

2026年6月30日
株式会社NANKAI
e スタジアム株式会社
株式会社Meta Osaka

NANKAI・e スタジアムが「YOUNG IMPACT」の特別パートナーとして参画

中高生起業家育成プログラム「YOUNG IMPACT」に 「デジタルクリエイティブアワード2026」を新設 新部門は参加対象を29歳以下に拡大、エントリー期間：6月30日(火)～9月30日(水)

株式会社NANKAI(代表取締役社長：岡嶋 信行、以下「NANKAI」)、eスタジアム株式会社(代表取締役：池田 浩士、加藤 寛之、以下「eスタジアム」)、株式会社Meta Osaka(代表取締役：毛利 英昭、以下「Meta Osaka」)は、Meta Osakaが主催する中高生起業家育成プログラム「YOUNG IMPACT(ヤングインパクト)」の第3期に、デジタル技術で社会課題解決に挑む若者を表彰する「デジタルクリエイティブアワード2026」を新設します。

あわせて、なんばを次世代エンターテインメントの中心地へと進化させる「デジタルエンターテインメントシティ構想 NAMBA」を推進するNANKAIと e スタジアムが、「YOUNG IMPACT」の特別パートナーとして参画します。NANKAIは、「YOUNG IMPACT」決勝大会の会場協賛に加え、「デジタルクリエイティブアワード2026」の審査員およびプレゼンターを、e スタジアムは同アワードの審査員を務めます。



■「デジタルクリエイティブアワード」新設の背景

NANKAIグループでは、次代のなんばを創るグレーターなんばビジョンのもと、2025年2月から、Meta Osakaらとともに「デジタルエンターテインメントシティ構想NAMBA」を推進しています。本構想は、エンターテインメントで栄えてきたなんばの歴史を継承しながら、WEB3.0時代にふさわしいまちづくりとして、XRやeスポーツなどのデジタル技術を活用し、世界に誇る次世代デジタルエンターテインメント都市への進化を目指すものです。

本構想を受けて新設する「デジタルクリエイティブアワード」では、ゲーム・AI・XR・Webアプリ・映像・音楽など、デジタル技術を使った作品を、教育・防災・観光・多様性・地域活性化などの多様なテーマで募集します。

本構想実現のカギを握る人財、具体的には社会課題の解決や、拡張空間で人々を魅了する次世代デジタル人財を発掘し、大阪・なんばの地から新たな才能が羽ばたく舞台として本アワードは設立されました。また、デジタル分野で活躍する10代がまだ限られている現状を踏まえ、対象年齢を29歳以下まで拡大し、幅広く若手クリエイターを募集します。なお、本アワードは大阪・関西万博で約15,000人が来場したイベント「Metaverse Creative Awards 2025EXPO」を継承するものでもあります。

エントリー期間は、本日6月30日(火)から9月30日(水)まで設けており、各分野の専門家チームによる審査を経て、アワード受賞作品を決定後、11月21日(土)になんばスカイオ コンベンションホール(大阪市中央区)において、表彰式を執り行います。

■デジタルクリエイティブアワード2026 企画概要

| | |
|---------|---|
| タイトル | YOUNG IMPACT ～デジタルクリエイティブアワード2026～ |
| 対象 | 29歳以下 |
| エントリー締切 | 2026年9月30日(水)23:59 |
| エントリー方法 | 専用フォーム https://forms.gle/sFJVeUpAou9KoxTe8 にて受付 |
| 表彰式 | 2026年11月21日(土)13:00～17:00 なんばスカイオ コンベンションホール |
| 主催 | <企画・運営>株式会社Meta Osaka |
| 特別パートナー | <会場協賛・審査員・プレゼンター>株式会社NANKAI <審査員>e スタジアム株式会社 |
| 公式サイト | https://youngimpact.global/ |



2025年5月、大阪・関西万博で開催した「Metaverse Creative Awards 2025EXPO」の様子

■「YOUNG IMPACT」とは

「YOUNG IMPACT」は、Meta Osakaが主催する、社会課題の解決に挑む10～18歳の中高生起業家(STARs)を育成するプログラムです。2025年10月に、大阪・関西万博の舞台で第1回を開催。優秀者には約20名の経営者(DREAM PARTNERS)による伴走支援を提供しています。第3期(2026年度)のエントリー期間は、5月28日(木)から7月19日(日)までとし、その後、8月に予選、9月に本選を経て、11月21日(土)の決勝大会にて優秀者を決定します。

このたび、参画するNANKAIグループは、「デジタルエンターテインメントシティ構想NAMBA」を推進するとともに、職業体験イベント「eスポーツゲームクリエイターアカデミー（主催：泉佐野市）」をはじめとする取組みを通じ、WEB3.0時代を担う次世代人財の育成に取り組んできました。こうした背景のもと、その想いを同じくする取組みとして、「YOUNG IMPACT」の開催意義に賛同し、本年度よりNANKAIおよびeスタジアムは特別パートナーとして参画いたします。

■代表者コメント

株式会社NANKAI 専務執行役員 事業戦略本部長 大塚 貴裕 コメント

当社グループは2026年4月、鉄道事業を分社化して商号を株式会社NANKAIに変更し、新たな歩みを始めました。新体制のもと、鉄道・不動産に次ぐ「新事業の創造（未来探索）」に注力しており、地域の価値を向上する「まちづくり」を推進するとともに、2025年からは「デジタルエンターテインメントシティ構想NAMBA」の推進に取り組んでいます。

デジタルで進化するなんばの未来を担うのは、次の時代を担う若いクリエイターたちです。だからこそ、社会課題に挑む10代を応援する「YOUNG IMPACT」に特別パートナーとして参画し、「デジタルクリエイティブアワード2026」では審査員とプレゼンターを務めます。若者の志と創造力がなんばから世界へ広がる、その第一歩を共に踏み出せることを心待ちにしています。



eスタジアム株式会社 代表取締役会長 池田 浩士 コメント

eスタジアムは創業以来、eスポーツを通じて人と人をつなぎ、新たな挑戦が生まれる環境づくりに取り組んできました。そして今、その挑戦の領域はゲームだけでなく、映像、デザイン、XR、AIなど、あらゆるクリエイティブ分野へと広がっています。

「デジタルクリエイティブアワード2026」は、未来を創るクリエイターの才能と情熱を社会につなげるためのプロジェクトです。経験や実績にとらわれることなく、自分だけのアイデアや表現を思い切って発信してほしいと思います。皆さまの挑戦が、新たな産業や文化を生み出し、なんばから世界へ羽ばたく大きな一歩となることを心から期待しています。



株式会社Meta Osaka 代表取締役 毛利 英昭 コメント

私は「大阪を世界一おもしろい都市にする」ことを掲げ、子どもたちが夢に挑む舞台をつくってきました。「YOUNG IMPACT」は、社会課題の解決に挑む10～18歳の志に、大人が本気で伴走するプロジェクトです。3期では、ゲームやXRといったデジタルの力で世界を変えようとする若い才能の受け皿として、デジタルクリエイティブアワードを新設します。今回、なんばを次世代の都市へと進化させる株式会社NANKAIとeスタジアム株式会社に、特別パートナーとして加わっていただきました。子どもたちの挑戦に、地元を代表する企業が本気で向き合ってくれる。これは10代にとって、何よりの自信になります。若者の志が、100年後の日本を動かす。その第一歩を、なんばから生み出していきます。



■企業概要

株式会社NANKAI

代 表 者:代表取締役社長兼 CEO 岡嶋 信行

本社所在地:大阪市浪速区敷津東二丁目 1 番 41 号

事 業 内 容:不動産開発事業、不動産賃貸事業、その他事業

公式サイト:<https://www.nankai.co.jp/>

e スタジアム株式会社

代 表 者:代表取締役会長兼 CVO 池田 浩士、代表取締役社長兼 CEO 加藤 寛之

本社所在地:大阪府中央区難波4-4-4 難波御堂筋センタービル 10 階

事 業 内 容:e スポーツ施設開発/運営事業、イベント企画/運営事業、IP コンテンツ事業、教育事業

公式サイト:<https://estadium.co.jp>

株式会社Meta Osaka

代 表 者:代表取締役 毛利 英昭

所 在 地:大阪府中央区難波5-1-60 なんばスカイオ 27F

事 業 内 容:オリジナルメタバースの開発・制作/メタバース関連技術を活用した広告代理業務およびコンサル業務/デジタルツイン(リアルとメタバースを融合した)のイベント企画・運営/地方自治体や地域の課題解決や経済活性化のためのコンサル業務

公式サイト:<https://www.meta-osaka.co.jp/>

以 上