

報道関係者各位

2026 年 9 月 15 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 2026 年間作品部門 発表授賞式】

宮田俊哉さん「このゲームを制作した方だけでなく、 プレイをしている全ての方におめでとくと伝えたい」



年間作品部門 大賞は、「ぽこ あ ポケモン」
経済産業大臣賞は、「ポケットモンスター」
本年で幕を閉じるゲームデザイナーズ大賞は、
「文字遊戯」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 2026 の大賞を「ぽこ あ ポケモン」(株式会社ポケモン)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、「ポケットモンスター」、2010年に創設され、本年で幕を閉じるゲームデザイナーズ大賞は「文字遊戯」(Team9)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、Kis-My-Ft2 の宮田俊哉さんが同賞のプレゼンターとして登壇しました。

宮田さんは、大賞に選ばれた作品に対し、「僕自身 30 年前にポケモンが発売されて、その時からずっとポケモンが好きでプレイをしています。初めて会った人に『ポケモン何世代?』と聞くほど会話の入り口になるくらい 30 年続いているゲームは本当に素晴らしいなと感じています。今回受賞された作品も今までのポケモン作品と同じように会話のきっかけになるような国民的なゲームだと感じています。特にポケモンたちの一人称がそれぞれ違って可愛いなと思いながらプレイをしていたので、このゲームを制作した方だけでなくプレイをしている全ての方におめでとくと伝えたいです。」とコメントし、大賞作品への想いを語りました。

■本日の主な発表内容

- 1.年間作品部門 大賞は、「ぼこ あ ポケモン」（株式会社ポケモン）
- 2.経済産業大臣賞は、「ポケットモンスター」
- 3.本年で幕を閉じるゲームデザイナーズ大賞は、「文字遊戯」（Team9）

■年間作品部門について

今回で開催 30 回目を迎える「日本ゲーム大賞 2026」の年間作品部門の大賞を「ぼこ あ ポケモン」（株式会社ポケモン）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、「PRAGMATA」（株式会社カプコン）、ムーブメント賞は、「めっちゃカメレオン」（株式会社 LEMORION）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 12 作品※が優秀賞を受賞しました。

※大賞作品含む

2025 年 6 月 1 日から 2026 年 5 月 31 日までに日本国内で発売された作品が対象。

2026 年 6 月 12 日から 2026 年 7 月 17 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	ぼこ あ ポケモン	株式会社ポケモン	Nintendo Switch 2
優秀賞	ぼこ あ ポケモン	株式会社ポケモン	Nintendo Switch 2
	DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PlayStation 5、Steam、Epic Games Store
	ドンキーコング バナナザ	任天堂株式会社	Nintendo Switch 2
	魔法少女ノ魔女裁判	合同会社 Re,AER	Nintendo Switch 2、Steam
	SILENT HILL f	株式会社コナミデジタルエンタテインメント	PlayStation 5、Xbox Series X S、Steam / Epic Games Store / Microsoft Store
	Ghost of Yōtei	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	PlayStation 5
	デジモンストーリータイムストレンジャー	株式会社バンダイナムコエンタテインメント	Nintendo Switch 2、Nintendo Switch PlayStation 5、Steam、Xbox Series X S
	イナズマイレブン英雄たちのヴィクトリーロード	株式会社レベルファイブ	Nintendo Switch 2、Nintendo Switch PlayStation 5、PlayStation 4、Steam、Xbox Series X S
	カービィのエアライダー	任天堂株式会社	Nintendo Switch 2
	パラノマサイト FILE38 伊勢人魚物語	株式会社スクウェア・エニックス	Nintendo Switch、Steam、iOS、Android

	バイオハザードレクイエム	株式会社カプコン	Nintendo Switch 2、PlayStation 5、Steam、Xbox Series X S、Epic Games Store
	PRAGMATA	株式会社カプコン	Nintendo Switch 2、PlayStation 5、Steam、Xbox Series X S
ブレイクスルー賞	PRAGMATA	株式会社カプコン	Nintendo Switch 2、PlayStation 5、Steam、Xbox Series X S
ムーブメント賞	めっちゃカメレオン	株式会社 LEMORION	Nintendo Switch 2、Steam
特別賞	ザ・スーパーマリオギャラクシー・ムービー	イルミネーション 任天堂株式会社	-

●年間作品部門大賞「ぼこ あ ポケモン」受賞理由

ポケモン初のスローライフサンドボックスゲーム。

トレーナー視点、バトルといったポケモンならではのゲームシステムから離れ、スローライフ、サンドボックスという視点から、ポケモンの新たな遊び方を提示。出会ったポケモンのわざを使って街を開拓したり、野菜を育てて料理をしたり、ポケモンと一緒に遊ぶのもすべてはプレイヤーの自由。現実の時間と連動する世界で、さまざまなポケモンとの交流を楽しみながら過ごす自由気ままなスローライフ体験に、ポケモンファンのみならず多くのゲームユーザーから「癒された」「やめられない」などの声と共に、圧倒的サポートが寄せられての大賞受賞となりました。なお、一般投票では 5 歳から 79 歳までの方からの投票を獲得しております。

●ブレイクスルー賞「PRAGMATA」受賞理由

パズルとアクションが融合した、新感覚 SF アクションアドベンチャーゲーム。

月面で遭難した調査員ヒューと、アンドロイドの少女ディアナが力を合わせて地球への帰還を目指す作品。本作最大の特徴は、パズルと戦闘をリアルタイムで組み合わせた独自のバトルシステム。ディアナが「ハッキング」で敵ボットの装甲を解析・解除し、ヒューが多彩な武器で弱点を攻撃するという、二人を同時に操作する新たな戦闘体験を提供。戦闘中にパズルで敵の防御を崩しながら、同時に攻撃や回避の判断も求められるなど、従来のアクションゲームにはないマルチタスクの慌ただしさと戦略性が生む独特の緊張感と達成感。パズルとアクションを融合させた、独創的なゲームデザイン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「めっちゃカメレオン」受賞理由

自分の体にペイントを施し、周囲に溶け込むかくれんぼゲーム。

プレイヤーはハンターとカメレオンに分かれて対戦。

カメレオンは周囲の色や物体に似せたボディペイントを施し、ハンターから身を隠します。

一方、ハンターは、制限時間内に隠れたカメレオンを見つけ出し、銃で倒さなければなりません。

隠れる場所やポーズだけでなく、上手くステージに溶け込むためのペイントの工夫も重要。

逆に目立つ場所に隠れると高得点を狙え、時には大胆な発想が求められることも。

誰でも理解できるシンプルなルールと、隠れる側・探す側それぞれに生まれる駆け引きの楽しさで

リリースから約 2 カ月で全世界での販売本数が 2000 万本を突破。

瞬間に一大ムーブメントを巻き起こした点が、選考委員会で評価されての受賞となりました。

●特別賞「ザ・スーパーマリオギャラクシー・ムービー」受賞理由

2007 年に発売されたゲームソフト『スーパーマリオギャラクシー』の世界観を基にしたアニメーション映画。

2023 年に公開され全世界で 13 億ドル以上の興行収入を記録した

前作「ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー」に続いて大ヒットを記録。

映画単体での収入はもとより、ゲームを起点とした IP 展開により、

これまでゲームをプレイすることのなかった層に対してゲームに触れるきっかけを作り、

新たなファン層を獲得した点、日本発の人気コンテンツとして世界的に高い評価を得た点が、

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、「ポケットモンスター」

本年度の「経済産業大臣賞」は、「ポケットモンスター」に決定したことを発表いたします。

●経済産業大臣賞 受賞理由

1996 年、株式会社ゲームフリークによって開発されたゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター 赤・緑』が発売され、交換や対戦、コレクション要素など、それまでにない遊びが生まれました。

同社の卓越した創造性と情熱により、現在に至るまで、時代やライフスタイルの変化に応じた新たな体験が、続々と創り出されています。

1997 年には日本国内で、翌 1998 年には北米でテレビアニメの放映が開始されるとともに、ゲームの発売が始まりました。日本国内では「劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」が公開され、世界中で爆発的な人気を博し、日本のみならず世界でも人気の高いコンテンツへと成長しました。

ポケモンは、ゲーム『ポケットモンスター』シリーズを起点に、カードゲーム、アニメ、映画、ライセンス商品など多彩な分野へ展開し、世代や国・地域を越えて共有、支持される一つの文化を築き上げてきました。

2016 年に配信を開始した『Pokémon GO』は、AR ゲーム、位置情報ゲームをライトユーザー層にまで広く普及させるきっかけとなり、近年においても『Pokémon Sleep』や『Pokémon Trading Card Game

Pocket』、更には『ぽこ あ ポケモン』『Pokémon Champions』などの数々の派生コンテンツが大きな話題となっています。

また、地方創生、アートや工芸、スポーツなどといった多様な業界との取り組みが展開されるなど、ゲーム産業にとどまらず、幅広い産業や地域の活性化にも貢献。

『ポケットモンスター 赤・緑』の発売から 30 年という長きにわたり、ビデオゲームを基盤に革新的な遊びを創出し、世代を超えて人々と遊びを結び付けるとともに、世界のゲーム文化および産業の発展に多大な貢献を果たしてきた点が高く評価され、今回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。

■本年度で幕を閉じるゲームデザイナーズ大賞 最後の受賞作品は、「文字遊戯」

ラストイヤーとなった本年度の「ゲームデザイナーズ大賞」は、文字遊戯（Team9）に決定いたしました。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 受賞理由

『文字遊戯』は、登場人物や背景なども含めてすべて文字で構成されており、昔のノーマルキャラクターで遊ぶ PC ゲームを彷彿とさせる作品です。

読み物として単純に文字列が並ぶのではなく、配置が情景やフィールドを表し、キャラクターのように動きます。

その中で主人公である“我”はテキストの意味や文脈、展開を改変して進みます。

独創性を第一に考えるゲームデザイナーズ大賞において
明らかに他には見られない、一目で違いが判るこの作品は、
タイトルを絞って行う第二次審査の得票数も圧倒的でした。

さらに驚くべきことは、日本語でしか成立しない内容に見えて、
繁体字中国語からのローカライズ作品です。
移植にも高度な技術と工夫を要したことと思います。

生まれ難く、真似できない本作は、最後のゲームデザイナーズ大賞授賞に
ふさわしい作品だと考えます。

●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賞「ゲームデザイナーズ大賞」は、17 回目を迎える今年度の「日本ゲーム大賞 2026」での発表を最後に、その役割を終えることとなりました。ゲーム業界を代表するトップクリエイターがプロの視点から「創造性」や「斬新性」を基準に評価し、最も優れた作品を 1 つ表彰してきた同賞ですが、今年度をもってその歴史に幕を閉じました。

●桜井政博氏 ゲームデザイナーズ大賞 統括コメント

独創性をテーマにして賞を与えることができるという点において、ゲームデザイナーズ大賞は人気票になりがちなゲーム大賞において別の評価軸を与えることができたと思っています。残酷なことを言うと、独創性というものは売上には直接繋がりにくいこともありますが、独創性を失った業界というものは、ゆっくりと消えていくだけなのです。今までも新しい発明があって、開拓をした人がいたからこそ今の業界が成り立っていると思います。ゲームデザイナーズ大賞は、一度幕引きとなりますが、新しさや独創性、その作品にしかないものに目を向けていただけたら幸いです。今までどうもありがとうございました。

年間作品部門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://www.youtube.com/watch?v=BaYr8clG9mw>

■日本ゲーム大賞 2026 年間作品部門 発表授賞式 開催概要

名 称:日本ゲーム大賞 2026 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:2026 年 9 月 15 日 (火)
会 場:ヒューリックホール東京
(東京都千代田区有楽町 2 丁目-5-1 有楽町マリオン 11F 阪急メンズ東京側)
公式サイト:<https://awards.cesa.or.jp/>

■日本ゲーム大賞 2026[フューチャー部門]概要

名 称:日本ゲーム大賞 2026 フューチャー部門
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 (CESA)
後 援:経済産業省
投票期間:9 月 17 日 (木) 10:00 から 9 月 19 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】

2026 年 9 月 17 日 (木) ~21 日 (月・祝) に開催される東京ゲームショウ 2026 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 19 日 (土) 16:00 までを予定しており、投票締切後に発表された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/t51ab8lw43kxtvb96cumd14hhtwyvma2>

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

【日本ゲーム大賞 2026 に関する報道関係のお問い合わせ先】

日本ゲーム大賞 2026 PR 事務局（株式会社サニーサイドアップ.内）

池田（080-7637-4531）、高田(080-4460-8139)、齊木

E-Mail : jga2026_pr@ssu.co.jp