

報道関係各位

2025年5月7日
一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

**日本発：世界に誇れる次世代クリエイター育成プログラム
Top Game Creators Academy (TGCA)
入学式/懇親会を開催しました
10組の育成クリエイターと伴走支援アドバイザー35名を発表**



一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称：CESA、本社：東京都新宿区、会長：辻本 春弘）は文化庁、独立行政法人日本芸術文化振興会と連携して次代を担うクリエイター等の挑戦・育成を支援することを目的とした事業「クリエイター等育成プログラム」である「Top Game Creators Academy（トップゲームクリエイターズ・アカデミー。以下「TGCA」）」の入学式及び懇親会を2025年4月25日開催しました。

厳しい選考を勝ち抜いた育成クリエイター全10組（チーム5組、個人5組）が参加するなか、入学式では文化庁からのご来賓である中原 裕彦氏（内閣官房内閣審議官（文部科学戦略官・文化戦略官））、TGCAのPrincipal（プリンシパル・監修役）である日野 晃博氏（株式会社レベルファイブ・代表取締役社長／CEO）、岡村 信悟理事（CESA）から祝辞が贈られました。さらに、10組の育成クリエイターを伴走支援する専任メンター10名の組み合わせが発表されました。

懇親会では育成クリエイターや専任メンターに加え、専門領域に関する支援をする16名の「スペシャリティアドバイザー」、マーケティング、経理・財務、関連法規などビジネスに必要な知識や学びなどを支援する9名の「ビジネスアドバイザー」も交えてTGCAの関係者の交流を深めました。また、10組の育成クリエイターからはTGCAに参加するにあたっての意気込みが語られました。

本リリースに関するお問い合わせ先
一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）事務局
info@cesa.or.jp

文化庁 中原 裕彦審議官 コメント

「厳しい選考を勝ち抜いた10組のクリエイターの皆様、本当におめでとうございます。今後はTGCAで伴走支援いただくアドバイザーの皆様のお助言を大いに活用し、次代を担うゲームクリエイターとして、世界に活躍の場を広げられていくこと、新たなスターが誕生することを心から楽しみにしております。」

Principal of TGCA 日野 晃博氏 コメント

「10組の育成クリエイターの皆様、入学おめでとうございます。近年、AIの世界とクリエイティブの世界とが密接になってきています。そのような中でクリエイターに求められるスキルは、良いものと悪いものを見極めて作品に取り組んでいくための「審美眼」だと思います。TGCAは若いクリエイターの皆様が多くの先輩達から審美眼を学ぶ有益な場だと考えます。このプログラムを最大限に活かして世界と戦える作品を作っていただきたいと思っています。」

CESA 理事 CSR 委員会委員長 岡村 信悟氏 コメント

「10組の育成クリエイターの皆様、本当におめでとうございます。日本にとってゲームは素晴らしい産業ですが、これらのコンテンツを世界に発信していく意欲的な次世代を育てていかなければなりません。TGCAは挑戦を後押しするだけでなく、適切なサポートの下で行われるのが特徴です。皆様がTGCAで研鑽を積み、将来のトップクリエイターとなっただけを期待しております。」

TGCAに選ばれた育成クリエイター10組の意気込み、クリエイターを支援する伴走支援アドバイザーのプロフィール等はTGCAの公式サイト (<https://tgca.jp/>) からご確認ください。



日野晃博プリンシパル



中原裕彦審議官



岡村信悟理事



懇親会で登壇した
土田善紀人材育成部会長



懇親会で登壇した
井口徹也 CSR 委員会副委員長



懇親会の様子

■「Top Game Creators Academy（トップゲームクリエイターズ・アカデミー。（略称 TGCA）」 について

【概要】

TGCA は、文化芸術活動基盤強化基金*¹を活用し、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目指す育成プログラムとして、文化庁、独立行政法人日本芸術文化振興会と連携して(一社)コンピュータエンターテインメント協会(略称:CESA)が新たに開始した「クリエイター等育成プログラム」です。

育成対象となった若手のクリエイター(以下：育成クリエイター)には、そのアイデアや技術力を最大限に活かしてゲーム制作ができるよう、優れた能力と実績を持ち合わせたクリエイティブアドバイザー、ビジネスアドバイザーによる指導・助言によるスキルアップに加え、国内外のイベント出展を基軸とした世界デビューの後押しを目指します。具体的には、クリエイティブな領域を支援する「クリエイティブアドバイザー」は CESA の理事会社の現役クリエイター等を中心に体制を構築しており、月に 1 回 1 時間程度の進捗確認ミーティングを通じて育成クリエイターの伴走支援を行う「専任メンター」が 10 名と、専門領域に関する助言などを行う「スペシャリティアドバイザー」とで構成されています。スペシャリティアドバイザーはビジュアルアート、エンジニアリング、ゲームデザイン、サウンド、開発環境やプロジェクトマネジメントの 5 つの領域に大きく役割を分け、合計で 16 名が参加されています。

そしてこれに加え、ビジネス面の講義や助言を行うための「ビジネスアドバイザー」が 9 名参加されています。

なお、本プログラムの運営等に当たっては CESA の協会組織のうち、主にクリエイティブ面での支援検討について人材育成部会が、主にビジネス面での支援検討について CSR 委員会が、それぞれの所掌に応じて事務局とともに対応しております。

【経緯と予定】

育成クリエイターの募集は 2024 年 11 月 1 日から 2025 年 1 月 31 日まで行われ、その後、約 2 か月の選考期間を経て 10 組、総勢 21 名の育成クリエイターを育成対象者として決定しました。

育成クリエイターは 2025 年 4 月 25 日実施の TGCA 入学式を経て今後 2 年間 TGCA に参加し、2027 年 3 月の卒業を目指します。この期間中に主に参加・出展予定のイベントとして、2025 年 7 月に行われる CEDEC へのオンライン視聴参加、2025 年 9 月に行われる東京ゲームショー 2025 への作品出展、2026 年 1 月に実施される台北ゲームショー 2026 への作品出展と、国内外のゲーム関係イベントにステップアップするような形で参加して参ります。2026 年 2 月以降は作品の進捗等を見ながら最適なイベント等を検討しつつ、例えば gamescom2026 のような国際的なイベントへの参加も視野に、活動を継続します。

¹ 文化芸術活動基盤強化基金：文化庁令和 5 年度補正予算において措置された補助金により、クリエイター・アーティスト等の育成及び文化施設の高付加価値化のために行う事業を実施するため、独立行政法人日本芸術文化振興会に設立された基金。本基金を活用して「クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業」を実施し、次代を担うクリエイター・アーティスト等の挑戦・育成を支援するとともに、その活躍・発信の場である文化施設の機能強化について、弾力的かつ 複数年度にわたって支援が行われます。

【伴走支援の組み合わせ】

TGCA における、専任メンターによる進捗確認に当たっては、10 名の専任メンターと 10 組の育成クリエイターとが 1 対 1 のマンツーマンの組み合わせになるのではなく、複数対複数の組み合わせによるグループとなって、そのグループ全員で進捗確認のミーティングを行うことで、よりクリエイティブに意見交換できるスタイルをとります。伴走支援のための各グループの組み合わせは以下のとおりです（敬称略）。

（A グループ）

● 育成クリエイター

煙々創苑（メンバー：大塚 敏郎（リーダー）、秋穂 正斗）

達観する電子工房（メンバー：木蓮（リーダー）、大久保 龍之介、石井 行、真鍋 皓）

ぼけそう（個人開発）

● 専任メンター

加藤 正隆（株式会社バンダイナムコスタジオ）

黒田 康平（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）

矢儀 篤樹（株式会社セガ）

（B グループ）

● 育成クリエイター

simizu（個人開発）

中谷 ちひろ（個人開発）

● 専任メンター

島守 明広（株式会社カプコン）

長野 賢司（株式会社 WFS）

（C グループ）

● 育成クリエイター

あぐろ（個人開発）

イノナカゲームス（メンバー：シキガエル（リーダー）、らねこん、七海、すーぴあ、ゆけむり命響水）

● 専任メンター

中尾 亮介（株式会社ディー・エヌ・エー）

平山 正和（株式会社コーエーテクモゲームス）

（D グループ）

● 育成クリエイター

永田 篤矢（個人開発）

ノンニア プロジェクト「Near The Sun」（メンバー：ドッグウッド（リーダー）、じょー、TO）

Bogosor Games（メンバー：金井 啓太（リーダー）、カミュ）

● 専任メンター

礒部 たくみ（フリー株式会社）

岡谷 光佑（株式会社スクウェア・エニックス）

小澤 健司（株式会社スタジオサザンカ）