

「番組×コンテスト」の新世代ゲームクリエイター発掘プロジェクト

神ゲー創造主エボリューション



若手ゲームクリエイターを発掘し、育てるプロジェクト

メタバースや3DCGなどのゲーム技術は、今後ゲームの枠組みを超えて社会に浸透していくと言われています。中高生の将来の夢ランキングでゲームクリエイターは上位に上がり、日本全国で120を超える専門学校や大学には入学希望者が急増しています。実はこれまでになかった「新しいゲーム」で社会に「進化」を起こしていくのはこうしたアマチュアクリエイターたちです。そんなトップクラスの若手クリエイターたちの才能を発掘し、育て、共に新しい時代を切り拓くためにこのプロジェクトを立ち上げました。

神ゲー創造主エボリューション公式サイト

<https://kamigame-evo.com/>

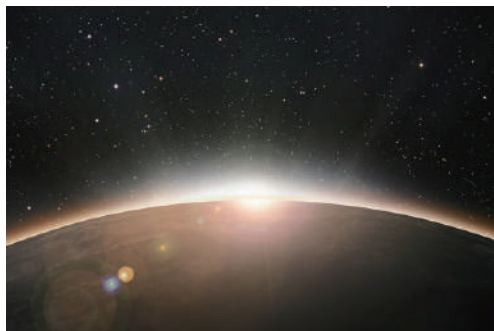
X (旧Twitter)

https://x.com/Kami_Evo



神ゲー創造主エボリューション公式サイトへ

プロジェクトテーマ「ゲームは進化(Evolve)する」



ゲームは進化し続ける。
スマホ、VR、AI、メタバース。ゲームの枠組みは拡張され、世界に浸透していく。
この進化を担うのはキミたちだ。
これまでなかった世界初のゲーム、だれも思いつかなかったゲームの形。
それを生み出すのはキミたちだ。
NHKはキミたちを全力で応援する。
「神ゲー創造主エボリューション」はキミたちの才能を、放送を通して世に知らしめるためのプロジェクトだ。
一緒にゲームを進化(Evolve)させよう。

3つの施策

01 コンテストイベント

広く一般から応募を募り、インディーゲームクリエイターのコンテストイベントを開催します。参加者はオリジナルのゲームを作成し、そのアイデアとクオリティを競います。2024年度は、日本ゲーム大賞「アマチュア部門」「U18部門」を継承し、約600作品（人数は約2800人）のエントリーがありました。また2024年度より、本プロジェクト内コンテスト名を「GAME PRIZE OF JAPAN」に改め、コンテストも進化させていきます。



コンテスト審査員には、ゲーム制作会社の松山洋さん、ぶよぶよ開発者米光一成さん、メディアアーティストの谷口暁彦さん他、業界内外の専門家にご協力いただいています。

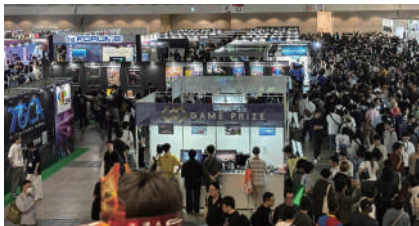
02 番組放送

審査から決勝大会までの様子をドキュメント。NHK総合にて放送します。若きクリエイターたちのゲーム開発への過程に密着し、「進化」が生まれる瞬間を伝えます。

03 フィードバック機会の提供

参加クリエイターには、コンテスト期間中に様々なフィードバックの機会を設けています。

例：7月インディーゲームの祭典「BitSummit」への出展。9月「東京ゲームショウ」への出展（ステージでの表彰）・10月現役クリエイターや特別審査員による「フィードバック会」の開催 など。



04 オンラインコミュニティ運営

大会出場チームやメンバーや応援する人のためのクローズドなコミュニティをDiscordにて運営しています。お互いにゲーム制作の知識やノウハウを共有する「まなびの場」として発展させていく計画です。