

目的
目標

TGCAでは育成対象に選ばれた若手のクリエイターの皆さんが、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専任メンターやスペシャリティアドバイザー、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。

概要

TGCAで選出された若手クリエイターは、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目指し、業界で活躍している現役クリエイターによる強力なサポートや指導を受けながら、自身のゲーム企画をブラッシュアップさせることができます。また、TGSや海外の見本市へ出展し、業界関係者とのネットワークを築きながら、若手クリエイター自身のさらなるステップアップを目指します。

(分野・ジャンル)

・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

当プロジェクトが提供するプログラム

- ① ゲーム制作における**伴走型支援**
ゲーム制作に関する技術スキル及び、ビジネスに関する知識やモノづくりの考え方・行動等についての支援を実施。
- ② ゲームイベントへの**出展**
2025年東京ゲームショウを皮切りに海外のゲームショウや見本市への出展をサポート。

中核となるクリエイターやアドバイザー

- クリエイティブアドバイザー:CESA理事会社の現役クリエイター中心。コンテンツ制作のサポート。専任メンターとスペシャリティアドバイザーが担当
- ビジネスアドバイザー:CESA理事会社の法務部門等の現役社員中心。海外でのビジネスに必要な知識等の学びを支援。

参加イベント(一部)



東京ゲームショウ2025においてTGCAブースを出展し育成クリエイターの作品を一斉に出展予定

育成クリエイター



●あぐろ
制作中のゲーム:
ステージ制作
×
隠れ鬼ごっこ(仮)



●煙々創苑
制作中のゲーム:
カラクリッコ



●達観する電子工房
制作中のゲーム:
Swingin'!



●中谷ちひろ
制作中のゲーム:
Recover from Ruin



●ぽけそう
制作中のゲーム:
王立魔法気象庁



●イノナカゲームス
制作中のゲーム:
Out of Skull



●simizu
制作中のゲーム:
孵る明晰夢
(カエルメイセキム)
Ghost in the brain



●永田 篤矢
制作中のゲーム:
OverBeat 's
MySelf



●ノンリニアプロジェクト
「Near The Sun」
制作中のゲーム:
「Near The Sun」



●BogorGames
制作中のゲーム:
Nyctotype

コンピュータエンターテインメント協会 (CESA) とは

目的

コンピュータエンターテインメント産業に関する調査及び研究、普及、啓発、人材育成等を通じてその振興を図り、国内産業の健全な発展と海外進出、また国民生活の向上に貢献すること

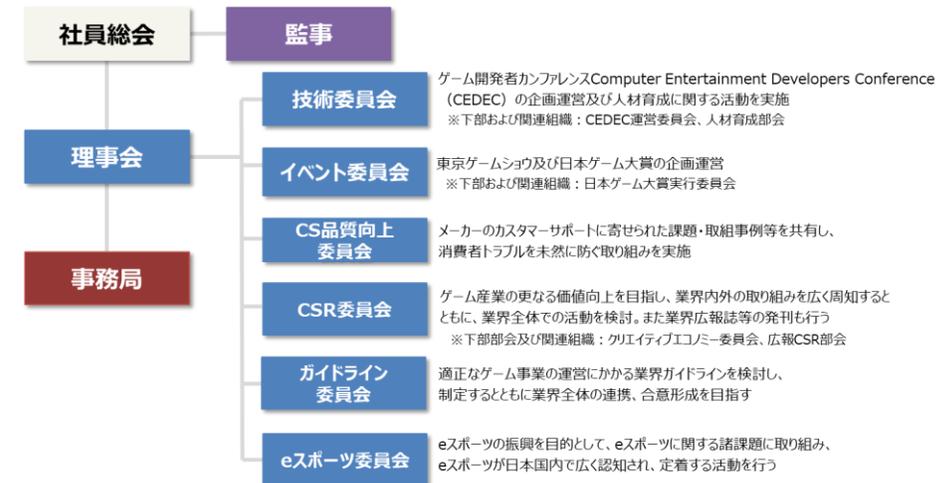
役員構成

会長(代表理事)	辻本 春弘	株式会社カプコン
常務理事	増田 努	一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会
理事	宇田川 南欧	株式会社バンダイナムコエンターテインメント
	岡村 信悟	株式会社ディー・エヌ・エー
	桐生 隆司	株式会社スクウェア・エニックス
	鯉沼 久史	株式会社コーエーテクモゲームス
	杉野 行雄	株式会社セガ
	田中 良和	グリーホールディングス株式会社
	早川 英樹	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
監事	榊原 雅巳	税理士榊原雅巳事務所
事務局長	寺田 歩	一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会

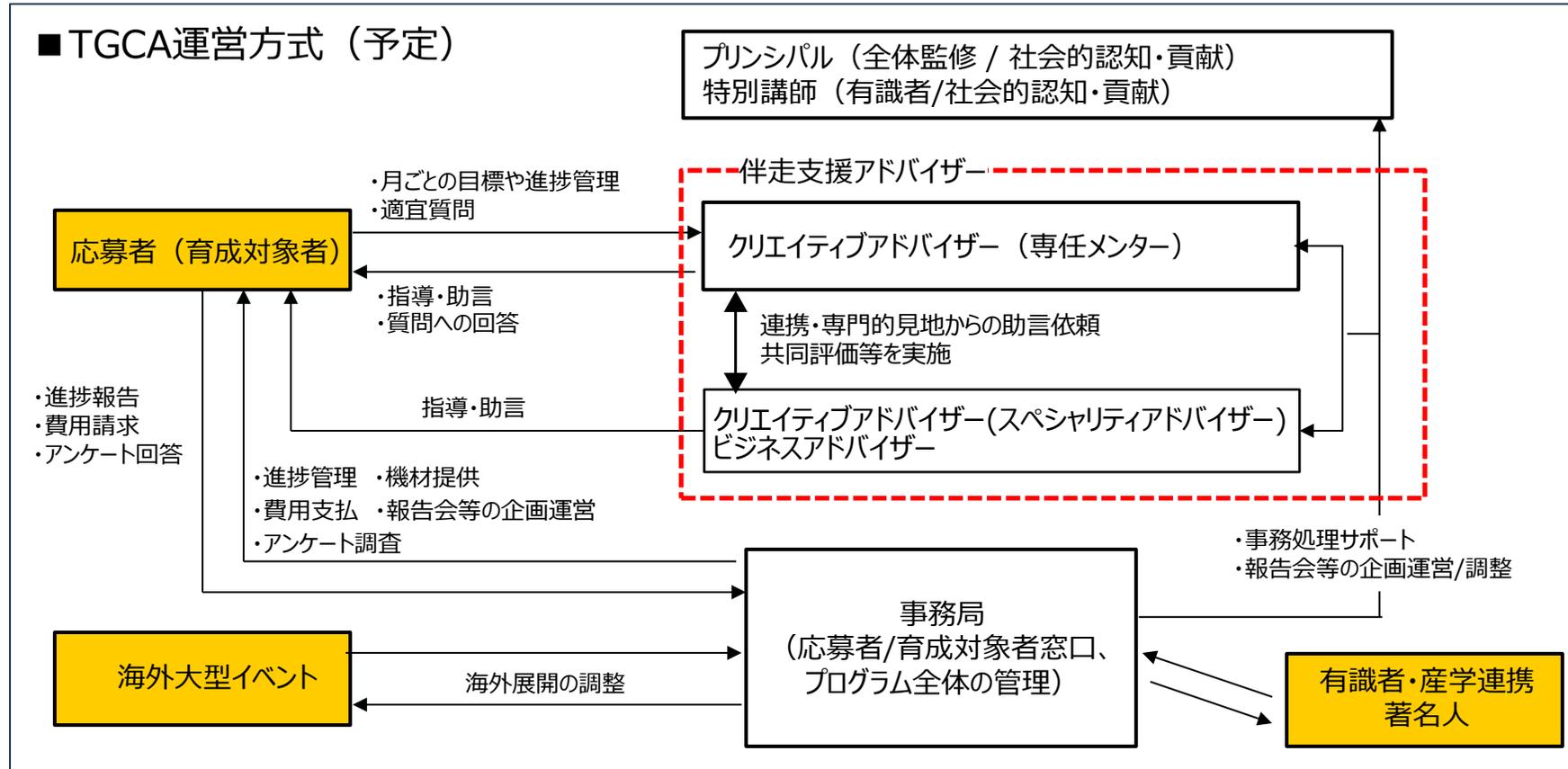
直近の実績

- **東京ゲームショウ2024開催**
会期：2024年9月26日(木)～9月29日(日)
出展社数：44ヶ国の国と地域から985社（国内450社、海外535社）
来場者数：274,739人
- **CEDEC2024開催**
会期：2024年8月21日(水)～8月23日(金)
参加者数：9,586人（リアル会場3,920人、オンライン視聴者数54,165人、タイムシフト配信視聴者数120,685人）
セッション数：215セッション
- **日本ゲーム大賞2024開催**（「年間作品部門」をはじめ、さまざまな観点から優れた作品や人物を表彰）
- **CESAゲーム産業レポート2024の発刊**（2024年12月20日）
- **人材育成プログラム・TGCAの立ち上げ、ブロックチェーンゲームに関するガイドライン改定、経産省こどもデーへの参加など**

委員会







➤ 専任メンターと育成クリエイターとの進捗確認ミーティング

- ー毎月1回1時間程度、育成クリエイター数組と専任メンター数名で構成されるグループごとに意見交換をするスタイル
- ースペシャリティアドバイザーは必要に応じて、専門領域に関する指導・助言等の支援

➤ ビジネスアドバイザーによるオンライン形式の講義

- ー海外展開を見据えたパブリッシングやイベント出展に向けた基礎的な内容を確認
- ー必要に応じて個別の指導・助言等についても支援

伴走支援の組み合わせ

	チーム名	クリエイター名	専任メンター
A	煙々創苑	大塚 敏郎 (リーダー) 秋穂 正斗	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)
	達観する電子工房	木蓮 (リーダー) 大久保 龍之介、石井 行、真鍋 皓	
	個人開発	ぼけそう	
B	個人開発	simizu	島守 明広 (株式会社カプコン) 長野 賢司 (株式会社WFS)
	個人開発	中谷 ちひろ	
C	個人開発	あぐる	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)
	イノナカゲームス	シキガエル (リーダー) らねこん、七海、すーびあ、ゆけむり命響水	
D	個人開発	永田 篤矢	磯部 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)
	ノンリア プロジェクト「Near The Sun」	ドッグウッド (リーダー) じょー、TO	
	Bogosor Games	金井 啓太 カミュ	

※敬称略

主な参加/出展予定のイベント

- 2025年7月：CEDEC2025 育成クリエイター自身はオンラインによる視聴参加で知見拡大
- 2025年9月：TGS2025 「TGCAブース」として育成クリエイターの作品を一斉に出展
- 2026年1月：台北ゲームショウ2026 「TGCAブース」として育成クリエイターの作品を一斉に出展
- 2026年2月以降：
作品の進捗等を見ながら最適なイベント等への出展を検討 (gamescom2026など)