

日本ゲーム大賞 2018 アマチュア部門 応募概要決定！ 作品募集のテーマは「うつす」 応募期間：5月1日(火)より6月30日(土)まで

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作品から、今年の優れた作品を選考・表彰する『日本ゲーム大賞 2018 アマチュア部門』[主催：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]では、**本年度の募集テーマと審査ポイントの変更が決まりました**のでお知らせします。

今年の募集テーマについて、アマチュア部門を運営する人材育成部会からのコメントをご紹介します。

今年の募集テーマは、「うつす」です。

かなり多くの意味を含んだ言葉となっており、直接的な用法だけでなく、間接的な作用としても幅広く想像力がかき立てられるテーマとして、今回選出しました。

既存のゲームデザインの中に、ただ単にテーマ要素を追加しただけのものではなく、「うつす」という言葉から発想を得て、より深くより新しいゲーム体験が味わえる作品を見せて頂きたいと思います。皆様の挑戦、お待ちしております。

■ 応募作品は「コンセプト」・「完成度」・「技術力」の3つの評価軸で審査します。

これまでの4つの評価基準「コンセプト／完成度／プログラム／グラフィック」から、プログラム、グラフィックやサウンドなども含めた総合的な「技術力」に統合し、「コンセプト」・「完成度」・「技術力」の3つの評価軸で審査します。

- 「コンセプト」：ゲームの中核となる部分のアイデア・斬新さを評価します。
(例：ゲームの内容やゲームルールの設定、テーマの反映など)
- 「完成度」：作品としての完成度を評価します。
(例：ゲームの作り込み具合やレベル調整、ゲームバランスなど)
- 「技術力」：プログラム、グラフィック、サウンド等の技術的な到達度を評価します。
(例：自作リソースの品質、プログラム表現、エンジンやアセットの活用法など)

応募受付は5月1日(火)6月30日(土)まで。郵送またはWebで受け付けます。

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、9月22日(土)に予定している「日本ゲーム大賞 2018 アマチュア部門発表授賞式」(場所：東京ゲームショー 2018 内イベントステージ、会場：千葉県 幕張メッセ)にて、「大賞」、「優秀賞」、「佳作」を発表。栄えある大賞作品には賞金50万円、優秀賞には賞金5万円を副賞として贈呈します。

詳細は、次ページの応募要項をご覧ください。

■「日本ゲーム大賞 2018 アマチュア部門」応募要項

- 【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。
 - ※ 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】 「うつす」

応募に際しては、「うつす」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。

テーマを用いた箇所については、必ず応募時に具体的に記述をお願いします。

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。

- 【プラットフォーム】
- ① パソコン：Windows 10、Windows 7
 - ② スマートフォン：Android、iOS
- ※AR（拡張現実）、VR（仮想現実）を使用する作品も可。

※詳細は日本ゲーム大賞公式ホームページでご確認ください。

URL：<http://awards.cesa.or.jp/>

- 【応募期間】 2018年5月1日（火）～6月30日（土）23:59
- ※郵送は6月30日消印有効。Webは6月30日（土）の23時59分までに応募を完了してください。

【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

※「個人賞」は、団体作品と遜色ない優秀な作品が毎年最終選考に残る事実を鑑み、本年より統合いたします。

- 【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 … 最終審査選出作品全てについて試遊審査。審査員の協議により受賞作品を決定。

- 【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22日（土）
場所：「東京ゲームショー2018」内イベントステージ 会場：千葉県 幕張メッセ

■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」E-mail: awards@cesa.or.jp



Japan Game Awards : 2018

日本ゲーム大賞

「日本ゲーム大賞」について

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「日本ゲーム大賞」(Japan Game Awards)は、「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「東京ゲームショー 2018」(会期：9月20日～23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 2018」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】

2017年4月1日から2018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】

「東京ゲームショー 2018」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」「佳作」の受賞作品を選出いたします。

【U18部門】 ※2018年より新設

18歳以下の小中高生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、業界誌編集者が作品および応募者によるプレゼンテーションをもとに審査を行います。ビデオ審査、予選大会、決勝大会を経て、「金賞」「銀賞」「銅賞」の受賞作品を選出いたします。

※日本ゲーム大賞公式ホームページ

URL : <http://awards.cesa.or.jp/>

なお、アマチュア部門の作品募集ポスターも上記 URL または右の QR コードよりダウンロードできます。



■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」E-mail: awards@cesa.or.jp