



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

クリエイター等育成プログラム（ゲーム分野）

Top Game Creators Academy（TGCA）

育成対象者募集要項



2024 年 10 月 31 日 公開

2024 年 12 月 12 日 更新

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

目 次

1. 概要

(1) TGCA の目的及び内容	1
(2) 公募対象	1
(3) スケジュール概略（予定）	1
(4) 応募締切	2
(5) 説明会	2

2. TGCA の育成・支援体制等

(1) TGCA で実施する育成プログラム	2
(2) TGCA の育成・支援体制	2
(3) 当協会等との関係	3
(4) 実施期間及び講習会等のスケジュール	4
(5) 事務局が負担する経費	4
(6) TGCA の進捗報告	5
(7) 本育成プログラム終了後の報告等	5
(8) 秘密保持	5
(9) 個人情報の取扱い	5
(10) 本育成プログラムに関する著作権等の取扱い	5

3. 応募に必要なとなる条件

(1) 応募者の条件	5
(2) TGCA で制作、出展を目指す作品の条件	6

4. 審査方法等

(1) 審査手順	7
(2) 審査の観点	7
(3) 選考予定件数	7
(4) 選考決定及び選考通知（予定）	7

5. 応募方法等

6. 問い合わせ先

7. その他

(1) 組織に所属する方の応募について	10
(2) 未成年者の応募について	10
(3) 交通費・宿泊費の範囲について	11
(4) 機材等の貸与について	11
(5) その他の経費について	11
(6) 育成対象者としての地位の喪失について	11

【参考資料】	12
--------------	----

1. 概要

(1) TGCA の目的及び内容

ゲームソフトはプラットフォームの垣根がなくなり、グローバルでのリリースが当たり前となった今、日本のゲームクリエイターの在り方も大きく変化しています。その状況変化を踏まえ、我が国においても再び世界で広く楽しまれるオリジナルのコンテンツの創出、それを制作できる人材を積極的に産業界に輩出していくことが重要です。

こうした中、文化庁により「文化芸術活動基盤強化基金¹」が(独)日本芸術文化振興会に設置され、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」が展開されることになりました。一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（以下「当協会」という。）は、このクリエイター等育成プログラムの「ゲーム分野」の取り組みを担うために、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を、当協会の特性を活かした育成プログラム「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」という。）として計画してまいります。

TGCA では若手のクリエイターが、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クリエイティブアドバイザーやビジネスアドバイザー（以下総称して「伴走支援アドバイザー」という。）による指導・助言によるスキルアップをすることに加え、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実施します。

なお、このプログラムには受講料などはありません。公募により「育成対象者」を広く募り、育成対象者として選考された方々には無償で助言・指導を行います。また、イベント出展に必要となる交通費・宿泊費は当協会が負担し（但し、本要項「7. (3) 交通費・宿泊費の範囲について」に記載する範囲に限ります。）、出展に向けて必要なサポートも無償で行います。

(2) 公募対象

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。詳細は「3.

(1) 応募者の要件」を確認ください。

(3) スケジュール概略（予定）

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）
応募書類のアップロード 期間	2024 年 12 月 12 日（木）～2025 年 1 月 31 日（金）
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 年間の育成プログラム）

¹ <https://www.ntj.jac.go.jp/kikin/kiban/>

(4) 応募締切

2025 年 1 月 31 日（金） 17：00 厳守

※上記〆切までに、応募エントリー後の応募書類のアップロードまでを終えてください。

※期日を過ぎた応募はその理由にかかわらず受け付けできませんのであらかじめご注意ください。

(5) 説明会

TGCA の説明会の動画を 2024 年 12 月 12 日に公式サイト内 (<https://tgca.jp/#seminar>) にて公開しました。

2. TGCA の育成・支援体制等

(1) TGCA で実施する育成プログラム

プログラム①：伴走支援アドバイザーの支援を受けながら魅力的なゲーム制作を行う

TGCA では若手のクリエイターがそのアイディアや技術力を最大限に活かして、グローバルで評価される作品を制作するために、伴走支援アドバイザーが全期間伴走しながらゲームクリエイターの育成を進めます。この体制により、制作に関する技術スキルだけでなく、ビジネスに関する知識やモノづくりの考え方・行動等についての学びの成長も進めます。

また、伴走支援アドバイザーは当協会の理事会社（※）等で活躍する現役の国内大手企業在籍のクリエイターを中心に整えることとし、さらに伴走支援アドバイザーは専門領域ごとに複数人をアサインし、育成対象者の持つ強みを最大限に引き延ばせる環境を構築します。

※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）

プログラム②：ゲームイベントへの出展により世界を目指す

TGCA は「定められた期間にゲーム制作ができれば良い」プログラムではありません。2025 年の東京ゲームショウ、そこからさらにステップアップして海外の見本市など、1 人のクリエイターとして国内外の一流のイベントへの出展を目指すことで、リアルな体験を通さなければ得られないビジネスノウハウも身に付けていただくことを目標としています。

出展先として目指すイベント等は「2. (4) 実施期間及び講習会等のスケジュール」をご覧ください。

(2) TGCA の育成・支援体制

育成対象者を育成する体制として TGCA では、以下のとおり本育成プログラム全体を監修する「Principal（プリンシパル）」、スポットの講義等を担当する「特別講師」、育成対象者の伴走支援を行う「クリエイティブアドバイザー」と「ビジネスアドバイザー」をそれぞれアサインし、各方面から育成対象者を支援します。

【以下、育成対象者を支援する体制と役割】

●Principal of TGCA

TGCA の目標となるクリエイターであり、本育成プログラムの監修を務めていただきます。TGCA ではこの役職に、株式会社レベルファイブ 代表取締役社長／CEO である日野 晃博氏が就任されました。Principal の略歴、TGCA 応募希望者へのメッセージは公式サイト (<https://tgca.jp/>) をご覧ください。

●特別講師

国内のトップクリエイターをお招きし、TGCA の期間中、スポット的に特別講義を行う予定です。

●クリエイティブアドバイザー

育成対象者が世界レベルのコンテンツを作り上げるために、育成対象者ごとに伴走を行う「専任メンター」と細やかな技術をサポートする「スペシャリティアドバイザー」の体制をとります。

○専任メンター

育成対象者が制作するゲームのコンセプトや制作する環境を把握した上で、スケジュール進捗などを定期的に確認します。また、課題があればその解決へ向けた支援を行い、さらに必要があればスペシャリティアドバイザーを招聘し課題解決を図ります。各育成対象者と伴走する専任メンターの組み合わせや人数の割合は、今後の育成対象者の選考とともに、各作品の傾向等を踏まえて決定します。

○スペシャリティアドバイザー

作品を完成させるために、専門領域（ヴィジュアルアート、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などの各種領域）に関する指導・アドバイスをを行います。専任メンターから依頼があった場合にピンポイントでアドバイスをを行う予定です。

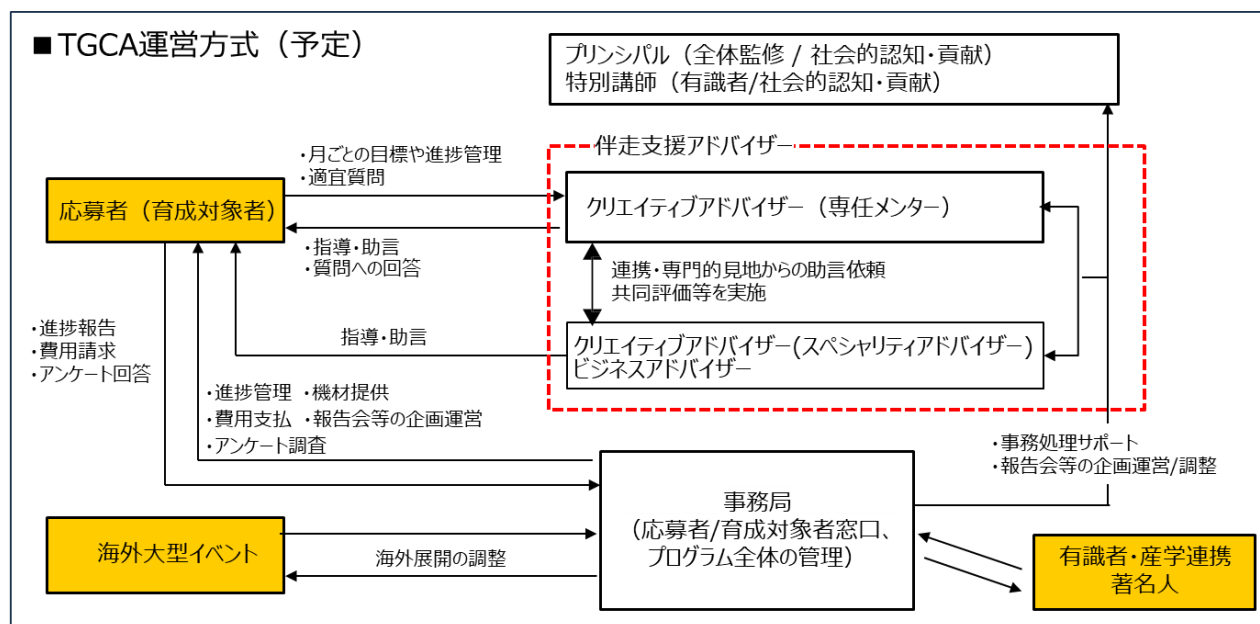
●ビジネスアドバイザー

実際に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（ローカライズやマーケティング、プロモーション、経理、財務といったビジネス面、倫理規定、知的財産権、景品表示法、資金決済といった関連法規の面など）の学びを支援します。ビジネスアドバイザーによる支援は、講義形式によるものと専任メンターから依頼があった場合のピンポイントでのアドバイスをを行う予定です。

(3) 当協会等との関係

「4. (4) 選考決定及び選考通知（予定）」にも記載のとおり、育成対象者と当協会との間では選考後、TGCA への参加に当たっての遵守事項等を確認する誓約書等の文書を交わす予定です。

また、TGCA 開始後の育成対象者、伴走支援アドバイザー、事務局（当協会及び当協会から事務局業務を委託する会社と共同で運営）等の役割は以下を予定しています。



(4) 実施期間及び講習会等のスケジュール

① TGCA の実施期間

2025 年 4 月から 2027 年 3 月までの約 2 年間

② 講習会及び国内外のイベントスケジュール

- ・ クリエイティブアドバイザー（専任メンター）との進捗確認ミーティング（月に 1 回程度）
- ・ 当協会が企画するビジネスアドバイザーによる講習会（年 10 回程度/1 回 2 時間程度を予定）
- ・ 当協会が企画する 1 泊 2 日の 1Day 合宿
- ・ 2025 年 7 月：CEDEC（視聴参加）
- ・ 2025 年 9 月：東京ゲームショウ
- ・ 2026 年 1 月：台北ゲームショウ（又はこれに類する国外イベント）
- ・ 2026 年 8 月：gamescom（又はこれに類する国外イベント）

※育成対象者の作品制作の進捗状況や社会情勢、最も効果的な育成プログラムの検討の観点から、講習会の実施時期や出展等を目指すイベントを変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。

(5) 事務局が負担する経費

スケジュールに記載された講習会や国内外イベントへの出展参加に関する交通費・宿泊費などの経費は当協会が負担します（但し、但し、本要項「7. (3) 交通費・宿泊費の範囲について」に記載する範囲に限ります。）。また、育成対象期間中は、支援としてハイエンドゲーム開発機材等、本育成プログラムへの参加に必要な機材を無償にて貸与します。

なお、TGCA では育成対象者に対して、本要項 7. (3) に記載する交通費・宿泊費を除き、賃金・補助金・委託費その他名目の如何を問わず、金銭の支払いは行いませんので、ご注意ください（但し、当協会が TGCA の遂行上特別に必要であると事前に判断した場合を除きます。）。

(6) TGCA の進捗報告

育成対象者は、作業内容について月ごとのミーティングなどを通じ、専任メンター及び事務局に定期的に進捗報告を行います。

また事務局からは定期的に育成対象者に対して進捗を伺うアンケート調査を実施する予定です。

(7) 本育成プログラム終了後の報告等

本育成プログラム卒業後3年間は最新の知見習得とコミュニケーション創りを目的として、CEDEC の受講とその開催日に行われる開発者パーティに招待する予定です。

また、第2期 TGCA の1 Day 合宿に参加者とメンターとの間の「若手メンター」的な立場で参加を依頼する場合があります。

(8) 秘密保持

当協会及び伴走支援アドバイザーは、いずれも本育成プログラム履行過程において知り得た育成対象者の秘密を他に漏洩せず、また本育成プログラムの目的の範囲を超えて利用しないものとします。但し、当協会が、法令等、官公署の要求、その他公益的見地に基づいて、必要最小限の範囲で開示する場合を除きます。なお、育成対象者が当協会及び伴走支援アドバイザーからの支援を受けることにより知り得た秘密がある場合、同様に育成対象者はその秘密を他に漏洩せず、また本育成プログラムの目的の範囲を超えて利用しないものとします。

(9) 個人情報の取扱い

応募者の個人情報（選考後の育成対象者としての個人情報含む）については、審査及びTGCA実施のための各種連絡のために利用する他、特定の個人を識別しない状態に加工した各種統計等の資料作成に利用することがあります。

提供された個人情報は、上記の利用目的以外に利用することはありません。但し、法令等により提供を求められた場合を除きます。その他の事項については、当協会がホームページ上で公表しているプライバシーポリシー（<https://www.cesa.or.jp/privacy-policy/>）を遵守して、適切な保護に努めます。

(10) 本育成プログラムに関する著作権等の取扱い

各応募者が自ら創作した作品に関する著作権その他の知的財産権は、各応募者に帰属します。

3. 応募に必要な条件

(1) 応募者の条件

TGCA への応募者は、以下の条件をすべて満たす必要があります。また、応募者は、実際に TGCA におけるゲーム制作に関わる方とします。実際に TGCA におけるゲーム制作に従事しない方は、応募者として認められませんのでご注意ください。

- 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（法人格のある組織としての提案は受け付けません）

(※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）であること
- ④ 参加する個人又はメンバーについて、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、TGCAの実施期間中（2025年4月頃～2027年3月頃）は、日本に在住していること
- ⑥ 個人又はチームメンバーに、プログラマーまたはゲーム開発ツールを使った主な制作を担う作業者が含まれていること
- ⑦ 「2.（4）実施期間及び講習会等のスケジュール」に記載された講習会や国内外イベントに出展参加ができること
- ⑧ 制作するゲームが当協会のコンピューターエンターテインメントソフトウェア倫理規定に違反しないものであること（<https://www.cesa.or.jp/action/for-stakeholders/ethical-code/>）
- ⑨ 反社会的勢力との関係性がないこと

※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。

※4：応募は、1応募者について、1作品のみとします（同じ人が複数の応募に加わることは認められません）。

※5：応募時の応募フォームにより、応募要件を満たしていることを確認します。また、当協会による選考後、確認された要件に違反または虚偽があると当協会が判断した場合には、育成対象者としての決定を取り消す場合があります。

(2) TGCAで制作、出展を目指す作品の条件

TGCAへの応募者がTGCAの実施期間中に制作及びイベントへの出展を目指す作品は、当該期間のいずれの時点においても以下の条件をすべて満たしている必要があります。なお、制作又はイベントへの出展後に以下の条件のいずれかを満たしていないことが判明した場合（但し、TGCAの活動を通じてパブリッシャーとマッチングした結果により契約するに至った場合など、TGCAの活動の成果として以下の条件のいずれかを満たさなくなった場合を除く）、TGCAへの応募者は当協会の指示に従って当該作品の撤回等を含めた適切な対応を講じるとともに、これによって当協会又は第三者において損害が生じた場合には当該応募者が自ら全面的にその責任を負うものとします。

- 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）（※1※2）
- 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、応募作品の著作権その他の知的財産権を単独で保有しており、当該権利保有について他社との間で紛争又は疑義が生じていないこと

⑤ 他者の著作権その他の知的財産権を侵害しておらず、そのおそれもないこと

※1：販売するプラットフォームは問いません。なお、特定ゲームソフトやアプリ内のみで動作するゲーム、無料プレイ、アイテム課金制のゲームは対象外となります。

※2：上記条件に関わらず、TGCA の目的は期間内のセルフパブリッシング／販売を行うことではなく、そのようなことができる優れたアイデアと技術力を身に着けることですのでご注意ください。

4. 審査方法等

(1) 審査手順

審査は以下の流れで行い、育成対象者の候補を決定します。

① 1次審査

- ・応募書類、提出されたゲームや企画書、映像を対象に書面審査を行います。
- ・応募書類が TGCA の趣旨に適合しているか否か、「3. 応募に必要となる条件」で示す要件を満たしているかについても審査します。

② 2次審査（過去成果物、プレイ、ヒアリング）

- ・1次審査を通過した応募者に対して、2次審査を行います。
- ・必要に応じて審査員が過去の成果物の確認や、これまでに制作したゲームをプレイして評価いたします。また必要に応じてオンラインによる面談も行います。
- ・未成年者は、父母もしくは同等の親族等の保護者（以下「保護者」という。）の承諾書を提出してください。

(2) 審査の観点

審査は以下の観点を踏まえて行います。

- ・熱意：応募者はゲーム制作に熱意があるか（2年間の育成プログラム参加のモチベーションが維持できうるか）
- ・オリジナリティ：応募作品又は企画にはユニークな発想や観点が含まれているか。
- ・将来性：応募作品又は企画には海外出展ができうるポテンシャルが含まれているか。
- ・技術力：応募者自身にゲームを制作し、これを改良する能力が備わっているか。
- ・その他：今までの経験、ビジネス面での経験など、本育成プログラム参加に当たって特筆すべき能力を有しているか。

(3) 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）

(4) 選考決定及び選考通知（予定）

審査員が審査を行って選定した候補について、当協会での審議を経て、育成対象者として決定します（※）。

最終的な選考結果については、2025 年 3 月をめどに、全応募者に文書で通知します。また、育成対象者に関する情報は、当協会のホームページで公表します。

※応募者のほか、国内の主要コンテストに入賞された方や TGCA に参加する特性を有する方について、当協会や主要コンテストからの推薦・スカウト枠として決定する場合があります。

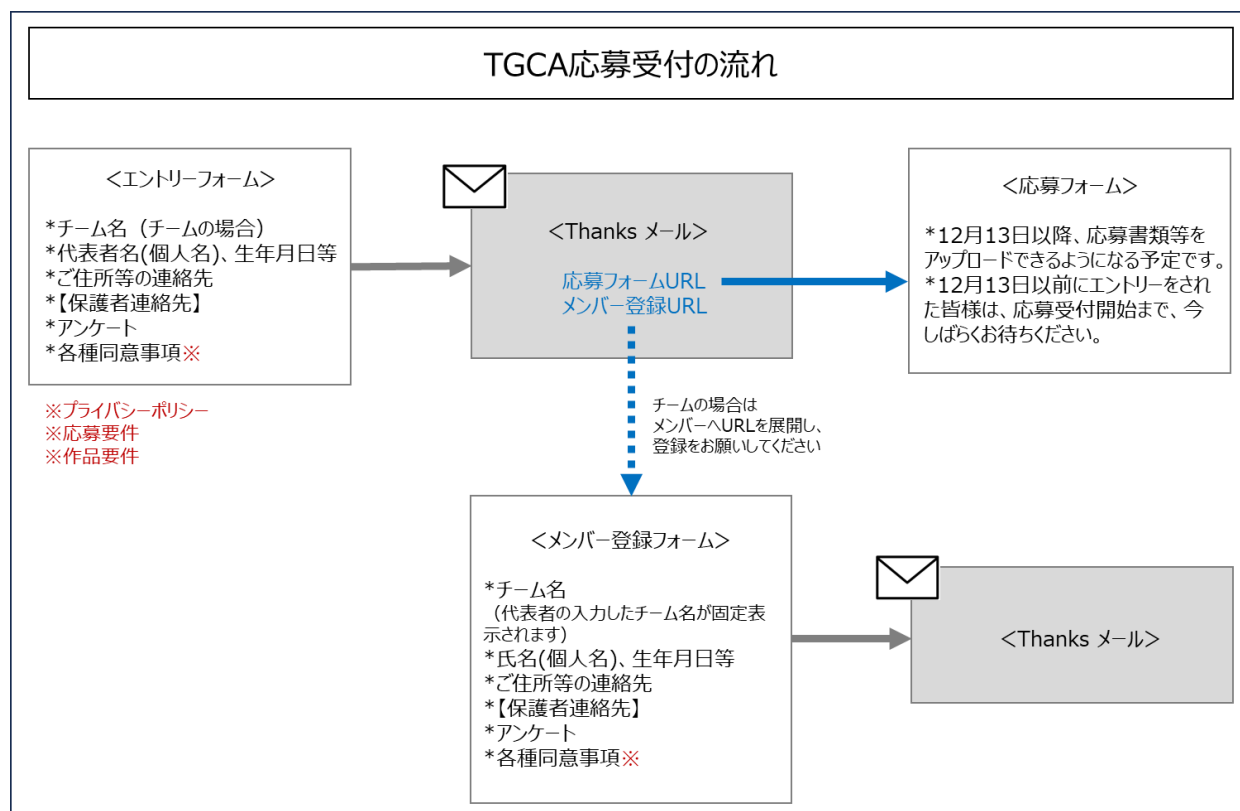
なお、選考の結果、育成対象者として選定された場合には、遵守事項等を定めた誓約書を別途当協会にご提出いただくことになりますので、あらかじめご了承ください。

5. 応募方法等

TGCA への応募は公式サイトに設けているエントリーフォーム (<https://tgca.jp/>。11 月 1 日から入力可能になります) からのエントリーと、その後ご案内する URL からの応募書類等のアップロードの 2 つの手続きが必要です。エントリーフォームを通じた方法以外での応募は受け付けませんので、注意してください。

応募受付に当たっての全体の流れ及び主な入力項目等は以下及び本要項末尾の参考資料をご覧ください。

【TGCA 応募受付の流れ】



【エントリーフォームからの入力事項 (チームの場合は、代表者の入力・エントリー後にチームメンバーによる入力をご案内いたします)】

- ・氏名、ふりがな、性別、所属先、生年月日 (チームの場合はチーム人数やチーム名含む)
- ・ご住所、メールアドレス、電話番号 (未成年の方の場合は保護者の情報)

- ・アンケート（TGCA を知ったきっかけ）
- ・応募条件等の同意・誓約
- ・その他、応募に当たっての補足情報があれば記入

【応募フォームよりアップロードしてもらう応募書類等】

※12月12日に提出物の必須/任意の別等、情報を更新しました。

- ①（必須）TGCA で制作したい作品の企画書（フォーマット自由・「A4」「横」で「4 ページ」程度）
（任意）企画書の内容に沿った新たな作品のデータ等があればそのデータ等

【①の提出物が主に関連する審査の観点】 オリジナリティ / 将来性

- ②（必須）腕前を証明するもの（過去作品の動画や静止画、作品本体など）

※動画の場合は 90 秒～2 分程度以内

※ゲーム作品提出の場合は実行に必要なファイル一式

【②の提出物が主に関連する審査の観点】 技術力

- ③（必須）応募の詳細資料(最大でテキストファイル 10 ページ)

【③の提出物が主に関連する審査の観点】 審査全般

●応募作品に関する情報（企画書と重複する情報がある場合もあらためて記載）

- 概要（誰向けの、どのようなゲームなのかが、ゲームをプレイしたことがない人にも伝わるように）
- 作品について工夫している点、ユニークだと思っている点
- TGCA を通じて今後改善していきたい点とその理由

●応募者自身に関する情報（チームの場合、代表者については必ず記載。その他のメンバーについては適宜工夫してまとめること）

- 好きなゲーム作品とその理由
- TGCA を通じて実現したいことや将来の目標など
- ゲーム制作以外の特技、生活、趣味など（日頃どのように情報のインプットを心がけているかなどでも可）
- TGCA 参加にあたっての特記事項（学業、仕事との両立や関係、環境が変わる可能性等、特殊な事情があれば）

●作品の技術に関する情報

- 主にゲーム制作を行う場所
- 使用する計算機環境（ハード、OS）
- 使用する言語
- ゲームエンジン等のツール
- （チームで応募する場合）各者の作業の分担
- ゲーム制作（プログラミングなど）に関する腕前を証明する事項（コンテスト受賞歴といった客観的な経歴や応募者が有するスキルなど / チームの場合はそれぞれ記載）

※上記の他、提出物の内容による補足資料として、必要に応じて以下の資料を提出ください

- ①または②でゲーム作品を提出する場合は操作説明の資料(形式自由)
 - ②で提出する動画/過去作等を制作した個人/チームが今回の応募主体と異なる場合は、今回の応募主体の個人/チームがどの部分に関与したのか、補足する資料(形式自由)
- 例) 提出する過去作はかつてチームで制作したものであって、TGCA にはそのうちの 1 人が個人で応募している場合、チーム制作の過去作においてその個人の方がどの役割を担っていたのか、応募者の有する技術力が分かるように補足。

6. 問い合わせ先

TGCA に関する質問は、まず、公式サイト (<https://tgca.jp/>) にあるよくある質問を参照してください。

よくある質問で解決できない質問は、以下に示す事務局の連絡先までお問い合わせください。

なお、自らが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も事務局までお問い合わせください。

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

※頂戴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。

7. その他

(1) 組織に所属する方の応募について

組織に所属する方が応募する場合は、本育成プログラムを受けること及び本育成プログラムによる成果に関する知的財産権が育成対象者個人に帰属することについて、あらかじめ所属組織から了解を得てください。また所属組織が了解していることを証明するものとして、所属組織からの承諾書を選考後に提出してください。TGCA 実施期間内に組織に所属することになる場合も、所属後に提出してください。承諾書の記載例は、本書末の参考資料②「所属組織承諾書」様式を参照してください。

なお、上記の承諾書を作成・提出する際、当協会からの依頼文書が必要な場合は、育成対象者としての選考決定時に、依頼先である所属組織名称、所属組織長の役職、氏名、住所などを事務局に知らせてください。

(2) 未成年者の応募について

未成年者が応募する場合は、本育成プログラムを受けること及び保護者が契約当事者(法定代理人)になることを、予め保護者に了解を得てください。

また保護者が了解していることを証明するものとして、保護者からの承諾書を、二次審査の際に提出してください。承諾書の記載例は、本書末の参考資料③「保護者承諾書」様式を参照してください。

(3) 交通費・宿泊費の範囲について

TGCA において負担する交通費・宿泊費の範囲は以下の通りです。

- ① 交通費：育成対象者が伴走支援アドバイザーとのミーティングや報告会に参加するための、片道 100km 以上の交通費（但し、最も効率的かつ経済的な経路とする。）。なお、片道 100km 未満の交通費や、育成対象者が各自で行う活動（TGCA 遂行に必要な情報収集・各種調査など）のための交通費は負担対象外とする。
- ② 宿泊費：ミーティングや報告会が合宿形式となった場合や、移動の都合上、宿泊が必要と事務局が認めた場合の宿泊費。なお、宿泊時の領収書を証憑として提出してもらうことを条件とし、また、実際の宿泊費にかかわらず当協会が定めた金額を上限とする。

(4) 機材等の貸与について

育成対象者として選考された方には、制作内容に応じて必要となるハイエンドゲーム開発機材等、本育成プログラムへの参加に必要な機材を無償にて貸与します。なお、必要な機材等のヒアリングについては選考決定以降に行います。

(5) その他の経費について

上記(3)に定める交通費・宿泊費以外の経費（以下に定めるものを含みますが、これらに限りません。）については、当協会が TGCA の遂行上特別に必要であると事前に判断した場合を除き、当協会が負担する経費の対象外となりますのであらかじめご了承ください。

- ・ 育成対象者自身の生活費等
- ・ 育成対象者自身に帰属する知的財産権（特許権等）の出願等に要する経費
- ・ TGCA で制作したゲームをセルフパブリッシング／販売することに要する経費（TGCA の活動を通じてパブリッシャーとマッチングした結果による販売等は妨げません）
- ・ その他、TGCA の活動に直接関係がないと判断される経費

(6) 育成対象者としての地位の喪失について

上記「2. (4) 実施期間及び講習会等のスケジュール」に記載の通り、TGCA の実施期間は 2025 年 4 月から 2027 年 3 月までの約 2 年間を予定しております。但し、TGCA における育成対象者として決定された日以降、上記「3. 応募に必要な条件」に定める「応募者の条件」のいずれかを満たさなくなった場合又は満たしていないことが事後的に判明した場合、当該育成対象者は TGCA の育成対象者としての地位を喪失するものとし、当該地位の喪失につき当協会に対して何ら異議を申し出ないものとします。また、これによって当協会又は第三者において損害が生じた場合には当該育成対象者が自ら全面的にその責任を負うものとします。

以上

【参考資料】

エントリーフォームの入力画面とその後の通知等の画面を以下に掲載します。

①エントリーフォームの入力画面

Entry Form

エントリーフォーム

<個人情報の取り扱いについて>

ご登録いただいた情報は、Top Game Creators Academy (TGCA) の応募受付開始時のお知らせ、審査時及び採択された場合のご連絡、最新情報のメールニュース配信にのみ使用します。

また、エントリー登録完了時にお送りするメールにて、応募受付窓口のURLをお知らせいたしますので、応募を希望される方はご登録をお願いいたします。

以下に必要情報をご入力ください。

必須 印は必須入力項目です。

チーム人数 必須	<input type="text"/> 人 ※半角数字で入力してください
チーム名 必須	<input type="text"/> 例) Top Game Creators Academy ※2名以上で参加する場合はチーム名を必ず入力してください。 個人の場合はチーム名は不要です。
代表者氏名 必須	氏 <input type="text"/> 例) 瀬沙 名 <input type="text"/> 例) 二郎 ※個人の場合はご自身の氏名を入力してください。 ※氏名は漢字、カタカナ、ひらがな、アルファベットでの入力が可能です。 フリガナ 氏 <input type="text"/> 例) セリ 名 <input type="text"/> 例) ジロウ
性別	<input type="radio"/> 男性 <input type="radio"/> 女性 <input checked="" type="radio"/> 回答しない
所属先名	<input type="text"/> 例) TGCA高等学校 ※学校、企業などに所属されている方は、所属先名を入力してください。
生年月日 必須	<input type="text"/> 2005年03月31日 ※2025年3月31日の時点で30歳以下であることが応募条件です。 1995年3月31日以降に生まれた方が対象となります。
ご住所 必須	郵便番号 <input type="text"/> 例) 123-4567 都道府県 <input type="text"/> 選択 市区町村以下 <input type="text"/> 例) 西立市東1丁目4-6 西立商協ビル 2F
メールアドレス 必須	メールアドレス <input type="text"/> 例) cesa@tgca.jp メールアドレス (確認用) <input type="text"/> 例) cesa@tgca.jp
電話番号 必須	<input type="text"/> 例) 03-1234-5678

(次ページへ続く)

(前ページから続き)

2025年1月31日時点で18歳未満の方は、以下に保護者の情報を入力してください。

保護者名 必須	氏 <input type="text" value="例) 瀬沙"/> 名 <input type="text" value="例) 一郎"/> <small>※氏名は漢字、カタカナ、ひらがな、アルファベットでの入力が可能です。</small>
	フリガナ 氏 <input type="text" value="例) セリ"/> 名 <input type="text" value="例) イチロウ"/>
メールアドレス 必須	メールアドレス <input type="text" value="例) ichiro@tgca.jp"/>
	メールアドレス (確認用) <input type="text" value="例) ichiro@tgca.jp"/>
電話番号 必須	<input type="text" value="例) 03-1234-5678"/>

Top Game Creators Academyのことを、どこで知りましたか？(複数選択可)

- ☐ 公式サイトで ☐ 東京ゲームショウ2024で ☐ ニュースサイトで ☐ テレビで ☐ 新聞で ☐ 雑誌の記事、広告で
- ☐ バナー広告で
- ☐ その他

同意・誓約事項 **必須**

必ず、プライバシーポリシーおよび同意事項をご確認ください。

[プライバシーポリシーはこちら](#)

[同意事項\(応募要件・作品要件\)はこちら](#)

- ☐ 私は、プライバシーポリシーの内容を理解し同意の上、応募いたします。
- ☐ 私は、同意事項の内容を理解し、応募要件・作品要件を満たしていることを誓約いたします。

特記事項があれば、以下に入力してください。

入力内容確認画面へ

②エントリー完了後の画面

Entry Form
エントリーフォーム

この度は、Top Game Creators Academyにエントリーいただき、誠にありがとうございます。

エントリー受付完了メールを登録いただいたメールアドレス
[REDACTED] にお送りいたしました。

メールが届かない場合は、入力いただいたメールアドレスに間違いがあるか、
迷惑メールフォルダーに振り分けられている場合がございます。

メールアドレスをご確認の上、もう一度フォームより申し込み頂けますようお願い申し上げます。

また、ドメイン指定受信などを設定されている方は、
「organization@tgca.jp」からのメール受信許可の設定をお願いします。

<問合せ先>
Top Game Creators Academy 運営事務局(株式会社フロントエンド 内)
E-mail: organization@tgca.jp
Tel:03-5298-5765 (平日10:00-17:00)
Top Game Creators Academy公式サイト <https://tgca.jp/>

トップページに戻る

文化庁のクリエイター・
アーティスト等育成事業について →

プライバシーポリシー

©COMPUTER ENTERTAINMENT SUPPLIER'S ASSOCIATION

③エントリー後の自動メール文面（メール送信元である「organization@tgca.jp」からメールを受け取れるように設定ください）

■■■■様

この度は、Top Game Creators Academy にエントリーいただき誠にありがとうございます。

下記の内容で登録を受け付けました。

<エントリー内容>

受付 NO ■■■■

チーム人数：1名

代表者氏名：■■■■

メールアドレス：■■■■■■■■■■

保護者氏名：■■■■

保護者メールアドレス：■■■■■■■■■■

●応募方法

応募受付期間は 2024 年 12 月 13 日（金）正午 ～ 2025 年 1 月 31 日（金）17 時までとなります。

下記作品応募窓口より作品説明資料フォーマットをダウンロードいただき、2025 年 1 月 31 日（金）17 時までに他のデータと合わせてアップロードの上、応募を完了してください。

※締切直前は応募が集中し、予想以上にアップロードに時間がかかる可能性があります。

時間に余裕をもってご応募ください。

・応募作品提出窓口

<https://tgca.jp/contact/works/>

●応募受付開始

2024 年 12 月 13 日（水）正午より

●応募受付締め切り

2025 年 1 月 31 日（金）17 時まで

【参考資料②】所属組織承諾書の様式例（テキスト形式は募集要項同封のダウンロードファイルを参照ください）

20XX 年 XX 月 XX 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
会長 辻本 春弘 殿

住 所 ○○○○○○○○
名 称 ○○○○○○
役 職 ○○○○
氏 名 ○○○○ 印

所 属 組 織 承 諾 書

貴協会が実施するクリエイター等育成プログラム「トップゲームクリエイターズ・アカデミー」に関し、弊社の下記社員が、2025 年 4 月から 2027 年 3 月までの間、同プログラムに参加すること及びこのプログラムに係る成果物の知的財産権については社員個人に帰属することを承諾致します

記

部 署：○○○○ ○○○○
役 職：○○○○
氏 名：○○○○

以上

【ご注意】

- (1) 上記は、あくまで承諾書の例であり、所属組織の定型書式等がある場合はそれに従って
- ①所属組織としてクリエイターがクリエイター等育成プログラム「トップゲームクリエイターズ・アカデミー」に参加すること
 - ②このプログラムに係る成果物の知的財産権がクリエイターに帰属すること
- について、所属組織として承諾する旨を記載していただければ結構です。
- (2) また、上記の承諾書様式をお使いの場合は、『弊社の下記社員』や『社員個人』の部分等については、クリエイターと所属組織の立場に応じて用語を適宜置き換えて下さい。
- (3) (役職) 及び (役職者氏名) は、所属組織において、人事担当責任者等の人事権のある者としてください。また、押印する印は、個人印ではなく、社印をご使用ください。

【参考資料③】保護者承諾書の様式例（テキスト形式は募集要項同封のダウンロードファイルを参照ください）

20XX 年 XX 月 XX 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
会長 辻本 春弘 殿

住 所 （法定代理人の住所）
氏 名 （法定代理人の氏名）印

保 護 者 承 諾 書

私 （法定代理人の氏名）は、（申請者の氏名）が貴協会のクリエイター等育成プログラム「トップゲームクリエイターズ・アカデミー」の育成対象者として採択された場合、下記事項について承諾致します。

記

- 1.（申請者の氏名）が、クリエイター等育成プログラム「トップゲームクリエイターズ・アカデミー」に参加すること
- 2.（法定代理人の氏名）が、契約当事者となること

以上