



2019年3月1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」

東京ゲームショウ 2019 での決勝大会の審査員が決定！
レベルファイブ 日野 晃博氏、CANVAS 石戸 奈々子氏、
ファミ通.com 三代川 正氏の三名に
【 応募締切 3/29(金) 】

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、第2回目の決勝大会審査員を決定しました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2018年に設立された、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。2回目の開催となる本年の決勝大会の審査員は、株式会社レベルファイブ代表取締役社長／CEO 日野 晃博氏、NPO 法人 CANVAS 理事長／株式会社デジタルえほん代表取締役社長／慶應義塾大学教授 石戸 奈々子氏、株式会社G zブレイン ファミ通.com 編集長 三代川 正氏の三名が務めます。

決勝大会は本年9月に幕張メッセで行われる東京ゲームショウ 2019（会期：9月12日～15日）にて実施し、応募者自身による最終プレゼンテーションにより、各賞を決定、発表いたします。

応募は、日本ゲーム大賞 U18 部門公式サイト（<https://u18.awards.cesa.or.jp/>）にて【3月29日（金）20時】まで受け付けております。

本賞は、既にある作品での応募も可能で、決勝大会に進出する作品を選考する予選大会は、プロのゲームクリエイターから作品に対する講評を直接聞ける貴重な機会でもあります。また、予選大会通過後にプロのアドバイスを元にブラッシュアップをすることも可能です。奮って、ご応募ください。



【前回 決勝大会】

日本ゲーム大賞 U18 部門の審査方法は、作品審査に応募者自身によるプレゼンテーションを加えた全く新しい方法で行います。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。

記

日本ゲーム大賞 2019 「U18 部門」開催概要

1. 決勝大会審査員

日野 晃博（ひの あきひろ）

株式会社レベルファイブ 代表取締役社長／CEO

世界累計出荷 1,700 万本を記録した「レイトン」シリーズや、社会現象となった「妖怪ウォッチ」をはじめ、「イナズマイレブン」「ニノ国」各シリーズなどの作品で、企画原案、シナリオ制作、プロデューサーを務め、続々とヒット作を生み出す。「妖怪ウォッチ ぷにぷに」「ファンタジーライフ オンライン」などのスマートフォンタイトルも積極的に展開している。現在は、クロスメディアプロジェクト第 5 弾「メガトン級ムサシ」を企画中。常に新しい挑戦を続け“世界一のエンターテインメントブランド”を目指す。



石戸奈々子（いしど ななこ）

NPO 法人 CANVAS 理事長／慶應義塾大学教授

東京大学工学部卒業後、マサチューセッツ工科大学メディアラボ客員研究員を経て、NPO 法人 CANVAS、株式会社デジタルえほん、一般社団法人超教育協会等を設立、代表に就任。慶應義塾大学教授。総務省情報通信審議会委員など省庁の委員多数。NHK 中央放送番組審議会委員、デジタル教科書教材協議会理事、デジタルサイネージコンソーシアム理事等を兼任。政策・メディア博士。著書に「プログラミング教育ってなに？親が知りたい 45 のギモン」、「子どもの創造力スイッチ！」、「デジタル教育宣言」など。デジタルえほん作家＆一児の母としても奮闘中。



三代川 正（みよかわ ただし）

株式会社G zブレイン 「ファミ通.com」編集長

1978 年千葉県生まれ。ゲーム総合情報メディア「週刊ファミ通」および「ファミ通.com」で、ゲーム記事、特集記事のほか、Web の動画番組、生放送などのプロデュースも担当「週刊ファミ通」の副編集長を経て、2018 年に「ファミ通.com」の編集長に就任（現任）。ゲーム系の番組の司会や、“スプラトゥーン甲子園”の解説なども担当する。

ファミ通.com <https://www.famitsu.com/>



2. 開催スケジュール

2019年3月29日（金）20時 作品受付終了 （受付・詳細 <https://u18.awards.cesa.or.jp/>）

企画書、作品データ、作品のプレイ動画等を所定の方法で提出いただきます。

2019年4月 1次審査

プロのゲームクリエイターが作品紹介コメントとプレイ映像の視聴による審査を行い、予選大会に進出する作品を決定します。

2019年6月9日（日）予選大会

東京の会場で予選大会を行います。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。決勝大会に選抜されたチームは、審査員のアドバイスを元に作品をブラッシュアップする期間があります。

2019年7月29日（月）ブラッシュアップ作品提出締め切り

2019年9月 決勝大会＆表彰式

★場所：東京ゲームショウ2019 イベントステージ（会期：9月12日～15日/幕張メッセ）

3. 応募資格・応募方法等

応募資格・応募方法・表彰等の詳細は公式ウェブサイトにてご確認ください。

○公式ウェブサイト: <https://u18.awards.cesa.or.jp/>

公式 Facebook : <https://www.facebook.com/JGAu18official/>

公式 Twitter : https://twitter.com/JGAu18_official?lang=ja

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:03-5459-6203 Fax:03-5459-6232/E-mail : u18@cesa.or.jp（平日 10:00-17:00）

以上