

■ SPONSORSHIP PROPOSAL / スポンサー募集のご案内

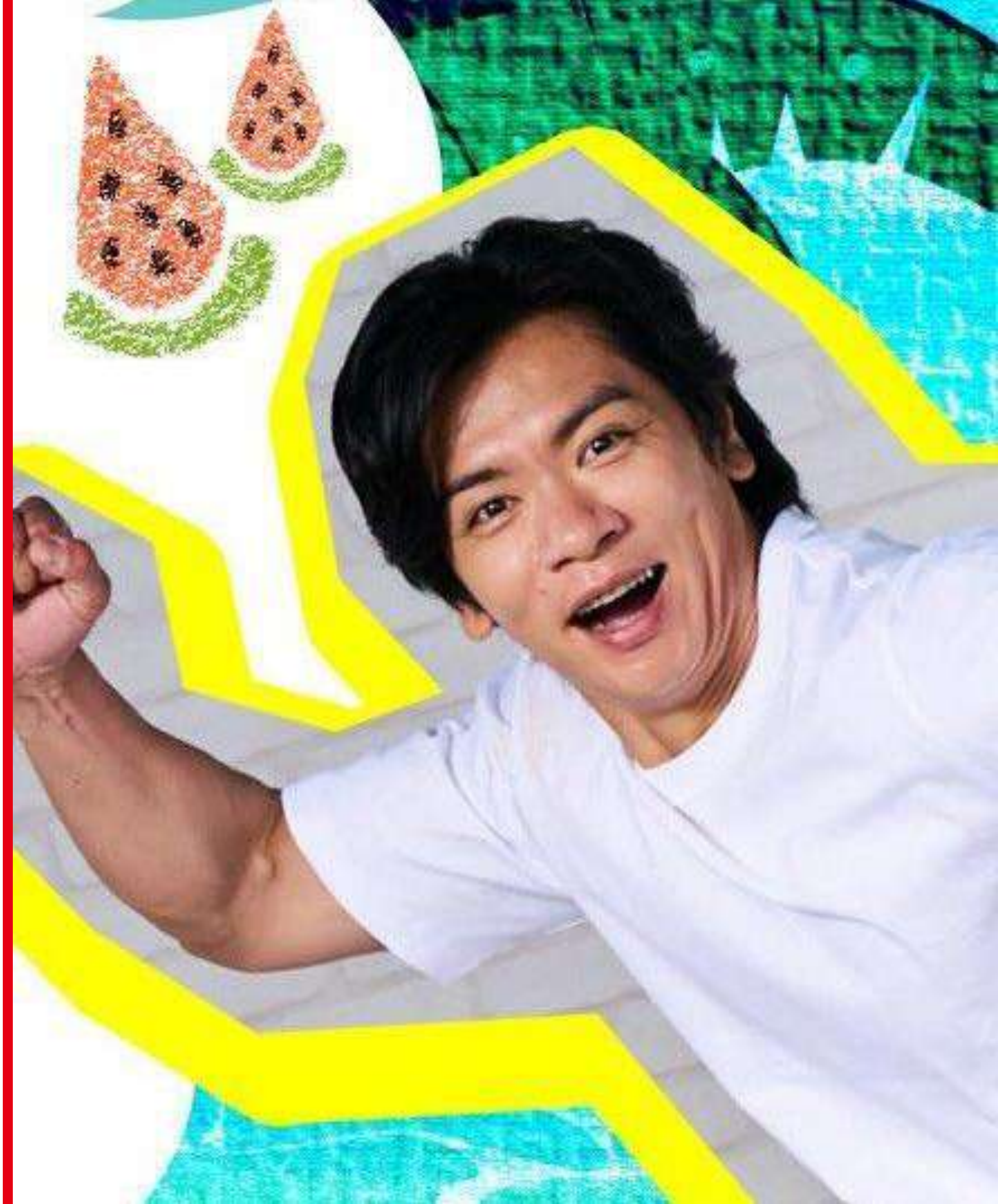
野田クリスタル presents

ゲーム制作 初心者すぎ大会

お笑い × ゲーム制作 × AIで、

御社の商品をテーマにしたゲームが生まれる。

Powered by **DreamCore** | 株式会社NEIGHBOR



世界一、応募ハードルの低い ゲーム制作コンテスト

M-1王者にして自作ゲームクリエイター・野田クリスタルが主催する YouTube 生配信番組。「初心者」かどうかは自己判断、制作ツールの制限なし、紙と鉛筆のアナログゲームも応募 OK。誰もが気軽に“作り手”になれる、開かれたコンテストです。



MAIN HOST

野田クリスタル

ORGANIZER

吉本興業

PLATFORM

DreamCore

NEXT

2026.9.5 配信

半年で、すべての数字が **2～3.5 倍**に。

応募作品数

第1回 87作品 → 第2回

254 作品

約 2.9 倍

最大同時接続

第1回 838名 → 第2回

1,830 名

約 2.2 倍

1ヶ月後 再生回数

第1回 6,937回 → 第2回

24,000 回

約 3.5 倍



第2回優勝は小学6年生のクリエイター。子どもから大人まで“作る人”が集まる、
熱量の高いコミュニティが育っています。第3回（2026/9/5）は、さらに上を狙う回です。

広告が、「作品」と「体験」に変わる。

01

生活者が、御社商品のゲームを作る

コンシューマー自身が、御社の商品・サービスをテーマにゲームを制作。「見る・買う」よりはるかに深く、手を動かして商品と向き合う時間が生まれます。

深いタッチポイント

02

作られたゲームを家族・友人が遊ぶ

応募者の作品を、その家族や友人がプレイ。「自分の子ども／友だちが作った、御社商品のゲーム」として、身近な人づてに広がります。

生活者起点の口コミ

03

野田クリスタルが、YouTubeで遊ぶ

集まった応募作品を、番組内で野田クリスタル本人がプレイ。配信はYouTubeに残り、1ヶ月で2.4万再生規模まで伸びる長期資産になります。

タレント露出 + アーカイブ

通常の広告は「見せて終わり」。本企画の核心は、御社商品をテーマにしたゲームが、生活者の手で実際に“生まれる”こと。

応募を最大化する、**仕組み**を提供。

■ 会員 **1万** 人へ、直接告知

DreamCore 会員 約1万人に対し、御社スポンサーコンテストを直接告知。
応募の母数をはじめから確保します。

■ 世界一かんたんに作れる環境

DreamCore は AIとの会話だけでゲームが作れるプラットフォーム。初心者でも御社テーマのゲームを気軽に応募でき、「応募ハードルの低さ」を技術的に支えます。

■ 作品が、多く生まれる

母数 × かんたんさ。だから御社テーマの作品が、数多く生まれます。スポンサー企画の成否＝「どれだけ多くのゲームが生まれるか」に直結します。



第3回 開催概要

開催日

2026年9月5日（本番配信）

配信

野田クリスタル YouTube チャンネル
（生配信）

出演者

野田クリスタル / ヒロユキ Mc-II /
三代川 正（ファミ通編集長）

会場

esports Style UENO（観覧 約100名を想定）

主催・運営

吉本興業株式会社

7月下旬 応募受付 開始

8/24 応募作品 提出締め切り

9/5 本番配信（16:00 配信開始）

応募作品は事前に、ヒロユキ Mc-II が出来る限りプレイする YouTube 配信も実施予定。

本番前から、複数回の露出機会が生まれます。

■ BASIC PLAN スポンサーメニュー(基本プラン)

SPONSORED — 基本プラン

ゲーム制作初心者すぎ大会 スポンサーード

¥1,200,000 (税別)

-
- | | |
|--------------|---|
| ■ 商品をテーマにした枠 | 御社の商品・サービスをテーマにした企画枠をコンテストに設置（＝御社テーマのゲームが生まれる）。 |
|--------------|---|
-
- | | |
|--------------|--------------------------------------|
| ■ 野田クリスタルが遊ぶ | コンテスト番組の中で、野田クリスタル本人が御社の枠／応募作品で遊びます。 |
|--------------|--------------------------------------|
-
- | | |
|------------|-----------------------|
| ■ 配信中のロゴ掲載 | 大会配信中、画面上に御社ロゴを掲出します。 |
|------------|-----------------------|
-
- | | |
|---------------|------------------------------|
| ■ スポンサー紹介コーナー | 配信内の紹介枠で、御社 CM・サービス紹介を実施します。 |
|---------------|------------------------------|
-
- | | |
|--------------------|--|
| ■ DreamCore 会員への告知 | DreamCore 会員 約1万人へ、御社スポンサーコンテストを告知します。 |
|--------------------|--|
-

■ OPTIONS オプション(カスタマイズ可能)

目的に合わせて、追加・拡張

MAX ¥15,000,000 (税別)

X 公式 X での紹介 75万円～

野田ゲー公式 X (フォロワー 17,000人) から御社を紹介。

▶ 応募作品の事前紹介 45万円～

野田ゲー公式 YouTube で応募作品を出来る限り事前紹介し、番組全体の露出を増やします。

! 告知・募集を野田クリスタルが実施 150万円～

本人が告知・募集を担当。X/YouTube/TikTok、御社アカウントでの動画利用が可能。

+ 野田クリスタルがゲームを制作 450万円～

野田クリスタル本人が、御社テーマでゲームを制作します。

★ 肖像のゲーム内利用 900万円～

応募者が、野田クリスタルの画像・肖像をゲーム内で利用できるように (話題化・参加促進)。

∞ ゲームの2次利用 75万円～

グランプリ作品やプレイ映像を、御社サイトで遊べる・利用できるように設置 (常設コンテンツ化)。

※オプションは内容により別途お見積り。「告知から2次利用まで一気通貫」「自社サイトの常設コンテンツ化」などご要望に合わせて設計します。

「アイデアをゲームにする」 会話するだけで、誰でも作れる。

- AIとの会話だけで作れる、世界一かんたんなゲーム制作環境
- プログラミング不要 — 子どもから大人まで、専門知識ゼロでブラウザ上で完成
- スマホ・PC 両対応 — 作ったゲームはその場で遊べて、URLで即シェア
- 運営：株式会社NEIGHBOR — シード資金調達済み・IPコラボ実績あり

<https://www.dreamcore.gg/>



「会話するだけで作れる」体験が、“応募ハードル世界一低い”コンセプトをそのまま支える。だから御社テーマの作品が、数多く生まれます。

■ 見せる広告から、 遊ばれる広告へ。

御社の商品をテーマにしたゲームが生まれ、生活者に遊ばれ、野田クリスタルが番組で取り上げる。

御社テーマの作品を集めるには、応募受付（7月下旬）までのご参加が必要です。ご予算・ご要望に応じて、
基本プラン+オプションの最適な組み合わせをご提案します。

マーケの窓

Powered by  宣伝会議

【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社宣伝会議 「日本のメディア」 マーケの窓口

TEL/03-3475-3010

Mail/houjin@sendenkaigi.co.jp