

報道関係者各位

2025年9月23日
一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

【日本ゲーム大賞 2025 発表授賞式】
本郷奏多さん「我々ゲームファンのためにも、
これからも面白いゲーム、たくさん作ってください！」



年間作品部門 大賞は、「メタファー：リファンタジオ」
経済産業大臣賞は、「Nintendo Switch 2」
ゲームデザイナーズ大賞は、「INDIKA」に決定！

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(略称:CESA、会長:辻本 春弘)は、年間を代表するにふさわしい、ゲームタイトルを選考・表彰する、日本ゲーム大賞 2025 の大賞を「メタファー：リファンタジオ」(株式会社アトラス)に決定したことを発表いたします。また、経済産業大臣賞は、「Nintendo Switch 2」(任天堂株式会社)、ゲームデザイナーズ大賞は「INDIKA」(Odd Meter Games)に決定いたしました。

本会では、ハラミちゃんのピアノ演奏で年間作品部門 大賞が発表され、東京ゲームショウ 2025 オフィシャルサポーターを務める本郷奏多さんがプレゼンターとして登壇しました。演奏前に意気込みを聞かれたハラミちゃんは、「本当に命を燃やして作られてきた方のコメントにとっても感動した瞬間がたくさんあったので、気持ちを込めて演奏させていただきます。」と、気合が入っている様子。圧巻の演奏を披露し、会場を盛り上げました。本郷さんは、発表された大賞作品について聞かれると、「僕自身、(大賞作品を)最後までワクワクしながらプレーさせていただいて、すごいストーリー展開と、綺麗なグラフィックと、素晴らしい音楽と、本当に夢中になって、ゲーム体験をしたことを覚えています。」とコメントしました。

■本日の主な発表内容

- 1.年間作品部門 大賞は「メタファー：リファンタジオ」（株式会社アトラス）
- 2.経済産業大臣賞は、「Nintendo Switch 2」（任天堂株式会社）
- 3.ゲームデザイナーズ大賞は、「INDIKA」（Odd Meter Games）

■年間作品部門 について

今回で開催 29 回目を迎える「日本ゲーム大賞 2025」の年間作品部門の大賞を「メタファー：リファンタジオ」（株式会社アトラス）が受賞しましたので、お知らせいたします。また、ブレイクスルー賞は、「Clair Obscur: Expedition 33」（Kepler Interactive）、ムーブメント賞は、「Pokémon Trading Card Game Pocket」（株式会社ポケモン）がそれぞれ受賞しました。このほか、対象期間中に話題になった作品、計 11 作品※が優秀賞を受賞しました。

※大賞作品含む

2024 年 4 月 1 日から 2025 年 5 月 31 日までに日本国内で発売された作品が対象。

2025 年 6 月 9 日から 2025 年 7 月 18 日までの一般投票と日本ゲーム大賞選考委員会の審査を経て、各賞を決定しました。

【年間作品部門 各賞一覧】

受賞	タイトル	社名	プラットフォーム
大賞	メタファー：リファンタジオ	株式会社アトラス	PlayStation 5、 PlayStation 4、 Xbox Series X/S、 Project xCloud、 Microsoft Windows
優秀賞	メタファー：リファンタジオ	株式会社アトラス	PlayStation 5、 PlayStation 4、 Xbox Series X/S、 Project xCloud、 Microsoft Windows
	都市伝説解体センター	株式会社集英社ゲームズ	Nintendo Switch、 PlayStation 5、 Microsoft Windows
	ロマンシング サガ 2 リベンジ ジオブザセブン	株式会社スクウェア・エニックス	Nintendo Switch、 PlayStation 5、 PlayStation 4、 Microsoft Windows
	ドラゴンクエストIII そして 伝説へ...	株式会社スクウェア・エニックス	Nintendo Switch、 PlayStation 5、 Xbox Series X S、 Steam、Microsoft Windows
	真・三國無双 ORIGINS	株式会社コーエーテクモゲームス	PlayStation 5、Xbox Series X S、Microsoft Windows
	首都高バトル/Tokyo XtremeRacer	元気株式会社	Steam
龍が如く 8 外伝 Pirates in Hawaii	株式会社セガ	PlayStation 5、 PlayStation 4、Xbox One、Microsoft	

			Windows、Xbox Series X/S
	モンスターハンターワイルズ	株式会社カプコン	PlayStation 5、Microsoft Windows、Xbox Series X S、GeForce Now
	HUNDRED LINE -最終防衛学園-	株式会社アニプレックス	Nintendo Switch、Microsoft Windows
	ファンタジーライフ i グルグルの竜と時をぬすむ少女	株式会社レベルファイブ	Nintendo Switch、PS5、PS4、Xbox Series X S、Steam
	ELDEN RING NIGHTREIGN	株式会社フロム・ソフトウェア	PlayStation 5、PlayStation 4、Xbox Series X S、Microsoft Windows
ブレイクスルー賞	Clair Obscur: Expedition 33	Kepler Interactive	PlayStation 5、Xbox Series X S、GeForce Now、Project xCloud、Microsoft Windows
ムーブメント賞	Pokémon Trading Card Game Pocket	株式会社ポケモン	Android、iOS
特別賞	PlayStation®Store	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	

●年間作品部門大賞「メタファー：リファンタジオ」受賞理由

“幻想世界”を舞台に、国王の暗殺を機にはじまる王位争奪戦を描いた完全新作ファンタジーRPG。壮大なストーリーと幻想的な世界観、アクション性と戦術性を両立させた画期的な戦闘システム、背景を彩る美しいサウンドと西洋絵画を思わせるユーザーインターフェース、そして圧倒的なプレイボリューム。更には見た目もその能力、思惑もさまざまな種族が登場。中には思わず目をそむけたい言動も。数々の個性的なキャラクターたちによって紡がれる壮大なドラマに、多くのユーザーから熱狂的な支持が寄せられての大賞受賞となりました。

●ブレイクスルー賞「Clair Obscur: Expedition 33」受賞理由

ベル・エポックと呼ばれる19世紀末のフランスをモチーフにした幻想的な世界を舞台に、遠征隊を編成し命がけの任務に挑むターン制RPG。年に一度目を覚ます謎の少女「ペイントレス」がモリスに描き出す呪いの数字。その数字と同じ年齢の人々が煙となって消えてしまうという恐ろしい現象を防ぐため、プレイヤーは「ペイントレス」討伐を目指します。ターン制RPGにパリイなどのリアルタイムアクション、フリーエイムなどを掛け合わせた「リアクティブターンベースRPG」という独自のバトルシステムを構築し、多くのユーザーを魅了した点が、選考委員会で評価されての受賞となりました。

●ムーブメント賞「Pokémon Trading Card Game Pocket」受賞理由

「ポケモンカード」を手軽にコレクションできるスマートフォン向けアプリ。

毎日2パックを無料開封できる拡張パックには、過去の懐かしいイラストから完全新規のカードも登場、デジタルだからこのカードの表現や演出も含め、ポケモンコレクションの楽しさがいっぱい。

集めたカードを使ったオンライン対戦に加え、オートバトルやレンタルデッキといった初心者向けの機能も充実。

配信開始から一気にユーザー数が拡大、「ポケポケ」という略称で親しまれるなど一大ムーブメントを起こした点が、選考委員会で評価されての受賞となりました。

●特別賞「PlayStation®Store」受賞理由

ゲーム業界全体のデジタルシフトが始まるかなり前の2006年にオープン。

多くのタイトルの初動売上最大化とカタログのセール運動によるライフタイムバリューの最大化・長期収益化を実現し、インディーから大手まで、幅広いパブリッシャーとの連携による持続的販売支援を継続。ゲームビジネスの収益構造に大きな変革をもたらし、パブリッシャーの収益安定化に貢献。

コンソールゲームの価値を高める基盤として、流通、マーケティング、ユーザー体験の全てにおいて高い貢献を果たしている点が、選考委員会で評価されての受賞となりました。

■経済産業大臣賞は、「Nintendo Switch 2」

本年度の「経済産業大臣賞」は、「Nintendo Switch 2」（任天堂株式会社）に決定したことを発表いたします。

●経済産業大臣賞「Nintendo Switch 2」受賞理由

2025年6月5日の発売に先駆け、4月に詳細な仕様や発売日、予約による販売方式が発表されると国内外で大きな話題に。

ユーザーフレンドリーな価格設定とハードとしてのクオリティの高さが支持され、発売後4日間の世界での販売本数は任天堂のゲーム専用機として過去最高の350万台を超え、6月の累計販売台数は582万台を記録。任天堂の専用ゲーム機として日本国内・欧米のみならず、タイやシンガポール、フィリピンといった東アジア圏でも初めて発売されるなど、日本の家庭用ゲーム産業の発展に貢献された点が評価されての受賞となりました。

●経済産業大臣賞について

「経済産業大臣賞」は、近代のゲーム産業の発展に寄与された人物、制作チームなどの団体、プロジェクトに送られる賞として、2008年に設立されました。

選考にあたっては日本ゲーム大賞選考委員による審査を行い、授賞作品を決定します。

■ゲームデザイナーズ大賞は、「INDIKA」

本年度の「ゲームデザイナーズ大賞」は、INDIKA（Odd Meter Games）に決定したことを発表いたします。ゲームデザイナーズ大賞審査員長の桜井 政博氏（有限会社ソラ代表）からの授賞理由は以下の通りです。

●ゲームデザイナーズ大賞「INDIKA」受賞理由

19世紀末、ロシア正教会の修道女インディカは、修道院のシスターたちからは蔑まれ、手紙の使いをきっかけに旅に出ることになります。

しかし内から聞こえる悪魔のささやきに苛まれ、幻を見ます。



時には祈りを捧げることで悪魔の幻惑を抑えることも。
インディカの過去は、ピクセルベースのミニゲームで展開されます。

通常、ゲームデザイナーズ大賞はゲームシステムの斬新性が評価されることがほとんどですが、本作『Indika』のゲームシステムは、よくある三人称視点アクションと言えます。

しかし、その心象風景、反体制的な宗教観、徳などをテーマにした物語や世界設定、雰囲気作りは、ほかの作品では味わえないものとなっています。

そもそも宗教観を前面に押し出す作品が稀です。

審査時の票数は割れましたが、最終的には一番の支持を得て本作を選ばせていただきました。

余談ですが、スタジオのリーダーは実際にティーンの時に修道院で過ごし、結果として信仰を捨てたとのこと。

開発スタジオは、ロシアのウクライナ侵攻をきっかけに、ロシアからカザフスタンに移住したそうです。

ゲーム制作の背景は作品とは関係ないですが、そういった背景も踏まえて作品に向き合うとより深みが出ると思います。

パブリッシャーの 11 Bit Studios は、本ゲームの収益の一部を寄付されているとのこと。

●ゲームデザイナーズ大賞について

日本ゲーム大賞のもう一つの栄誉ある大賞であるゲームデザイナーズ大賞は、トップクリエイターがプロの視点で「創造性」や「斬新性」を基準に評価し、最も優れた作品を 1 つ選出しています。

今後のゲーム産業の発展のための一つの指標として贈られる「ゲームデザイナーズ大賞」に、引き続きご期待ください。

発表授賞式の模様は、TGS 公式 YouTube より、アーカイブをご覧ください。

URL : https://youtube.com/live/k_t94RqWRw?feature=share

■日本ゲーム大賞 2025 年間作品部門 発表授賞式 概要

名 称:日本ゲーム大賞 2025 年間作品部門 発表授賞式

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

日 程:2025 年 9 月 23 日 (火・祝)

会 場:イイホール (東京都千代田区内幸町 2-1-1 飯野ビルディング 4 階~6 階)

公式サイト:<https://awards.cesa.or.jp/>



Japan Game Awards : 2025

日本ゲーム大賞

■日本ゲーム大賞 2025 フューチャー部門 発表授賞式 概要

名 称： 日本ゲーム大賞 2025 フューチャー部門 発表授賞式

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

投票期間： 9月25日（木）10:00 から9月27日（土）16:00まで

投票方法： WEB投票（<https://awards.cesa.or.jp/future>）

賞 品： 投票いただいた方の中から抽選で合計 200 名様に「日本ゲーム大賞 フューチャー部門」受賞作品のソフト・オリジナルグッズをプレゼントします。

※当選者には当選メールをお送りさせていただきます。なお、賞品の発送は受賞ソフトが発売された後になります。

【対象タイトルについて】

2025年9月25日（木）～28日（日）に開催される東京ゲームショウ 2025にて発表・展示された未発売作品が対象となります。（ビデオ出展作品・ハードを含む）

※公式出展社番組内にて発表された未発売作品も対象に含まれます。

※投票受付は9月27日（土）16:00までを予定しており、投票締切後に発表される未発売作品は対象外となります。

【オフィシャル素材】

本リリースに使用している画像素材は、下記 BOX に格納しておりますので、掲載の際にご活用ください。

URL: <https://app.box.com/s/xsn0byg7va7zc0gqd3cf0sv9qfii59km>

ロゴ素材格納 URL:<https://awards.cesa.or.jp/download/>

【日本ゲーム大賞 2025 に関する報道関係のお問い合わせ先】

日本ゲーム大賞 2025 PR 事務局（株式会社サニーサイドアップ内）

梅澤(080-7452-7651)、高田(080-4460-8139)、齊木

E-Mail : jga2025_pr@ssu.co.jp