

TGCA・よくある質問集

No.	質問	回答
TGCAの実施体制に関すること		
1	クリエイティブアドバイザーやビジネスアドバイザーには誰が参加されるのですか？	各アドバイザーにはCESAの会員企業のうち理事会社（カプコン、グリー、コーエーテックモゲームス、コナミデジタルエンタテインメント、スクウェア・エニックス、セガ、ディー・エヌ・エー、バンダイナムコエンターテインメントの8社（五十音順））を始めとする各企業から、現役のクリエイターを中心に整える予定としております。具体的な参加者は今後発表します。また、育成対象者の専任メンターとして伴走する方は、実際の育成対象者の制作の方向性等を踏まえたマッチングを行います。
2	応募に際しての参加費はかかりますか？	参加料金（エントリー料金）は無料ですが、応募に必要な作品やデモ、書類の作成に当たっての機材等はご自身でご負担ください。 ※選考後の開発機材のPC等のレンタルは必要に応じて予定しております。
3	今後応募をして、もし選考されたとしても、その時点で学校や勤務先などの環境に変化があるかもしれません。選考後に参加をするかどうか考える時間をもらうことはできるのでしょうか？	選考後には最終的な参加条件等の確認を行う予定ですので、その時点で何か事情の変化などありましたらご相談ください。また実際にTGCAが始まった後も、事務局としてフラットな立ち位置から皆様のことをフォローしますので、何か悩んだことがあれば相談を受け付けられるようにする予定です。 応募前についても、何か不安な条件などがあれば、まずは事務局「contact@tgca.jp」までご相談ください。
4	2年間経った後、どうなっているか成功でしょうか？どのような着地が望まれていますか？	募集要項「2. (4) 実施期間及び講習会等のスケジュール」に記載のあるような国内外のイベントへの出展を経て、今後トップゲームクリエイターになるための経験を積むことができれば1つのゴールとはなりますが、作品の特徴や応募者の皆様の将来像などを踏まえてどういったイベント、コンテストを目標にするのが良いかは検討させていただきます。なお、TGCAを経た後に、ゲーム会社に所属するののかインディーゲーム制作者として独立するのか、またはチームで起業をするのか、といった将来の選択肢に制限はありません。そのような進路選択を、2年間の経験をもってできるようになることを目指します。
5	今まで海外のイベントへ出展とまでは考えたことがなく、今回のプログラムにもまだ具体的なイメージが湧いていません。そういった状況でも応募して良いのでしょうか？	はい、もちろん大丈夫です。まずは「自分が作りたいゲームがある」「作りたいゲームのアイデアは絶対に面白いと思っている」といった、ゲーム制作そのものへの熱意がある方を歓迎しています。またイベントへの出展については例えば、「世界中の人に自分のゲームを遊んでもらえる機会が増える」「目の前で試遊している人を見て、楽しんでもらえているか確かめることができる」という機会を想像したときにワクワクしてもらえれば、まずはTGCAへの応募を前向きに検討いただければと思います。
応募の条件に関すること		
1	チームで応募する場合、募集要項に示される応募者の条件は、チーム全員が、全て満たす必要がありますか？	はい、チーム全員が満たしていただく必要があります。
2	法人格のある組織等は応募することはできますか？	いいえ、応募はできません。個人又は個人からなるチームでの応募をお願いします。 なお、企業等に勤められている個人の方につきましては、ご所属先からの承諾書の提出が可能であれば、その他の条件も満たしている場合、応募を受け付けることが可能です。
3	チームで応募する場合は、各人の所属する学校や企業が異なっても良いですか？	はい、各人の所属する組織が異なっても応募を受け付けることができます。ただし企業等に所属されている方は、所属先の了承が必要です。
4	チームとしての参加人数に制限はありますか？	いいえ、制限はありません。
5	募集要項の「7. その他」における応募の条件の補足として、「組織に所属する方が応募する場合は、本プログラムによる支援措置を受けること及び本プログラムによる成果に係る知的財産権が育成対象者個人に帰属することについて、あらかじめ所属組織から了解を得てください。」となっていますが、所属組織から事前の了解を得ておく必要がありますか？	はい、承諾書の提出は選考決定時となりますが、応募者の方がいずれかの企業に所属する場合には、選考後の所属組織とのトラブルを防ぐためにも、事前に了解を得るようにお願いします。 諸事情により了解をしていない場合（了解を得ていない場合）は、エントリーフォームの備考としてその理由を記載するようにお願いします。
6	募集要項の「7. その他」における応募の条件の補足として、「未成年者が応募する場合は、本プログラムによる支援措置を受けること及び保護者が契約当事者（法定代理人）になることを、予め保護者に了解を得てください。」となっていますが、保護者から事前の了解を得ておく必要がありますか？	はい、承諾書の提出は二次選考の際となりますが、事前に了解を得るようにお願いします。 諸事情により了解をしていない場合（了解を得ていない場合）は、エントリーフォームの備考としてその理由を記載するようにお願いします。
7	未成年としての基準日はいつでしょうか？	応募締め切り当たる2025年1月31日時点で18歳未満の方を対象とします。
8	専門学校や高等専門学校の生徒でも応募できますか？またその場合、所属組織からの承諾書は必要になりますか？	応募の条件を満たしていればご所属先に関わらず応募可能です。また、所属組織からの承諾書は企業等に所属の方を対象としておりますので、専門学校等の教育機関に所属の方からの提出は求めませんが、TGCAに参加することで単位等を免除するといった動きかけをTGCAから行うことはできませんので、各教育機関等のカリキュラム参加に影響がないか、あらかじめご確認ください。
9	現在企業勤めですが、選考決定時にTGCA事務局から所属先への依頼文書を出していただくことは可能ですか？	はい、可能です。育成対象者としての選考決定時に、依頼先である企業名称、宛名となる方の役職、氏名、住所などを事務局に知らせてください。
10	3月に現在所属の学校を卒業し、4月から会社に就職します。この場合、就職後の会社からの承諾書の提出は必要になるのでしょうか？	はい、TGCA実施期間内に企業等に所属することになる場合、所属後に提出してください。
11	応募するためには何かしらのコンテストでの入賞経験などは必要ですか？	いいえ、そのような経験は必要ありません。
12	二次審査に進んだ段階で、それまでにチームのメンバーに入れていなかった者を新たに加えることはできますか？	いいえ、できません。
13	今後TGCAと競合する可能性のある別のプログラム等に応募しており、現在結果待ちですが、応募することは可能でしょうか？	はい、応募自体は可能です。 ただし、他の事業に採択等された結果、その作品がTGCAと競合することとなった場合は選考できません。そのような場合は速やかに事務局までご連絡ください。
14	同じ作品を他のコンテストに出してもよいですか？	はい、基本的に問題ありませんが、他に応募するコンテスト側にTGCAへの応募を控えるような条件が付されていないか、についてはご自身で確認ください。
15	原則としては1人で制作する予定なのですが、チームにアドバイザーのような立ち位置の30歳を超える方を加えて、より安定的に制作を進めたいと思っています。このような提案は可能ですか？	いいえ、TGCAに応募する個人（チームの場合はメンバー全員）の年齢は30歳以下（2025年3月末時点）であることが必要ですので、関与方法に関わらず30歳を超える方を加えていただくことはできません。
16	子どもが応募を検討しています。今後選考された場合、親として制作を手伝ってもよいですか？	作品へのフィードバックやツールの使い方等を教えるといった一般的な範囲であれば問題ありませんが、チームのメンバーとしての参加は応募条件を満たさなくなりますのでご注意ください。
17	英語など日本語以外でも応募できますか？	いいえ、応募の内容は日本語での記載をお願いします。
18	締切直前に応募に使用していた電子機器類にトラブルが発生し、緊急の問い合わせを行わなければならない場合、どこに連絡すればよいでしょうか？	募集要項の「6. 問い合わせ先」までご連絡ください。 ただし、締め切り直前のトラブル等があった場合でも、募集要項に示す期日を過ぎた応募に対する特別の対応はできません。できるだけ余裕を持った申請をお願いします。
19	電子申請を行った後にファイルを付け忘れた場合や差し替えを行いたくなった場合はどうすればよいでしょうか？	募集要項の「6. 問い合わせ先」までご連絡ください。なお、ご事情に関わらず募集締切後においては一切の変更ができませんのであらかじめご了承ください。
20	エントリーシートに入力するメールアドレスや電話番号は、保護者の情報でもよいですか？	はい、その連絡先で応募者本人様に連絡が可能であれば問題ありません。
21	市販の素材や著作権フリーの素材を使ってもよいですか？	はい、応募の条件にあるように、「セルフパブリッシング/販売に向けて開発できる作品であること」や「他者の著作権その他の知的財産権を侵害しておらず、そのおそれもないこと」が担保される場合は問題ありません。

TGCA・よくある質問集

No.	質問	回答
22	使用するゲームエンジン等に制限はありますか？	いいえ、応募の条件にあるように、「セルフパブリッシング／販売に向けて開発できる作品であること」や「他者の著作権その他の知的財産権を侵害しておらず、そのおそれもないこと」が担保される場合は特に制限はありません。
23	応募条件のうち、「参加する個人又はメンバーについて、過去のゲーム制作による収入の合計が500万円以上になる者が含まれないこと」とありますが、企業勤めの給料も収入の対象でしょうか？	いいえ、対象はゲーム制作による収入ですので、セルフパブリッシングなど自ら（個人又はチーム）が主体となって販売した作品の収入の合計が指定の金額に満たない場合は応募可能です。
審査に関すること		
1	途中段階での審査状況については、教えていただけるのですか？	いいえ、審査状況についてはお答えできません。審査結果につきましては最終的な結果通知までお待ちください。
2	審査の結果、何人が選考されますか？	10組（個人／チームの別によらず合計で10組）の選考を予定しています。
3	審査員は、どのような人たちで構成されますか？	現役のゲームクリエイターを中心とした審査チームを組織する予定です。
TGCA実施期間中に関すること		
1	TGCAの育成対象者として選考された場合、必ず海外のイベントに出展できますか？	いいえ、イベント出展によるノウハウを身に付けることを想定していますが、本件の基となる「文化芸術活動基盤強化基金(クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業)」の趣旨等も踏まえ、次代を担うクリエイター等の挑戦・育成を支援することがTGCAの目的にもなります。そのため海外のイベントへ出展することを確約等するものではなく、また、育成対象者の作品制作の進捗状況や社会情勢、最も効果的なプログラムの検討の観点から、講習会の実施時期や出展等を目指すイベントを変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。
2	TGCAの育成対象者として選考された場合、制作しているゲームのバブリッシングは確約されますか？	いいえ、TGCAで開発、出展を目指す作品の条件に「セルフパブリッシング／販売に向けて開発できる作品」であることが含まれますが、本プログラムではそのような作品の制作やブラッシュアップによるスキルアップを目指しており、「TGCAで開発したゲームをセルフパブリッシング／販売すること」が目的ではありませんので、それらを確約することはありません。また、実際にセルフパブリッシング等をする場合に要する経費もTGCAの支援対象とはなりません（TGCAの活動を通じてパブリッシャーとマッチングした結果による販売等は妨げません）のであらかじめご了承ください。
3	TGCAの育成対象者に選ばれたことをもって、学校の単位免除や所属組織の短時間勤務等について、TGCA事務局の方から打診いただけますか？	いいえ、TGCAは応募者の方の学業や業務の代わりに行うプログラムではなく、それらとの両立を目指しております。一定の講義等を予定していますが、毎週一定の時間を拘束するような想定はしておらず、TGCA参加をもって単位免除や短時間勤務等の打診をすることはできませんのであらかじめご了承ください。
4	応募・選考時点では条件をきちんと満たしていましたが、実際にTGCAに参加した後で、予期せず環境が変わりました。どうすればよいでしょうか？	例えば居住地の変更など、当初予期しえなかった事情により環境が変わった場合は、まずはTGCA事務局にご相談ください。