

2025年3月31日

各 位

経済産業省のクリエイター・エンタメスタートアップ創出事業『創風』の
ゲーム部門事業者に株式会社マーベラスが参画、本日より募集を開始



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）は、経済産業省の令和6年度補正クリエイター・エンタメスタートアップ創出事業『創風』（読み：そうふう）におけるゲーム部門事業者として採択され、本日2025年3月31日（月）よりゲーム部門の募集を開始いたしましたのでお知らせいたします。

令和6年度補正クリエイター・エンタメスタートアップ創出事業は、ゲーム・映像・音楽・アート・ファッションそれぞれの分野において、コンテンツ等の制作・発信を支援し、高品質なコンテンツを生み出す事業の創出を促すことで、日本の産業競争力の強化につなげることを目的としたアクセラレーション（事業成長支援）プログラムです。マーベラスは昨年度の『創風』においてはゲーム部門の「運営者」として参画し、プログラム運営を担いました。本年の『創風』においては、ゲーム部門の「事業者」として参画し、事務局及び運営等、ゲーム部門の事業全般を担います。『創風』は、本日2025年3月31日（月）よりプログラム参加者の募集を開始し、2025年6月～2026年2月までの9ヶ月間を予定しています。

本プログラムでは、作品を国内外へ展開する上で必要なマーケティングやプロモーション、技術面に対して必要なアドバイスを実施するといった制作及び事業化にあたっての支援、1組あたり最大500万円の制作等における補助、及び、制作された作品の発表を行う場を提供する等の支援を行います。

プログラムへの採択は、個人クリエイター、チーム、及びスタートアップ企業を含む一般企業を対象とした約20組を予定しています。なお、応募作品に関する権利は、応募者であるクリエイターまたは企業が保持します。

マーベラス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、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22組のインディーゲーム開発者の支援を行っています。当社はそのノウハウを活用し、本プログラムを通じてゲームクリエイターとその作品の可能性を最大限に引き出す支援を行うことで、人材創出とゲーム産業の活性化、ひいては日本のコンテンツ産業全体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

高品質なゲームコンテンツを生み出す新たなクリエイターやスタートアップの事業化を支援し、コンテンツ制作人材の育成を通じて、日本の産業競争力とコンテンツ市場の拡大を目指す。

■「ゲーム部門」支援内容（予定）

- ・講義の実施（レクチャー）：月1～2回程度
- ・伴走支援（メンタリング）
- ・進捗管理の支援
- ・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

2025年6月～2026年2月（予定）

■応募期間・応募方法

2025年3月31日（月）～2025年4月30日（水）

『創風』ゲーム部門 事務局 HP より

<https://game-sofu.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