

目的・目標

クリエイターとして学んでいるプロ手前の方々がアイデアや技術力を最大限に活かしたゲーム制作ができるように、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とビジネスアドバイザーの指導・助言によるスキルアップを行い、国内外のゲームイベント出展を基軸とした世界デビューを目指す。

概要

世界で活躍するゲームクリエイターを育成するために、本プログラムでは世界的にも評価が高いクリエイターや現場で活躍する講師を起用。グローバルに評価されるためのクオリティの高い制作ノウハウ、パブリッシングやPRスキルなどを学ぶことにより、世界で活躍できる次世代クリエイターを育成する。また、本プログラムを通じて制作されたゲームを、日本・ドイツ・台湾の各ゲーム見本市等へ出展し、認知拡大とともにグローバルなビジネスノウハウを実践的に習得することを目指す。

(分野・ジャンル)

・メディア芸術(ゲーム)

(渡航先の国・地域)

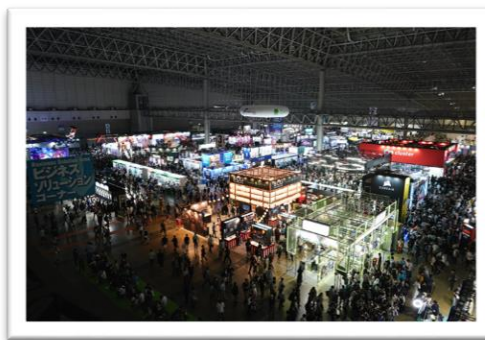
・台北(台湾) :2026年
 ・ケルン(ドイツ):2026年

(国内外の連携・協力体制)

・ケルンメッセ、台北市コンピュータ協会とのネットワーク、TGS主催

3年目までの取組み

育成対象者に2年制のスクール形式で、グローバルに活躍するための技術やノウハウを提供する。初年度はカリキュラム作成と入学者の募集・選定を行う。2025年4月入学式、2027年3月卒業式(予定)。育成対象者には座学、オンライン指導、国内外のゲームショウへの出展、プロクリエイターとの交流機会等を提供。



5年目までの取組み



第1期卒業生の世界的な活躍を目指すフォローアップ(継続的なプロクリエイターとの交流機会の創出や、CEDEC等技術カンファレンスでの講演可能なレベルに引き上げるための継続指導)を行う。
 また、第2期生を選定し、第1期生の成果を踏まえた上で、カリキュラムの見直しや連携者との協力体制の強化を行い、より充実した育成プログラムを提供する。さらには海外見本市などで本プログラムを定着させ、プレゼンス向上をめざす。

成果目標(見込)

目標値

企画段階から海外公演等までに登用される若手クリエイター等の数	10組
国内外の団体・企業等との連携数(連携団体数、事業提携数、拠点形成数など)	50件
プロジェクトに関わる海外アーティスト・キュレーター等の数	10人
国内外で展開される公演・展示等の数	4回
国内外で展開される公演・展示等の入場者数	約100万人

中核となるクリエイターやアドバイザー

- ・特別講師(ミリオンタイトルプロデューサー等)
- ・クリエイティブアドバイザー(技術伴走)
- ・ビジネスアドバイザー(ビジネス伴走)

※現役の国内大手企業を中心にヒットタイトルを手掛けるメンバーを軸にした講師陣を構成します。
 ※詳細の講師については決定次第、公表します。

育成対象者: 10組

対象者は審査委員会にて10組選定

▼主な募集条件

- ・30歳以下、日本在住で日本語が話せること
- ・一般応募と推薦・スカウトにてエントリー
- ・未公開の作品を所有、もしくは制作可能な方

【補足資料】

■ 本プログラムの運営方式

