

**日本ゲーム大賞 2017 アマチュア部門 応募概要決定！****2017年のテーマは「はさむ」  
応募締切は、6月30日(金)****応募方法に Web 受付が追加！**

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

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 2017 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]の本年度の募集テーマが決定しました。

昨年、20周年を迎えた「日本ゲーム大賞」において、新たな才能の発掘と人材の育成を目的とした「日本ゲーム大賞 2016 アマチュア部門」は、過去最多の 329 作品の応募があり、10 作品が優れた作品として選出されました。

アマチュア部門への注目が高まっている中、テーマに即した応募作品の創造性とオリジナル性をより公平に評価するため、今年から応募作品のプラットフォームは、汎用性の高いパソコンとスマートフォンにいたします。

さらに AR (拡張現実) や VR (仮想現実) に関連した作品も応募可能とします。

また、応募方法も従来の郵送での受付に加えて、Web でも応募が可能になりました。

作品の応募受付は 5 月 1 日 (月) から開始し、締切は 6 月 30 日 (金) です。

**今年の募集テーマは「はさむ」です。**

今年の募集テーマ「はさむ」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。

**今回のテーマは、「はさむ」です**

はさむ、と聞いて、いろいろなことが連想されると思います。

オセロのようにすでに「はさむ」をゲームデザインに織り込んでいるような既視感高い企画は、テーマ消化はしているといっても、高い評価を受けることは難しいかもしれません。

かといって、無理やり、現在開発中のゲームに、はさむ機能を追加するというのも望ましいことではありません。

これから 4 か月間で、考え抜いて、そして、「なにが面白いのか？」にこだわったゲームを開発して、ぜひ、大勢のアマチュアの皆さんに挑戦していただきたいと思います。

**■報道関係者からのお問い合わせ先**

**今年から作品基準が変更となります。**  
**応募作品を制作する前に必ず、応募要項（作品基準）を**  
**「日本ゲーム大賞」公式ホームページでご確認いただきますようお願い致します。**

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

なお、応募方法の詳細は、5月1日（月）より  
公式ホームページで公開する予定です。

**必ずご確認くださいませようお願いします。**

応募作品の創造性とオリジナル性をより公平に評価するために、  
今年から以下に変更いたします。

■ **作品基準（対象プラットフォーム） ※3月1日より公開**

○パソコン : Windows 10、Windows 8、Windows 7

○スマートフォン : Android、iOS

※なお、AR（拡張現実）やVR（仮想現実）に関連した作品も応募可とします。

**試遊環境の詳細スペックは、日本ゲーム大賞公式ホームページにて公開しております。**

**応募を予定されている方は、詳細を必ずご確認ください。**

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



また、アマチュア部門の作品募集ポスターも上記よりダウンロードできます。

■ **応募方法 ※詳細は5月1日より公開予定**

○応募受付期間は、5月1日(月)から6月30日(金)まで。

○郵送は6月30日消印有効。Webは6月30日(金)の23時59分までに応募を完了してください。

■ **応募作品は「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します。**

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、9月23日（土）に予定している「日本ゲーム大賞 2017 アマチュア部門発表授賞式」（場所：東京ゲームショウ 2017 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」、「個人賞」、「佳作」を発表します。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。

## ■「日本ゲーム大賞 2017 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】 「はさむ」

応募に際しては、「はさむ」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 8、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必ずご確認ください（3月1日公開予定）。

URL：<http://awards.cesa.or.jp/>

- 【応募期間】 2017年5月1日（月）0:00～6月30日（金）23:59

### 【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23日（土）※予定  
場所：「東京ゲームショウ2017」内イベントステージ 会場：千葉県 幕張メッセ

## ■ 「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主催する「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 2017」(会期：9月21日～24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 2017」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】

2016年4月1日から2017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 2017」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、「東京ゲームショー2017」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。