

文化芸術活動基盤強化基金      クリエイター等育成支援（コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等）

|         |                                 |
|---------|---------------------------------|
| 団体名     | 株式会社NHKエンタープライズ                 |
| プロジェクト名 | 全国ゲームクリエイター連携育成プロジェクト「Overgrow」 |

基本情報

|      |     |         |           |
|------|-----|---------|-----------|
| 対象分野 | ゲーム | 対象となる職種 | ゲームクリエイター |
|------|-----|---------|-----------|

プロジェクトの概要（案）

全国のゲームクリエイターコンテスト団体や自治体等と連携した実践的なゲームクリエイター育成プログラム。主催者のNHKエンタープライズのゲーム分野での育成実績・知見を核として、ゲームクリエイター等の中核的専門人材を育成する本プロジェクトを全国に展開する。具体的には、初心者・中級者向けのワークショップによる基礎スキルの習得支援、メンタリングプラットフォームを通じた個々に応じた伴走支援、参加者同士が高め合う学び合いコミュニティでの実践力の醸成、集大成となるイベント「Overgrow」での展示を経て就業継続に至るまで、一貫した人材育成プロセスを通じて本事業の目的を実現する。

具体的な人材ニーズ、またはニーズが生じる見込み

①世界市場で活躍する人材

日本コンテンツへの世界的な需要が今後さらに拡大することが見込まれる中、海外市場でも通用する高品質なコンテンツを生み出せる人材。

②技術進化に対応できる人材

AI・3DCG・VFX・リアルタイムエンジン等の急速な進化により、ゲーム制作の手法や求められるスキルが変化中、こうした技術進化に迅速にアジャストできる人材。

③新たなゲームの可能性を切り拓く人材

既存のゲームデザインにとらわれることなく、新しい発想でオリジナルのゲームデザインを生み出せる人材や、分野横断的にクリエイティブを担える人材。

期待される成果や波及効果

全国の団体との連携により、地方におけるクリエイター育成機会が増加し、裾野が広がることにより業界全体が活性化。多様な才能の発掘と定着が促進されることでゲーム分野における中核的専門人材の育成基盤が全国規模に波及。プロのクリエイターによるメンタリングと就業継続の機会を創出することにより、即戦力のゲームクリエイター人材が組織的に輩出され、業界全体の人材不足解消に貢献。育成を受けたクリエイターが次世代のメンターとなる「教える⇄教わる」の循環が定着することで、助成期間終了後も自走する育成エコシステムが形成される。

人材の育成・確保のための持続的な基盤の構築イメージ

①体制

連携団体との継続的な協力：連携団体との協力関係を助成期間終了後も維持し、地域や分野を越えた人材確保・育成体制を継続的に運用する。

②仕組

メンタリングプラットフォーム：メンタリングプラットフォームを通じて、効率的かつ質の高い学びを継続的に提供する仕組みを構築する。

③場

コミュニティとイベント：コミュニティでの交流や「教える⇄教わる」エコシステムを通じて、学びを継続させていく。集大成となるイベント「Overgrow」での展示や企業との接点を通じて、修了後も途切れない就業支援の場を提供する。

## 目標達成までのロードマップ（案）

1年目

2年目

3年目

## 【体制構築】

- ・連携団体との連携協定締結

## 【育成プログラムの開発】

- ・ワークショップ／メンタリング／コミュニティの3カテゴリーで育成コンテンツを企画
- ・メンタリングプラットフォームの構築

## 【イベント】

- ・集大成イベント「Overgrow」の開催

## 【その他】

- ・プロジェクト周知と公式サイトのローンチ

## 【育成プログラムの実施】

- ・ワークショップ／メンタリング／コミュニティの3プログラムを本格展開
- ・ワークショップ・メンタリングプラットフォームの参加者拡大
- ・オンラインコミュニティの構築とローンチ

## 【イベント】

- ・集大成イベント「Overgrow」の開催

## 【その他】

- ・継続的な告知活動

## 【育成プログラムの実施】

- ・ワークショップ／メンタリング／コミュニティの3プログラムを継続実施
- ・自走化に向けてプログラムのブラッシュアップ

## 【イベント】

- ・Overgrowイベントの実施と就業接続の創出
- ・実施資金の一部を協賛収入等による自己調達

## 【その他】

- ・成果検証、自走体制の確立

## 実施体制（案）

NEP  
(NHKエンタープライズ)  
責任統括

Overgrow実行委員会（学校/企業関係者/NEP）  
各実務チームを統括し、計画・予算の承認と進捗管理を行う

## IGDA日本

（国際ゲーム開発者協会日本）  
事務局と連携し、下  
段チームへ助言・支  
援を行う

## 事務局チーム

プロジェクト全体の計画立  
案・遂行・報告

## 営業チーム

スポンサー営業・案件開拓

## 渉外チーム

連携協議会の構築・運営

## 連携団体

渉外チームと連携し、  
外部との協業を推進

- ・コンテスト主催団体
- ・自治体/企業
- ・学校関係
- ・その他協力団体

ワークショップ実施チーム  
育成プログラムの企画・運  
営

メンタリングチーム  
個別最適化した伴走支援  
プラットフォーム制作

コミュニティ  
イベントチーム  
イベント運営と  
コミュニティ形成