



未来のクリエイターからのオリジナリティ溢れる作品を大募集！

『日本ゲーム大賞 2011 アマチュア部門』

6月30日(木)まで応募受付中！

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:和田 洋一、所在地:東京都港区)では、法人、団体、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 2011 アマチュア部門』の応募作品を本年も引き続き募集しております。応募の締切は、6月30日(木)までです。

『日本ゲーム大賞 2011 アマチュア部門』は、第一次審査、第二次審査、そして最終審査を経て、「大賞」「優秀賞」「佳作」を決定。本年9月15日(木)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 2011」にて、各賞の発表および授賞式を開催する予定です。また、大賞作品には、副賞として賞金50万円が贈呈されます。

日本のゲーム産業の未来を担うクリエイターたちの登竜門として、『日本ゲーム大賞 2011 アマチュア部門』は本年もオリジナリティ溢れる作品を広く募集します。

「日本ゲーム大賞 2011 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】 2011年3月14日(月)～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
 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。

【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 2011」(会場:幕張メッセ)内イベントステージにて開催
 日程: 2011年9月17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。

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

【日本ゲーム大賞 2011 に関するお問い合わせ先】

「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

日本のゲーム産業はこれからも「JAPAN POWER」を世界に向けて発信します！

「ゲーム」は、デジタルコンテンツ産業の中でも最も国際競争力のある産業として、日本が世界に誇れるエンターテインメントの地位を確立しました。当協会では、ゲームファンはもとより日本をはじめ、世界中の人々に夢と希望と感動を与えていくことが当産業の重要な役目であると改めて認識し、「日本ゲーム大賞」ならびに「東京ゲームショウ」を通じて、今まで以上に “日本のチカラ”(JAPAN POWER)を世界に向けて発信していきます。

また、「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」では、被災地となられた地域の学校、学生の皆様からも多数の応募を頂いておりました。今回、被災に遭われた皆様に心よりのお見舞い申し上げますと共に被災地の皆様の一瞬も早い復興を心よりお祈り申し上げます。

日本ゲーム大賞では、今後も日本のゲーム産業を担う未来のクリエイター達を強く応援していきます。

-----<参考情報>-----

【日本ゲーム大賞 2010 アマチュア部門大賞のご紹介】

『SAND CRUSH (サンド クラッシュ)』

制作者：UWAY (東京工芸大学)



東京工芸大学が2009年、2010年の2年連続のV2達成!!

昨年度の「日本ゲーム大賞 2010 アマチュア部門」では、応募総数 201 作品から第一次、第二次、そして最終審査を経て、見事、東京工芸大学、UWAY(ウウェイ)制作の『SAND CRUSH (サンド クラッシュ)』が大賞を受賞しました。東京工芸大学は 2009 年に続き 2 年連続の大賞受賞です。

昨年度は例年にも増してアマチュアクリエイターのレベルの高さを示す作品が多く集まった中で、大賞の『SAND CRUSH』は、ゲームとしての個性と完成度が多くの審査員たちの高評価を集める結果になりました。

「日本ゲーム大賞 2011」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」(Japan Game Awards)の開催要項が決定しました。

本年の「日本ゲーム大賞 2011」は、「年間作品部門」、「フューチャー部門」、「アマチュア部門」の3つのカテゴリーの各発表に加え、日本のゲーム産業の発展に寄与した「人物もしくは団体」を表彰する『経済産業大臣賞』と昨年新設したクリエイター自らが、斬新かつ革新的な作品をプロの視点で選考・表彰する『ゲームデザイナーズ大賞』を本年も引き続き、発表していく予定です。

各賞の発表授賞式は、9月15日(木)から幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ 2011」のメインステージにて、関係者、一般来場者参加のもと開催いたします。

【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】

2010年4月1日から2011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。また、これまでにない斬新かつ革新的で、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 2011」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。

一般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。

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”の両面を対象とすることで、より開かれた意義のある表彰制度として、世界に誇る日本のゲーム産業の社会的認知向上と発展に寄与することを目的に実施しております。

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」と連動し、「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 2011」にどうぞご期待ください。

「日本ゲーム大賞 2011」開催概要

名 称: 日本ゲーム大賞 2011(英語表記: Japan Game Awards 2011)

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(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」
 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 2010年4月1日から2011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。一般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
 ●「ゲームデザイナーズ大賞」1作品※
 ●「優秀賞」該当数
 ●「グローバル賞 日本作品部門」:1作品、「同賞海外作品部門」: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。

※「ゲームデザイナーズ大賞」については以下の対象作品と審査方法となります:

対象作品: 2010年4月1日から2011年3月31日の間に日本国内で発売された家庭用ゲームソフト
 審査方法: 審査対象作品に対し、各審査員が持ち点10点によって作品を評価。各審査員からの投票結果により、最高得点を獲得した作品を受賞作品として選出。「日本ゲーム大賞選考委員会」にて承認。

「フューチャー部門」

対象作品 2011年9月15日(木)~18日(日)に開催される「東京ゲームショー2011」にて発表・展示された未発売の全作品(ビデオ出展作品含む)。
 表 彰 ●「受賞」(該当数)
 審査方法 9月15日~17日の3日間「東京ゲームショー2011」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。他のコンテスト等(前年度の日本ゲーム大賞「アマチュア部門」を除く)へ応募済み、応募中、もしくは受賞歴のある作品、また既に制作済み作品の応募も可能。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 2011年3月14日(月)~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
 ●「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: 「東京ゲームショー 2011」会場(幕張メッセ)内イベントステージにて開催

・「経済産業大臣賞」「年間作品部門」「ゲームデザイナーズ大賞」 2011年9月15日(木)(予定)
 ・「アマチュア部門」 2011年9月17日(土)(予定)
 ・「フューチャー部門」 2011年9月18日(日)(予定)