとの企画調整、開発進行におけるコミュニケーション
- ・PdM/マーケ/外部パートナーのリソース配分・アサイン判断
- ・企画～開発における課題発見・意思決定・推進
- ・社内外ステークホルダーとの連携を通じたコンテンツ開発

■働く魅力

- ・0→1フェーズの統括経験が積める
:まだ正解のないプロダクトにおいて、収支から開発進行までを一気通貫でリード
- ・経営視点でプロジェクトを設計できる
:代表・役員と密に連携しながら、戦略/PL/リソース配分に関わる意思決定が可能
- ・グローバルパートナーと共創できる
:海外の開発チームやIPホルダーと英語での折衝・確認を行いながら、国境を超えたチームを構築
- ・多様なプロフェッショナルと協業できる
:PdM、マーケター、外部スタジオ、IPホルダーなど、多領域の専門家と連携してプロジェクトを遂行
- ・裁量と再現性のある成長が得られる
:個人の提案と意思決定がそのまま実行されるスピード感ある環境。抽象⇄具体を往復しながら進める経験が積み
y

【「提案したい」じゃなく「世に出したい」人へ。

GeekOutのプロデューサーは、“代理店的な進行”から一歩抜け出し、
自分発の企画を、最後まで責任を持って形にする役割です。

- ・「このIPと組んで、こんな世界観をつくりたい」
- ・「この構想なら海外展開も見据えられる」
- ・「バズらせて終わりじゃなく、ファンが継続的に集まる仕掛けにしたい」

そんな構想を、自分の判断で立ち上げ、開発・制作・運用すべてを統括していきます。

実際に現場では、

- ・海外の開発パートナーとスケジュールを擦り合わせたり、
- ・IPホルダーとストーリーラインやビジュアル設計を調整したり、
- ・社内のマーケチームとプロモーション戦略を一緒に描いたり——

全部に自分が関与するからこそ、“自分ごと”として語れるプロジェクトになる。
これまで「企画したけど、実行は別チームでモヤモヤしていた」方にとっては、
次のフェーズへ踏み出す絶好のキャリアになります。

【DAU数百万規模の「本物の影響力」を、グローバルで。

GeekOutが手がけるのは、世界最大級のUGCプラットフォーム「Roblox」上のプロジェクト。国内だけでもデイリー200万人以上がプレイし、世界規模では1億人以上のユーザーがいます。

つまり——「この1本の企画が、数百万単位の人に届く」

という、広告でもTVでもなかなか体感できないスケール感が当たり前存在します。

そのため連携相手も、

- ・Roblox本社のマーケやプロデューサー
- ・アメリカやヨーロッパの開発スタジオ
- ・英語圏インフルエンサーやIPホルダー など、“世界と仕事する”が日常化している現場です。

Slack、Zoom、メールも基本的には英語。とはいえ、専任通訳が必要なほど堅い交渉ではなく、
「自分のアイデアを英語で伝える」ラフでダイレクトなやり取りが中心です。

【UGC、グローバル。次のエンタメを担う「解像度」で動く。

プロジェクトはすべて0→1フェーズ。しかも、Roblox含め、まだ誰も完成形を知らない文脈が舞台です。当然、課題やトラブルもたくさん出てきます。でもGeekOutでは、そこに対して「どう捉え、どう判断し、どう進めるか」の権限が与えられています。

たとえば——

- ・開発リソースが足りない。削るなら、どの機能が？

- ・UGCの投稿数が思ったより伸びない。どう設計を変える？
- ・IPホルダーから「もっと世界観を押し出したい」と言われた。どう巻き取る？

これらに対して、あなた自身が意思決定し、現場を巻き込みながら前進させる“設計者”であり“統括者”となるのが、このプロデューサーです。

「このまま代理店で、これからの変化に乗り遅れていくのでは…」と感じている方こそ、“つくる側”として、テクノロジーとエンタメの最前線に立てる環境があります。

雇用形態

正社員

勤務時間

- ・フレックスタイム制（コアタイムあり）
- ・ 出社：月・水・金（麻布十番駅徒歩3分）
- ・ リモート：火・木

休日休暇

完全週休2日（土日祝）

手当・福利厚生

交通費全額支給
目標達成時インセンティブあり

スキル・資格

▷ 必須要件

- ・ コンテンツ企画～実行までのご経験（3年以上）
- ・ ビジネスレベルの英語スキル（スピーキング含む）

▷ 歓迎要件

- ・ エンタメ業界でのプロデューサー経験
- ・ IPビジネス／ゲーム／アニメ業界におけるコンテンツ制作経験
- ・ 海外パートナーや開発チームとの実務経験
- ・ 複数部門・複数社を巻き込んだプロジェクト推進経験

▷ 求める人物像

- ・ 目的に対して、定量・定性の両面から最適なアクションを設計できる方
- ・ 不確実な状況下でも、自らの判断を信じて意思決定できる方
- ・ 多様な関係者の意図を汲み取り、調整しながら推進できる方
- ・ イメージを言語化し、他者とすり合わせながら企画を具体化できる方
- ・ 課題に対して俯瞰と泥臭さの両方を持って臨める方

▷ 少しでも気になった方へ

プロデューサーは、プロジェクトの“答えのない問い”に最前線で向き合う存在です。「混沌の中でも前に進める力」や「判断に責任を持つ覚悟」が求められる一方で、自分の言葉で未来を描き、実行に移すダイナミズムがあります。

もしあなたが「責任があるからこそ、面白い」と思えるタイプなら、このポジションはきっと、キャリアの転機になるはずです。

まずはカジュアルにお話ししませんか？

あなたの“判断が未来をつくる”フェーズを、共に担っていただけることを楽しみにしています。

会社説明