

2018 年 11 月 26 日

報道関係資料

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 2019「U18 部門」 12 月 3 日(月)よりエントリー受付開始！ 東京ゲームショウ 2019 での決勝大会を目指して 集え！創れ！未来のゲームクリエイター

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（会長：早川英樹、所在地：東京都新宿区西新宿、略称：CESA）では、日本ゲーム大賞 2019「U18（ゆーじゅうはち）部門」のエントリー受付を 12 月 3 日(月)に開始しますのでお知らせいたします。

U18 部門は、次世代を担うゲームクリエイター発掘を目的に設立された、18 歳以下の小中学生および高校生等を対象としたゲーム制作コンテストです。初の開催となった 2018 年は、全国から 100 を超えるエントリーがあり、1 次審査、予選大会を経て、東京ゲームショウ 2018 のイベントステージで実施した決勝大会での最終プレゼンテーション審査にて各賞を決定、発表を行いました。

2020 年度からのプログラミング教育必修化により、誰もが「プログラミング」を学べる時代がやってきます。これまで以上にゲーム制作を行う環境が整い、18 歳以下の若い世代の才能に一層の注目が集まる中、本賞を通して次世代の人材育成および産業の振興に今後より一層力を入れてまいります。



### 日本ゲーム大賞 2019「U18 部門」開催概要

#### 1. スケジュール

- ・2018 年 12 月 3 日(月) エントリー受付開始（公式サイト：<https://u18.awards.cesa.or.jp/>）
- ・2019 年 3 月 29 日(金) エントリーおよび作品受付終了(20:00)
- ・2019 年 4 月 1 次審査
- ・2019 年 6 月 予選大会（場所：東京都内を予定）
- ・2019 年 9 月 決勝大会（場所：東京ゲームショウ 2019 イベントステージ / 幕張メッセ）

#### 2. 応募資格

- ・西暦 2001 年 4 月 2 日以降に生まれた方。
- ・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。
- ・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、単体で実行できる実行環境に限ります。
- 対象プラットフォームは以下となります。
- Windows、Mac もしくは、Web ブラウザ上で動くもの

例) \*.exe, \*.app, HTML5 (\*.html, \*.js), Flash, .jar など

スマートフォンにインストールして動くもの

例) .apk

・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、若しくは、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。

## 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. 審査と表彰

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、作品の試遊審査と東京ゲームショー 2019 のイベントステージで開催される決勝大会での最終プレゼンテーション審査の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

### ・表彰

金賞 副賞 20 万円、銀賞 副賞 10 万円。銅賞 副賞 5 万円

※最終審査結果は、決勝大会当日に確定し、表彰式を執り行います。

※決勝大会進出作品は、東京ゲームショー 2019 にて設置する U18 部門ブースにて試遊展示いたします。

（会期：2019 年 9 月 12 日（木）～15 日（日）、会場：幕張メッセ）

## 7. 注意事項

・日本ゲーム大賞 2019「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 2019「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。

## 8. お問い合わせ

日本ゲーム大賞 U18 部門 運営事務局（株式会社イマジカデジタルスケープ 内）

Tel : 03-5459-6217 Fax:03-5459-6232  
E-mail : u18@cesa.or.jp (平日 10:00-17:00)

※尚、詳しい応募要項につきましては U18 部門公式サイト ( <https://u18.awards.cesa.or.jp/> ) をご覧ください。

**日本ゲーム大賞 U18 部門ウェブサイト <http://u18.awards.cesa.or.jp/>**  
**本件に関する報道関係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 (株式会社イマジカデジタルスケープ 内)  
Tel:03-5459-6217 Fax:03-5459-6232 / E-mail : u18@cesa.or.jp (平日 10:00-17:00)