



Japan Game Awards : 2014

日本ゲーム大賞

報道関係資料

2014年3月10日

ゲームクリエイターの登竜門。アマチュアならではのオリジナルゲームを大募集！

『日本ゲーム大賞 2014 アマチュア部門』募集開始！

今年より募集テーマを設定！2014年のテーマは「動き」
さらに、個人による作品を評価する「個人賞」を新設

応募期間：3月10日(月)～6月30日(月)

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:鶴之澤 伸、所在地:東京都港区)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 2014 アマチュア部門』の作品の募集を開始します。応募は、「日本ゲーム大賞」公式ホームページ(<http://awards.cesa.or.jp/>)よりダウンロードする応募用紙への記入および、作品のデータやプレイ動画を収録した記録メディアの郵送により受け付けます。応募期間は、3月10日(月)より6月30日(月)です。

『日本ゲーム大賞 2014 アマチュア部門』では、募集要項を変更します。具体的には、募集するゲーム作品にテーマを設定します。また、ゲームの「企画性／斬新性／ゲームバランス／プログラム／グラフィック」の5つの評価軸に基づいて、VTR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、2014年9月18日(木)から幕張メッセで開催する「東京ゲームショー 2014」のイベントステージで発表、表彰する予定です。また、副賞として大賞作品に賞金50万円、優秀賞と個人賞には賞金5万円をそれぞれ贈呈します。

■今年よりアマチュア部門に募集テーマを設定。2014年は「動き」

『日本ゲーム大賞 アマチュア部門』は、本年度より、ゲームを構成する要素からひとつのテーマを決定し、そのテーマを盛り込んだ作品を募集対象とします。2014年の募集テーマは「動き」です。「動き」からインスピレーションされた作品や、「動き」と別のキーワードを組み合わせたコンセプト作品など、テーマの捉え方や扱いは自由です。



「日本ゲーム大賞2014 アマチュア部門」ロゴマーク

■個人による作品を評価する「個人賞」を新設

作品の選考には、これまでの「大賞」、「優秀賞」、「佳作」のほかに、「個人賞」を新設します。近年、「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」は、チームによる作品の応募が多数を占めていましたが、個人の力によって制作された作品を評価することで、新たな才能発掘の機会を増やします。

※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」公式サイトをご覧ください。

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

■「日本ゲーム大賞 2014 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。

【募集テーマ】 日本ゲーム大賞「アマチュア部門」では、作品募集にあたり今回より新たにテーマを設けます。

今回の募集テーマは「動き」

応募に際しては、「動き」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。

テーマの扱いは自由です。テーマからインスピレーションされた作品でもテーマと別のキーワードを組み合わせたコンセプトの作品でも構いません。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。

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】 2014年3月10日(月)～6月30日(月)

【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】 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】 業界誌編集者、クリエイター等で構成

【発表授賞式】 「東京ゲームショウ 2014」(会場:幕張メッセ)内イベントステージにて9月20日(土)に開催予定。

※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」公式サイトをご覧ください。

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「東京ゲームショー 2014」(会期:9月18日～21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 2014」にどうぞご期待ください。

「日本ゲーム大賞 2014」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】

2013年4月1日から2014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 2014」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】

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、「東京ゲームショー2014」開幕までの間、順次プレスリリースにて発表してまいります。