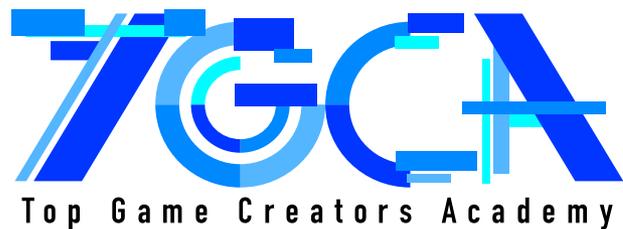


Top Game Creators Academy (TGCA) 募集要項のポイント



一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会



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)
| 独立行政法人日本芸術文化振興会



◆はじめに

本書では、世界で評価されるオリジナルのゲームIP・コンテンツを創出できる、優れたアイデアと技術力を持つクリエイターを育成する事業である、「Top Game Creators Academy (TGCA)」への応募を検討される方々に向け、TGCAの育成対象者を募集する要項のポイントを抜粋してまとめました。

本書でTGCAへの参加に興味を持たれた場合、実際の応募に向けた詳細については、募集要項本編をご確認ください。

なお、「応募条件を満たしているかが分からない」、「ゲーム制作経験はないものの実現したいゲーム制作の構想があり、かつそれを具現化するためのビジョンがある」場合など、個別の相談事項がある場合は、エントリー前に一度、本書末の事務局までお問い合わせください。

「1. 概要」のポイント

TGCAは、オリジナルのゲームIP・コンテンツを創出できる、優れたアイデアと技術力を持つクリエイターを育成するために、30歳以下（2025年3月末時点）の方々を対象に公募を行います。

応募の主なスケジュールは以下を予定しています。

公募期間 (応募エントリー期間)	2024年11月 1日 (金) ~ 2025年1月31日 (金) 17時厳守
応募書類のアップロード期間	2024年12月13日 (金) ~ 2025年1月31日 (金) 17時厳守
選考期間	2025年2月～3月頃 (1次審査は2月中旬～下旬頃、2次審査は2月下旬～3月中旬頃を予定しており、選考結果の通知はその後3月中に発出予定)
実施期間	2025年4月頃～2027年3月頃 (約2年間のプログラム)

応募の締切は1月31日 (金) 17時 / 実施期間は約2年間です

「2. TGCAの育成・支援体制等」のポイント

TGCAで実施する育成プログラムとしては主に、

「①現役クリエイターの伴走支援を受けたゲームの制作」

「②ゲームイベントへの出展による世界を目指した活動」を行います。

①としては、皆さんを伴走支援するアドバイザーとして、**CESAの理事会社（※）である国内大手企業在籍の現役クリエイター**を中心にアサインします。

②としては、**目標とする国内外のイベントを見据えつつも、実際は育成対象者となった皆さんの作品の傾向等を踏まえて最適なイベントを検討し、①に示す伴走支援を受けていただきながらそれらへの参加を目指します。**

また、**プログラム全体の監修役（プリンシパル）として株式会社レベルファイブ 代表取締役社長／CEOである日野 晃博氏が参画**されます。

成功も失敗も含めて、2年間のプログラムによる生きた経験を身につけましょう！

※株式会社カプコン、グリー株式会社、株式会社コーエーテクモゲームス、株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社セガ、株式会社ディー・エヌ・エー、株式会社バンダイナムコエンターテインメントの8社（五十音順）

「2. TGCAの育成・支援体制等」のポイント（続き）

伴走支援のアドバイザーの役割は主に以下のとおりを予定しています。

●クリエイティブアドバイザー：

コンテンツ制作のサポート。選任メンターとスペシャリティアドバイザーが分担

- 専任メンター…育成対象者の進捗確認など伴走支援を実施
- スペシャリティアドバイザー…専門領域に関する指導・アドバイスを実施

●ビジネスアドバイザー：

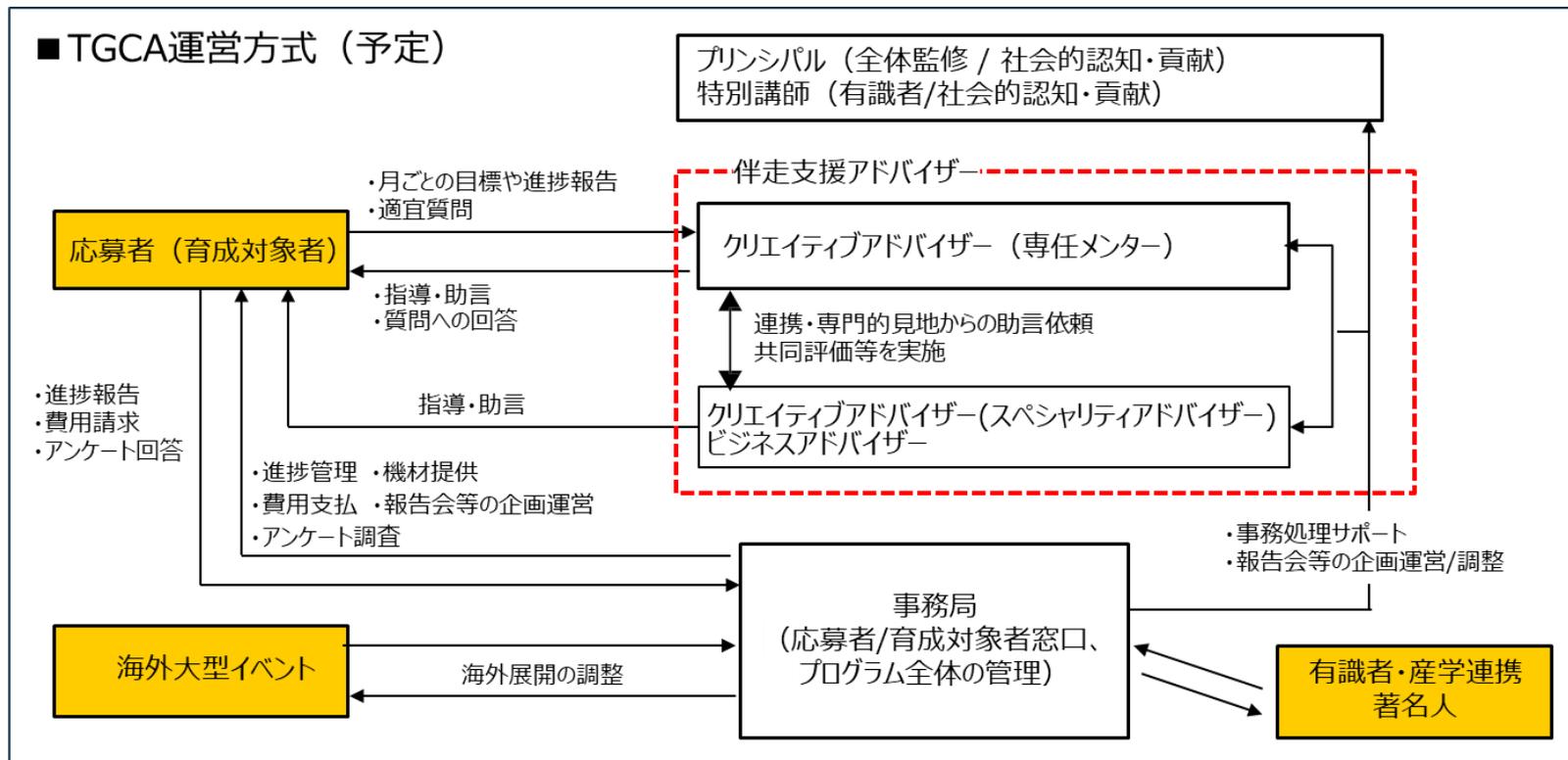
ゲームを制作する以外で、海外でのビジネスに必要な知識や、コンテンツをリリースする際に必要な知識の学びを支援。講義形式によるものと個別アドバイスを実施

これらの制作支援に当たって…

- アドバイザーによる指導・助言は無償で行います（受講料などはありません）
- イベントへの出展参加に係る交通費・宿泊費などの経費はCESAが負担します
- 育成対象者にはハイエンドゲーム開発機材等、参加に必要な機材を無償貸与します
- 応募者の皆様の作品に関する著作権その他の知的財産権は、皆様に帰属します

「2. TGCAの育成・支援体制等」のポイント（続き）

今までのスライドで説明してきた、TGCA実施中の応募者（育成対象者）、伴走支援アドバイザー、事務局等の関係性・体制は以下のとおりを予定しています。



「3. 応募に必要なとなる条件」のポイント

応募者としての主な条件は以下のとおりです。

- ①ゲームイベント出展に向けた未公開の作品を所有、もしくは制作可能な方（過去のコンテスト入賞作のアップデートも可）（※1※2）
- ②個人又は個人からなるチームであること（※3）
- ③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)
- ④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**
- ⑤**日本国籍または日本の永住資格を有しており**、期間中は日本に在住していること

※1：制作可能な方とは**過去にゲーム制作経験があり、企画書やデモが用意できる方を指します。**

※2：※1に関わらず、過去にゲーム制作経験がないものの、これに準じる能力を有することが証明でき、企画書のみでの応募を希望する方がいる場合は、エントリー前にあらかじめ事務局にご相談ください。

※3：企業などに所属されている方は、**選考決定時に所属組織の承諾書の提出が必要**です。

応募条件で分からないこと、不安なことがある場合は事務局へご相談ください！

「3. 応募に必要な条件」のポイント（続き）

TGCA期間中に制作する作品の主な条件は以下のとおりです。

- ①セルフパブリッシング／販売に向けて制作できる作品であること
（秘密保持の誓約、競業をしない等による**制約を受けていないこと**）
- ②セルフパブリッシング／販売に向けてパブリッシャーや**関連団体と契約を交わしていないこと**
- ③個人及び作品に対して資金調達を行っておらず、**他社と資本関係がないこと**
- ④参加希望者およびチーム自ら、**応募作品の著作権等を単独で保有しており、他者との間で紛争又は疑義が生じていないこと**
- ⑤**他者の著作権等の権利侵害などをしていないこと**

応募条件で分からないこと、不安なことがある場合は事務局へご相談ください！

「4. 審査方法等」のポイント

TGCAの育成対象者は以下のとおり審査・選考します。

審査方法：1次審査（書面審査）、2次審査（必要に応じてのヒアリング等）
の2段階

審査の観点：主に以下の5つの観点を踏まえて審査

- ①ゲーム制作への熱意 / ②作品のオリジナリティ / ③作品の将来性
- ④技術力 / ⑤その他の特筆すべき能力

選考予定件数：10人/チーム（個人または個人からなるチームの合計で10組）

選考通知予定：2025年3月をめどに文書で通知

（育成対象者に関する情報は、ホームページでも公表）

2025年1月の応募締切後、3月までには審査を完了する予定です

「5. 応募方法等」のポイント

TGCAへの応募に当たっては、

「①エントリーフォームからのエントリー」

「②エントリー後の応募書類等のアップロード」をお願いします。

①のエントリーはTGCA公式サイト (<https://tgca.jp/>) より、11月1日から可能です。**応募条件を満たして、興味・関心のある方はまずエントリーをお願いします。**

②は**12月13日頃からの予定**です。**①のエントリーを済ませられた方に案内のメールをお送りしますのでご確認ください。**提出を依頼する予定の書類等は以下のとおりです。

- ① TGCAで制作したい作品の企画書
- ② 腕前を証明する過去の作品や、企画書の内容に沿った新たな作品のデータ等
- ③ 上記作品の作品動画（主に書面審査用。作品の特徴が分かるもの）
- ④ 応募の詳細資料（テキストファイルでまとめたもの）
 - 応募作品に関する情報（概要や工夫している点、今後改善したい点など）
 - 応募者自身に関する情報（好きなゲームやTGCAを通じた目標、ゲーム以外の趣味など）
 - 作品の技術に関する情報（ゲーム制作の環境、腕前を証明する事項など）

応募希望の方はまずはエントリーをお願いします！

◆おわりに

本書では、「Top Game Creators Academy (TGCA)」への応募を検討される方々に向けて、ごく簡単に募集要項のポイントを抜粋してお伝えしました。

本書では記載していない細かな条件や注意点がありますので、応募エントリー前には必ず募集要項の本編をご確認ください。

※本書の内容が募集要項本編の内容と矛盾・抵触する点がある場合には、募集要項の規定が優先されます。

内容について分からないことがある場合はFAQの確認のほか、特に応募条件に不安がある場合は、下記の事務局までご相談ください。

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

TGCA事務局

E-mail : contact@tgca.jp

※掲載した質問への回答にお時間を要する場合がありますのであらかじめご了承ください。

将来のトップゲームクリエイターを目指したい皆さんからの応募をお待ちしています！