

日本のゲーム産業を担う未来のクリエイターたちの登竜門！

## 『日本ゲーム大賞 2010 アマチュア部門』 募集受付開始！

～応募期間は、3月15日(月)から6月30日(水)まで～

社団法人コンピュータエンターテインメント協会

社団法人コンピュータエンターテインメント協会(略称:CESA、会長:和田洋一、所在地:東京都港区)では、学生、一般を問わず、アマチュアの方が制作されたオリジナルのゲームソフトの中から優れた作品を選考、表彰する『日本ゲーム大賞 2010 アマチュア部門』の募集を開始いたします。応募期間は、3月15日(月)から6月30日(水)までです。

なお、選考委員長の養老孟司 東京大学名誉教授・北里大学教授をはじめとする日本ゲーム大賞実行委員会による審査を経て、本年9月16日から幕張メッセで開催する世界最大級のコンピュータエンターテインメントショー「東京ゲームショー 2010」にて、「大賞」「優秀賞」「佳作」の各発表授賞式を執り行う予定です。

### 「日本ゲーム大賞 2010 アマチュア部門」募集要項

#### 【応募資格】

- ・年齢、性別、国籍、個人、法人、団体を問わずアマチュアの方を対象とします。
- ・但し、日本国内在住者に限りません。
- ・応募作品数の制限はありません。

※プロのゲームクリエイターについては、アマチュア時に制作された作品であれば応募対象とします。

※会社所属、契約、フリーランスなどの勤務・雇用形態に関わらず、ゲーム制作の対価報酬を得られている方につきましては、プロのゲームクリエイターとみなします。



【応募期間】 2010年3月15日(月)～6月30日(水)

【表彰】

・大賞(1作品)	トロフィー、副賞:50万円
・優秀賞(該当数)	トロフィー、副賞:5万円
・佳作(該当数)	トロフィー

【審査方法】 1次審査:VTR 審査により、2次審査進出作品を決定。  
2次審査:各作品の試遊審査を行い、最終審査進出作品を決定。  
最終審査:業界誌編集長、クリエイターが最終審査選出作品すべてについて試遊審査。  
審議の結果、大賞(1作品)、優秀賞(該当数)、佳作(該当数)を選出します。

【選考委員】 選考委員長 養老孟司 東京大学名誉教授・北里大学教授  
選考委員 業界誌編集者、クリエイター等で構成

【発表授賞式】 「東京ゲームショー 2010」会場内イベントステージにて開催  
会場:幕張メッセ  
日程:2010年9月18日(土)(予定)

なお、対象作品・作品基準・同意事項・応募方法については、「日本ゲーム大賞」公式サイトをご覧ください

「日本ゲーム大賞」公式サイト:<http://awards.cesa.or.jp>

「日本ゲーム大賞」に関するお問合せ先

「日本ゲーム大賞事務局」(CESA 事務局内)  
住所:〒105-0003 東京都港区西新橋 1-22-10 西新橋アネックス 3階  
電話:03-3591-1431/FAX:03-3591-1422/e-mail:awards@cesa.or.jp

## 〈参考情報〉

### 昨年(2009 年度)もプロ顔負けのハイレベルな作品が集結！

昨年度の「日本ゲーム大賞 2009 アマチュア部門」では、専門学校生、大学生、一般社会人の方など、日本全国から237 作品もの応募がありました。

年々、作品の完成度はレベルアップをし、選考委員の中には、「プロの作品と見紛うほどの技術力と個性、そしてアイデアが詰まった作品が多かった」、「審査中に仕事を忘れて応募作品の試遊に熱中してしまいました。」などのエピソードも出て、各受賞作品を非常に高く評価しておりました。



### ～ 日本ゲーム大賞 2009 アマチュア部門 大賞作品について ～

作品名：BAMBOONO(バンブーノ)

制作者：タケノコ（東京工芸大学）



初応募にて、アマチュア部門の大賞に輝いた東京工芸大学のタケノコさん制作の「BANBOONO(バンブーノ)」は、“2人プレイ専用”のアクションゲーム。プレイヤーは、2人で一本の棒を持ちゴールを目指します。棒を落とさないよう、行く手を阻む敵やトラップを、息を合わせたダッシュとジャンプでかわします。このゲームの鍵をにぎるのは、プレイヤー2人のコンビネーション！クリアする頃には、2人の息もぴったり！？ゲームとしての完成度の高さに加え、ハラハラドキドキ感が楽しい作品です。

### ● 大賞の選考理由について

審査員兼大賞のプレゼンターを務めた株式会社スクウェア・エニックス、プロデューサー統括部、シニア・プロデューサーの時田 貴司 氏は、

「遊び心地、ゲームの難易度まで、トータルでバランス良く作り込まれた印象で、非常に秀逸な仕上がりを見せていたと思います。

アイデアもボタン連打というシンプルなもの、協力プレイという二つに焦点を絞ったからこそトータルの仕上がりがかちんとできたのだと思います。

制作したチームみなさんがテストプレイを重ね調整した結果、バランスの良い質が実現できたのだと思います。このチームとしての楽しいものを作ろう！という姿勢こそゲーム制作の醍醐味であり、基本でもであると再認識させていただきました。

と2009 年度の大賞作品を高く評価しておりました。



〈株式会社スクウェア・エニックス  
時田 貴司 氏〉



〈アマチュア部門 大賞授賞式〉



〈東京工芸大学チーム「タケノコ」〉

## 〈参考情報〉

### 「日本ゲーム大賞2010」開催について

日本が世界に誇る基幹産業であるゲーム産業の発展に多大なる貢献と寄与を与えたコンピュータエンターテインメントのソフトウェア作品と人材に対し表彰する「日本ゲーム大賞2010」(Japan Game Awards 2010)の開催要項が決定しました。

「日本ゲーム大賞 2010」は、「経済産業大臣賞」と、昨年度日本国内でリリースされた作品を対象とする「年間作品部門」、「東京ゲームショウ 2010」に出展される未発売作品を対象とした「フューチャー部門」、そして、法人、団体、個人に関わらずアマチュアの方が制作されたオリジナルの作品を対象とする「アマチュア部門」の各部門から選考、表彰を行います。

各賞の発表授賞式は、9月16日(木)から幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ2010」の会場にて、多くの関係者、一般来場者参加のもと開催いたします。

なお、各賞の主な特長は：

#### 【経済産業大臣賞】

近年に制作・発表された作品の実績から日本の家庭用ゲーム産業の発展に寄与したと評価される人物もしくは団体を表彰するものです。

#### 【年間作品部門】

2009年4月1日から2010年3月31日までの間に日本国内でリリースされた作品を対象に、4月中旬より一般投票を開始いたします。その後、「日本ゲーム大賞選考委員会」による審査を実施し、大賞・優秀賞・グローバル賞・ベストセールス賞の各賞を決定いたします。

#### 【フューチャー部門】

「東京ゲームショウ2010」会場内にて来場者投票を実施。さらに、選考委員による審査を経て、今後が期待される作品として高い評価を得た作品を「受賞作品」として選出いたします。

#### 【アマチュア部門】

法人、団体、個人にかかわらずアマチュアの方から募集したオリジナル作品を対象に、プロのクリエイター、業界誌編集者による第一次、第二次、最終審査を経て、「大賞」「優秀賞」「佳作」の各受賞作品を選出いたします。

社団法人コンピュータエンターテインメント協会では、その年の優秀なコンピュータエンターテインメントソフトウェアを選考し、表彰するアワードを1996年より開催しており、世界に誇る日本のゲーム産業全体の社会的認知の向上と発展に寄与することを目的としております。

その主旨のもと、作品のみならず、制作に携わったクリエイターや企業も含めて評価、表彰する「日本ゲーム大賞」は、“ゲームソフト”と“ゲームに携わる人”の「ソフトと人」の両面を対象とした、より開かれた意義のある表彰制度を実施しております。

**さらに本年は、日本のゲーム業界のさらなる活性化に寄与する新たな賞を新設する予定です。**

※詳細は後日、発表させていただきます。

本年もコンピュータエンターテインメントの最新情報を発信する世界最大の祭典「東京ゲームショウ」と連動させ、「日本ゲーム大賞」を通して、人材の育成や開発者の意欲向上に一層取り組むとともに、より多くの方々にコンピュータエンターテインメントの素晴らしさ、楽しさを伝えていくことを目指してまいります。

世界に誇る日本のトップクリエイターたちが一堂に会する「日本ゲーム大賞 2010」にどうぞご期待ください。

## 「日本ゲーム大賞 2010」開催概要

名 称: 日本ゲーム大賞 2010(英語表記: Japan Game Awards 2010)

主 催: 社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

後 援: 経済産業省(予定)



表彰内容: **「経済産業大臣賞」**

対 象 近年の日本の家庭用ゲーム産業の発展に寄与された人物・団体  
表 彰 1名もしくは1団体を表彰  
審査方法 「日本ゲーム大賞選考委員会」により個別に推薦いただき、選考委員会にて審議の上、決定します。

### 「年間作品部門」

対象作品 2009年4月1日から2010年3月31日の間に日本国内でリリースされた全作品。家庭用ゲーム機(据え置き型、携帯型他)対応の作品、パソコン、携帯電話対応の作品等、全てのコンピュータエンターテインメント作品を対象とします。海外作品の日本語版移植作品も含まれます。社団法人コンピュータエンターテインメント協会の非会員による作品も対象とします。(ただし、CESA倫理規定に則るものに限られます。)

表 彰 ・大賞 1作品  
・優秀賞 該当数  
・グローバル賞 日本作品部門: 1作品、海外作品部門: 1作品  
・ベストセールス賞 1作品  
\*特別賞 該当作品・人物がある場合のみ選出

審査方法 一般投票実施後、「日本ゲーム大賞選考委員会」による審査会にて各賞を決定。

### 「フューチャー部門」

対象作品 2010年9月16日(木)~19日(日)に開催される「東京ゲームショウ 2010」にて発表・展示された未発売の全作品(ビデオ出演作品含む)。

表 彰 受賞(該当数)

審査方法 9月16日~18日の3日間「東京ゲームショウ 2010」会場内にて来場者投票を実施後、「日本ゲーム大賞選考委員会」による審査会にて各賞を決定。

### 「アマチュア部門」

対象作品 法人、団体、個人にかかわらず、アマチュアの方が制作されたオリジナルの作品を対象とします。他のコンテスト等(日本ゲーム大賞 2009「アマチュア部門」を除く)へ応募済み、応募中、若しくは受賞歴のある作品、また既に製作済み作品の応募も可能です。ただし、他のコンテストなどで重複応募が禁止されている作品(応募者がコンテスト主催者へ著作権を譲渡した作品を含む)は、応募できません。  
※会社所属、契約、フリーランスなどの勤務・雇用形態に関わらず、ゲーム制作の対価報酬を得られている方につきましては、プロのゲームクリエイターとみなしますので、応募はご遠慮ください。ただし、アマチュア時に制作された作品であれば応募対象とします。

応募期間 2010年3月15日(月)~6月30日(水)

表 彰 ・大賞(1作品) トロフィー、副賞: 50万円  
・優秀賞(該当数) トロフィー、副賞: 5万円  
・佳作(該当数) トロフィー

審査方法 全応募作品に対して1次審査(VTR 審査)を実施し、2次審査進出作品を決定。2次審査では、作品の試遊審査を行い、最終審査進出作品を決定。「日本ゲーム大賞選考委員会」による最終審査において、大賞(1作品)、優秀賞(該当数)、佳作(該当数)を選出します。

選考委員: 選考委員長 養老孟司 東京大学名誉教授・北里大学教授  
選考委員 業界誌編集者、流通関係者、クリエイター等で構成

発表授賞式: 「東京ゲームショウ 2010」会場内イベントステージにて開催

会場: 幕張メッセ

日程: 「経済産業大臣賞」「年間作品部門」 2010年9月16日(木)(予定)

「アマチュア部門」 2010年9月18日(土)(予定)

「フューチャー部門」 2010年9月19日(日)(予定)

「日本ゲーム大賞」公式サイト: <http://awards.cesa.or.jp>

「日本ゲーム大賞」に関するお問合せ先

「日本ゲーム大賞事務局」(CESA 事務局内)

住所: 〒105-0003 東京都港区西新橋 1-22-10 西新橋アネックス 3階

電話: 03-3591-1431 / FAX: 03-3591-1422 / e-mail: [awards@cesa.or.jp](mailto:awards@cesa.or.jp)