



Japan Game Awards : 2011

日本ゲーム大賞

〈報道関係資料〉

2011年9月5日

「ゲームデザイナーズ大賞 2011」 今年も開催決定！

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、昨年新設した「日本ゲーム大賞(Japan Game Awards)」の「ゲームデザイナーズ大賞」を今年も引き続き開催いたします。

ゲームデザイナーズ大賞は、クリエイターが作り手の視点から、高い独創性とゲームの歴史にその名を刻むに値する革新的な作品を選出、表彰する賞です。また、同賞の選考においても、ゲームデザイナーズ大賞審査員長、桜井 政博氏(有限会社ソラ代表)をはじめ、日本を代表するトップクリエイター自らが選考し、決定します。

なお、「ゲームデザイナーズ大賞」審査員は、昨年の11名から今年度は12名となり、2011年の名誉ある大賞を選考します。

「ゲームデザイナーズ大賞 2011」審査員

(敬称略、五十音順)

飯田 和敏	(株)グラスホッパー・マニファクチュア
イシイ ジロウ	(株)レベルファイブ
上田 文人	(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
神谷 英樹	プラチナゲームズ(株)
菊池 正義	(株)セガ
河野 一二三	(株)ヌードメーカー
桜井 政博	(有)ソラ
高橋 龍太郎	任天堂(株)【新任】
巧 舟	(株)カプコン
外山 圭一郎	(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
藤澤 仁	(株)スクウェア・エニックス
三上 真司	Tango Gameworks

「ゲームデザイナーズ大賞」の発表・表彰は、9月15日(木)に「東京ゲームショー2011」(千葉市幕張メッセ)内のイベントステージ(展示ホール8)で実施する「日本ゲーム大賞2011 年間作品部門 発表授賞式」で執り行います。

なお、「ゲームデザイナーズ大賞」受賞作品の発表については、今年も審査員長の桜井 政博氏が、受賞作品のデモプレイ等、受賞作品の魅力について語っていただきます。

今年も日本のトップクリエイターが独自の視点で選ぶ同賞の発表にどうぞご期待ください。

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

「日本ゲーム大賞」に関するお問い合わせ先

「日本ゲーム大賞」に関する報道関係者からのお問合せ先:「日本ゲーム大賞事務局(CESA 事務局内)」

電話:03-3591-1431/FAX:03-3591-1422/e-mail:awards@cesa.or.jp

【ゲームデザイナーズ大賞 2011】概要

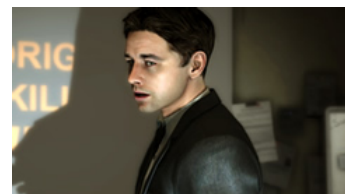
- ◆名称: ゲームデザイナーズ大賞 2011
- ◆主催: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
- ◆後援: 経済産業省
- ◆対象作品: 2010年4月1日から2011年3月31日の間に日本国内で発売された家庭用ゲームソフト。
- ◆選考基準: ①独創性:これまでの作品とは一線を画する新たなアイデアが盛り込まれていること。
②斬新性:ユーザーへ新たな楽しみ方、遊び方を提示し、ゲームソフトの在り方を広げる作品であること。
※審査員自ら担当・制作した作品(自薦)は不可。
- ◆審査方法: 審査対象作品に対し、各審査員が持ち点10点によって作品を評価。各審査員からの投票結果により、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、受賞作品として承認。
- ◆審査委員: ゲームソフトの制作・開発に携わるクリエイター 12名(審査員長、桜井 政博:有限会社ソラ代表)
- ◆受賞発表: 受賞は「大賞」1作品のみ。
2011年9月15日(木)「東京ゲームショー2011」イベントステージ(展示ホール8)「日本ゲーム大賞2011 年間作品部門 発表授賞式」で発表します。



【参考情報】「ゲームデザイナーズ大賞 2010」の受賞作品について

◇受賞作品: 「HEAVY RAIN -心の軋むとき-」

- 発売・販売元: (株)ソニー・コンピュータエンターテインメント
- 開発元: Quantic Dream



◇受賞理由:

『HEAVY RAIN -心の軋むとき-』は、主人公の一挙一動に非常に多くの手順を踏ませるゲームです。オレンジジュースを一口飲むだけでも、冷蔵庫の扉を開け、ジュースを手に取り、振って、傾きに気をつけながら口に運びます。ただ、個々の操作は単純で誰にでもわかるものになっています。

ボタンを指示通りに押させるのが目的ではなく、“日常の行動”を常に操作で体現することが重要です。結果、サスペンスの緊張感と介入感を飛躍的に高めました。凶悪犯が壁の向こうにいるかもしれない状況でドアノブをそっとひねる緊張感は、そこだけ操作させても出ないものです。

説得力のあるグラフィックとサウンド、主人公の一人が息絶えてもそのまま進行するシナリオ。他ゲームはもちろん、小説、映画、漫画やドラマなどと比較しても、物語の新たな見せ方を提案していると言えます。結果、ほぼ全員の審査員の支持と共感を得て、2010年の同賞受賞となっております。