

報道関係各位

2023年2月1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 2023「U18 部門」 2023年2月1日(水)より応募受付開始！

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：早川英樹）は、18歳以下を対象としたゲーム制作コンテスト、日本ゲーム大賞 2023「U18（ゆーじゅうはち）部門」（主催：CESA）の応募受付を本日より開始しました。

日本ゲーム大賞 2023「U18 部門」は、次世代を担うゲームクリエイター発掘を目的として、18歳以下を対象としたゲーム制作コンテストです。18歳以下の小学生から高校生を中心に、自由な発想と独創性あふれるゲームを募集しており、決戦大会では毎年、参加者の熱いプレゼンテーションが披露されています。

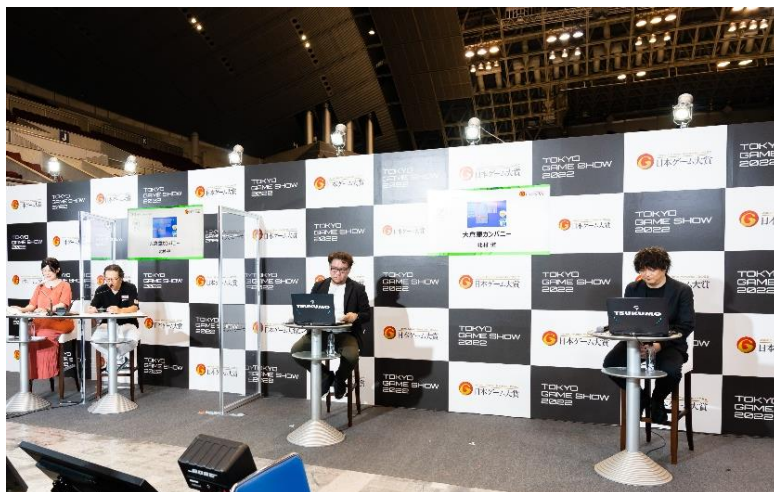
前回実施の2022年度では、1次審査、予選大会を経て、9月に開催した東京ゲームショー2022期間中に実施した決勝大会で最終プレゼンテーション審査を行い、各賞を発表しました。

なお、前年に引き続き、今年も予選大会・決勝大会はオンラインで開催予定です。

（応募受付 URL）

<https://u18.awards.cesa.or.jp/>

本コンテストへの応募者全員に、応募された証として参加証（ステッカー）をプレゼントいたします。



昨年（2022年）のU18部門 決勝大会の様子

◇日本ゲーム大賞 2023「U18 部門」開催概要

1. スケジュール

- | | |
|----------------|-------------------|
| ・2023年2月1日(水) | 作品応募受付開始（13:00より） |
| ・2023年3月31日(金) | 作品応募受付終了（20:00まで） |
| ・2023年4月 | 1次審査 |
| ・2023年6月 | 予選大会 ※オンライン開催を予定 |
| ・2023年9月 | 決勝大会 ※オンライン開催を予定 |

2. 応募資格

- ・西暦 2005 年 4 月 2 日以降に生まれた方。
- ・日本国内在住者に限りませぬ。
- ・応募作品数の制限はありません。
- ・グループでの応募も可能です。グループの人数は最大 5 名までとします。
- ・予選大会および決勝大会でのプレゼンテーション発表に参加できる人数は、最大 3 名までとします。
- ・グループの構成員全員が、同じ学校・組織に所属している必要はありません。

3. 作品テーマ

- ・作品テーマの指定はありません。自由な発想で、独創性溢れるゲームを作成してください。

4. 作品基準

- ・応募作品は、提出したファイルや URL、ID などの情報のみで実行できるものに限りませぬ。

プラットフォーム毎の提出形式は以下をご覧ください。

- Windows、Mac もしくは、Web ブラウザ上で動くもの
【提出形式】*.exe, .app, HTML5 (.html, *.js), *.jar, IchigoJam Web
- スマートフォンにインストールして動くもの
【提出形式】*.apk
- Scratch3.0 オンラインエディタ(<https://scratch.mit.edu/projects/editor/>) 上で動くもの
【提出形式】*.sb3
- Nintendo Switch ナビつき！ つくってわかる
はじめてゲームプログラミング (<https://www.nintendo.co.jp/switch/awuxa/>) 上で動くもの
【提出形式】ゲーム ID
*応募締切後の作品データの更新はしないでください。
更新された場合は、失格となります。
- Nintendo Switch プチコン 4 SmileBASIC (<https://www.petc4.smilebasic.com/>) 上で動くもの
【提出形式】公開キー
*応募締切後の作品データの更新はしないでください。
更新された場合は、失格となります。
- 下記ツールシリーズ上で動くもの
RPG ツール MV (<https://rpgmakerofficial.com/product/mv/>)
RPG ツール MZ (<https://rpgmakerofficial.com/product/mz/>)
アクションゲームツール MV (<https://rpgmakerofficial.com/product/act/>)
RPG ツール VX Ace (<https://rpgmakerofficial.com/product/products/rpgvxace/index/>)
RPG ツール VX (<https://rpgmakerofficial.com/product/products/rpgvx/index/>)
RPG ツール XP (<https://rpgmakerofficial.com/product/products/rpgxp/index/>)
RPG ツール 2000 (<https://rpgmakerofficial.com/product/products/rpg2000/index/>)
【提出形式】*.exe (各ツール製品の案内に沿って、Windows 向けの配布用ファイルを作成してください)

- ・応募作品は、CESA 倫理規定に則るものに限られます。
- ・応募作品は、プレイアブルなものとしします。
- ・応募作品に関するあらゆる権利が、応募者自身に帰属する、もしくは、第三者の著作物、肖像、商標及びその他第三者の権利の対象となるものを使用する場合は、当該使用に関する適法な許諾を受けて制作された作品に限ります。
- ・**応募にあたっての注意事項**も必ずご確認くださいようお願いいたします。
(注意事項は、下記 URL よりご覧いただけます。)

<https://u18.awards.cesa.or.jp/precautions/>

- ・よくある質問もあわせてご確認ください。

<https://u18.awards.cesa.or.jp/contact/faq/>

5. 応募方法

- ・応募作品データ、応募作品のプレイ映像データ、及び応募者情報、作品紹介コメント、操作方法等を、指定の Web フォームよりアップロード頂きます。
※ 1 次審査はプレイ映像、作品紹介コメントをもとに行います。
- ・プレイ映像データは、作品の特徴がわかる 90 秒程度の動画ファイルをご準備ください。
※ 厳選な審査とするため、プレイ映像・作品データ（ゲーム画面）には学校名や個人名は入れないでください。

6. 審査

- ・1 次審査はプレイ映像の視聴と作品紹介コメントを審査して、予選大会に進出する作品を決定します。
- ・予選大会では、作品の試遊審査および応募者のプレゼンテーションにより決勝大会へ進出する作品を決定します。
- ・決勝大会へ進出する作品は、予選大会での審査員のアドバイスを参考にして作品をブラッシュアップする期間があります。
- ・ブラッシュアップされた作品は、事前に行われる作品に対する試遊審査と決勝大会でのプレゼンテーション審査における総合評価により各賞を決定、発表いたします。
- ・審査では以下の点を中心に評価します。

<作品審査>

作品点：ゲーム、娯楽作品、娯楽としての面白さ

独創性：独創性、新規性、目新しさ、驚き

構成力：実装上の様々な工夫や発明の、無理の無い実装

技術点：プログラム、アート、サウンドなど技術的な完成度

※それぞれの項目の採点の比重は異なります。作品点と独創性は特に注目して審査するところとなります。

<プレゼンテーション審査>

構成：ストーリー構成

資料：資料の完成度と工夫

話し方・動作：プレゼンテーションスキル

7. 表彰

金賞 副賞 20 万円、銀賞 副賞 10 万円、銅賞 副賞 5 万円

コラボレーションプラットフォーム賞

- ・Nintendo Switch 『ナビつき！ つくってわかる はじめてゲームプログラミング』
- ・Nintendo Switch 『プチコン4 SmileBASIC』
- ・ツクールシリーズ

※コラボレーションプラットフォーム賞については、それぞれのプラットフォームで評価の高い作品を受賞作品として選出します。

※各賞は、日本ゲーム大賞 2023「U18 部門」決勝大会にて、発表する予定です。

8. 注意事項

- ・日本ゲーム大賞 2023「U18 部門」応募作品を、他のコンテストへ応募することは可能です。
ただし、日本ゲーム大賞 2023「アマチュア部門」への応募はできません。応募はいずれかの賞に限ります。
- ・他のコンテストの応募条件に、コンテスト主催者または、その他第三者に対して著作権の譲渡もしくは使用許諾することが前提である場合は、U18 部門への応募が無効となる場合もありますので、ご注意ください。

9. お問い合わせ（一般の方からのお問い合わせ先）

日本ゲーム大賞 U18 部門 運営事務局（株式会社フロントエンド 内）

Tel : 03-5298-5765 Fax : 03-5298-5564

E-mail : u18@cesa.or.jp（平日 10:00-17:00）

※なお、報道関係者からのお問い合わせは下記へお願いします。