

各 位

経済産業省主催のデジタル等クリエイター人材創出事業『創風』に 「iGi」が参画決定のお知らせ



indie
Game
incubator

Organized by Marvelous Inc.

株式会社マーベラス（代表取締役社長：佐藤 澄宣／所在地：東京都品川区）が主催する日本初のインディーゲームインキュベーションプログラム「iGi indie Game incubator（略称：iGi [イギ]）」は、経済産業省が主催し、株式会社読売広告社（代表取締役社長：菊地 英之／所在地：東京都港区）が事務局として実施するデジタル等クリエイター人材創出事業『創風』（読み：そうふう）において、「ゲーム事業」部門の運営者として参画することが決定いたしましたのでお知らせいたします。

デジタル等クリエイター人材創出事業『創風』は、「ゲーム事業」と「映像・映画事業」において、コンテンツ等の制作・発信を支援し、それぞれの未来を担う次世代クリエイターの創出を目指すアクセラレーション（事業成長支援）プログラムです。「iGi」は2021年の発足以来、インキュベーション（事業立ち上げ支援）プログラムとしてこれまでに開発初期～中期段階の計16チームのインディーゲーム開発者の支援を行っており、これらの実績とノウハウが評価され、本プログラムにおいて「ゲーム事業」部門の運営者として参画することになりました。

本プログラムの「ゲーム事業」では、完成度が中期～後期にある作品を制作している若手クリエイター約10組を対象に、作品の海外市場進出において必要なマーケティングやプロモーション、開発面などに対して必要なアドバイスを実施するといった制作支援、1人あたり500万円の補助金交付、及び、制作された作品をステークホルダーへ発表を行う場を提供する等の支援を行います。なお、応募作品に関する権利はクリエイターが一切を保持いたします。2024年3月22日から募集を開始し、2024年6月～2025年2月までの9ヶ月間の実施を予定しています。

マーベラス及び「iGi」は、本プログラムを通じてゲームクリエイターの皆様とその作品の可能性を最大限に引き出し、人材創出の活性化、ひいては日本のコンテンツ産業のさらなる発展を目指し、本事業に取り組んでまいります。

【『創風』について】

■目的

デジタル等クリエイター人材を育成することにより、国内における先端的デジタル技術等を活用したコンテンツ等の制作・発信を後押しし、日本のコンテンツ産業市場規模の拡大を目指す。

■運営体制

主催：経済産業省

事務局：株式会社読売広告社

「ゲーム事業」部門運営者：iGi運営事務局（株式会社マーベラス）

「映像・映画事業」部門運営者：株式会社NOTHING NEW

■ゲーム事業支援内容（予定）：

- ・講義の実施（レクチャー）：月2～4回
- ・伴走支援（メンタリング）
- ・開発進捗管理会議：全3回
- ・中間成果発表会（10月頃）
- ・最終発表会（2月頃）

■プログラム実施期間

2024年6月～2025年2月（予定）

■募集概要

<応募資格（抜粋）>

- ・一週間あたり1～3時間程度のトレーニングに参加できること
- ・参加希望者およびチーム自ら、応募作品の著作権および知財権を単独で保有していること
- ・他の企業や団体と進行中の企画、及び、契約書を締結している企画の応募ではないこと
- ・PC（STEAM）・家庭用ゲーム機・XR機器・スマートフォン向けに、単体の有償販売を予定していること
- ・「デモ」または「パーティカルスライス（主要部分が確認できるデモゲーム）」を提出できること（企画書のみは不可）

<応募期間>

2024年3月22日（金）～2024年4月26日（金）

<応募方法>

『創風』HPより

<https://so-fu.jp/>

【iGiについて】

「iGi indie Game incubator」は、日本初のインディーゲームクリエイターのためのインキュベーションプログラムです。

- プログラム名称：iGi indie Game incubator（略称：iGi [イギ]）
- 発足：2021年2月
- 主催：株式会社マーベラス
- プログラム構築協力：GameBCN（スペイン・バルセロナ）
- プログラム運営協力：株式会社ヘッドハイ、ルーディムス株式会社
- 公式サイト：<https://igi.dev/>

本資料に関するお問い合わせ先

株式会社マーベラス コーポレート本部 経営企画部 E-mail：ir@marv.jp

以上