Japan Game Awards：2016
日本ゲーム大賞

報道関係資料　　2016 年 3 月 1 日

日本ゲーム大賞 2016 アマチュア部門

3 月 1 日（火）より募集開始！
2016 年のテーマは「流」（流れる・流す）

応募期間：3 月 1 日（火）～ 6 月 30 日（木）

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

一般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：岡村 秀樹、所在地：東京都新宿区）は、ゲーム産業の未来を担うアマチュアのクリエイターが制作するオリジナルゲームソフトの中から、優れた作品を表彰する『日本ゲーム大賞 2016 アマチュア部門』作品の募集を本日 3 月 1 日（火)より開始します。
応募は、「日本ゲーム大賞」公式ホームページから応募用紙をダウンロードの上、作品のデータやプレイ映像を収録した記録メディアの郵送により受け付けます。応募の締切は、6 月 30 日（木）です。

なお、「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」は、年齢、性別、国籍、個人、法人、団体を問わず、アマチュアのクリエイターであればどなたでも応募※することができます。

※詳細は次頁「応募資格」をご覧ください。

■今年の募集テーマは「流」（流れる・流す）

「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」では、ひとつのテーマを盛り込んだ作品を募集対象としています。

アマチュア部門選考委員より、今年のテーマに対するコメント：

今年のテーマは「流」（流れる、流す）です
動きのあるテーマワードで、エンジニアの皆さんもチャレンジできることが多いと思いますし、
デザイナーの皆さんもいろいろな情景がイメージできるのではないでしょうか？
但し、この字ですが「流派」としては解釈しないでください（例：一刀流で剣術のゲーム）
また、単にゲームの背景がスクロールするだけ、というような無理やり入れ込むのも NG とします。
ゲーム業界の未来を担うアマチュアの皆さんが、このテーマからどういう発想をし、皆さんでないと
できないチャレンジをして、プロをうならせるゲームをつくりあげてください！

■作品は「コンセプト／完成度／プログラム／グラフィック」の 4 つのポイントで評価されます。

応募された作品は、ゲームの中核となる部分のアイディア・斬新さを評価する「コンセプト」や、ゲームの作り込み具合やレベル調整の「完成度」など、4 つのポイントを評価軸として審査されます。また、制作者が最も評価してほしい部分は“アピールポイント“として申請することができ、該当部分は選考委員が特に重要な要素として評価します。

選考は、プレイ映像の視聴による第一次審査、試遊による第二次審査と最終審査を経て、「大賞」、「優秀賞」、「個人賞」、「佳作」を選考します。各賞に選ばれた作品および制作者は、「日本ゲーム大賞 2016 アマチュア部門発表授賞式」(日程：9 月 17 日（土）、場所：東京ゲームショウ 2016 内イベントステージ、会場：幕張メッセ)で発表・表彰する予定です。栄えある大賞作品には賞金 50 万円、優秀賞と個人賞には賞金 5 万円を副賞として贈呈します。

※応募方法などの詳細および過去の受賞作品などについては「日本ゲーム大賞」公式ホームページをご覧ください。
URL：　http://awards.cesa.or.jp/cat/cat_03.html

■報道関係者からのお問い合わせ先
「日本ゲーム大賞事務局」（CESA 事務局内）　〒160-0023　東京都新宿区西新宿 2-7-1　小田急第一生命ビル 18 階
TEL：03-6302-0466／FAX：03-6302-0968／E-mail：　awards@cesa.or.jp

■「日本ゲーム大賞 2016 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す。
※ 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：アマチュア時に制作された作品であれば応募可能です。
※ 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。

【募集テーマ】　「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」では、作品募集にあたりテーマを設けています。

2016 年の募集テーマは**「流」（流れる・流す）**

応募に際しては、「流」（流れる・流す）というテーマに即した具体的な表現、手法などを用いて制作された作品を対象とします。
但し、“一刀流で剣術のゲーム”など、「流派」の解釈や単にゲームの背景がスクロールするだけ、というような技術上の“流れ”だけも NG とします。

なお、テーマを用いた箇所については、必ず応募用紙に具体的に記述下さい。

今回のテーマをどのように表現しているか、またその完成度合が評価の重要な要素となります。テーマの表現が希薄である、またはテーマが感じとれない、また予め制作済みの作品に対してあまりに強引にテーマと結びつけたような場合は、評価にネガティブな影響がでる場合がありますのでご注意ください。

【応 募 期 間】　2016 年 3 月 1 日（火）～6 月 30 日（木）

【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

個人賞
（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】　第一次審査　・・・ プレイ映像の視聴審査により、2 次審査進出作品を決定。
第二次審査　・・・ 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全てについて試遊審査。

【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】　9 月 17 日（土）※予定
場所：「東京ゲームショウ 2016」内イベントステージ　会場：幕張メッセ

※「日本ゲーム大賞 2016 アマチュア部門」作品募集ポスターのダウンロードはこちら

URL：　http://awards.cesa.or.jp/cat/cat_03.html

■「日本ゲーム大賞」について

「日本ゲーム大賞」（Japan Game Awards）は、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会が開催する、家庭用ゲーム機、パソコン、モバイル等プラットフォームの種類に制限を設けず、「公開」「公平」「公正」 の精神に則り、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定・表彰する制度で、コンピュータエンターテインメントソフトウェア産業の発展と、社会的認知拡大・向上を目的としています。

「日本ゲーム大賞」は、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級の祭典「東京ゲームショウ 2016」（会期：9月15日～18日、会場：幕張メッセ）と連動し、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 2016」にどうぞご期待ください。

「日本ゲーム大賞」各賞

【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いたします。

【年間作品部門】

2015年4月1日から2016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」を決定いたします。また、斬新かつ革新的で、創造性豊かな作品をプロのクリエイター自らが選考、表彰する「ゲームデザイナーズ大賞」も発表いたします。

【フューチャー部門】

「東京ゲームショウ 2016」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選出いたします。

【アマチュア部門】 **※今回発表**

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」「個人賞」「佳作」の受賞作品を選出いたします。

※各賞の詳細については、「東京ゲームショウ2016」開幕までの間、プレスリリースにて順次発表してまいります。