IGC 学生選手権 2025

募集要項

2025 年 5 月 19 日更新

株式会社コナミデジタルエンタテインメント　IGC 学生選手権実行委員会

名称および大会概要

名称：Indie Games Contest 学生選手権 2025（IGC 学生選手権 2025）

参加資格：日本国内において 2026 年以降に卒業予定の大学生・大学院生・専門学校生に在籍されている方が参加できます。
（高等学校、高等専門学校は含みません）

応募作品について：応募対象となります作品の詳細につきましては「エントリーページ」ならびに「エントリー規約」をご参照ください。

大会スケジュール

エントリー：2025 年 5 月 19 日(月)～ 6 月 29 日(日)23:59

一次審査結果発表：2025 年 8 月 8 日(金)

二次審査プレゼン会：2025 年 9 月 4 日(木)
一次審査を通過した作品の代表者は、9 月 4 日(木)に KONAMI が準備する会場（都内）においてプレゼン会に参加いただき、そこで二次審査が行われます。

授賞式：2025 年 9 月 25 日(木)
東京ゲームショウのコナミブースにて優秀者の授賞式を執り行います。
二次審査を通過された作品の代表者は、当日の授賞式に参加いただきます。

総則

本規約は、株式会社コナミデジタルエンタテインメント（以下主催者」といいます。）が主催する「Indie Games Contest 学生選手権 2025」（以下「本大会」といいます。）へのエントリーに関する事項を定めます。

本大会へのエントリーにあたっては本規約の内容をよく理解したうえで同意する必要があります。
以下の「エントリーフォーム」に記入を行い、送信して本大会にエントリーした者（以下「参加者」といいます。）は、本規約に同意したものとみなします。

複数人のチームで制作した作品でエントリーする場合は、「エントリーフォーム」に代表者として氏名を記入した者（最大 2 名）を参加者とします。

主催者が、本大会の参加者に向けて公開または提示する本大会のルールおよびその他諸条件は本規約の一部を構成します。
ただし、当該諸条件と本規約の内容に矛盾または抵触がある場合、本規約の内容が優先して適用されるものとします。

参加者は、自らが未成年者等の制限行為能力者である場合、本規約への同意にあたり事前に法定代理人（親権者等を含みます。）の同意を得なければなりません。

応募資格について

本大会へのエントリーは、次に定める応募条件をすべて満たしている必要があります。
①参加者が本大会の実施期間中、2026 年以降に卒業予定の日本国内の大学、大学院または専門学校（以下「大学等」と総称します。高等学校、高等専門学校は含みません。）に在籍していること。
②参加者が本大会の実施期間中、日本に在住しており、2 次審査会場および授賞式場に来場できること。
③チームで制作した作品での応募の場合、制作者全員（以下「チーム制作者」といいます。）が応募条件①を満たしていること。なお、チーム制作者が参加者と同じ大学等に所属している必要はありません。
④チームで制作した作品である場合、参加者が他のチーム制作者全員から本規約の条件に従って作品が取り扱われることについて同意を得ていること。
個人またはチームでのどちらでもエントリーが可能です。チームの場合、人数に制限はありません。
複数チームへの参加および並行しての個人としてのエントリーについても制限はありません。

応募した作品（以下「本作品」といいます。）が授賞作品に選ばれた参加者は、取材や撮影を伴うプレゼン会や授賞式に出席いただきます。また、WEB 掲載・プレゼン会・授賞式等において、制作者またはチームの代表者として公表されます。

本大会の基本ルールについて

1 回のエントリーで応募することができる作品は、1 作品までとします。
エントリーに関して回数の制限はありません。複数の作品を応募する場合は、応募する作品数に応じて複数回エントリーする必要があります。

応募する作品に使用するゲームエンジン・ライブラリは問いません。

過去に公開済みの作品、他コンテストへの応募作品、大学等の授業課題などで制作した作品でも応募可能です。
ただし、大学等の授業課題などで制作した作品においては、大学等の方針により必要な場合、所属する学部・クラス等の教員または大学等の許可等を得てエントリーするものとします。

"2023 年以降に主催者が開催した「Indie Games Contest 学生選手権」に応募いただいた作品を使用して応募いただくことも可能です。
"
ただし、応募資格を満たし、以前の作品提出時より何らかのバージョンアップが施されている必要があります。
また、卒業生から制作途中の作品を引き継いだ場合、当該卒業生はチーム参加者に含まないものとします。この場合、参加者は、当該卒業生から本規約の条件に従って作品が取り扱われることについて同意を取得しておかなくてはなりません。

応募する作品は、次の条件をすべて満たしている必要があります。
・オリジナル作品であること。
・PC でプレイする作品については、Windows で動作するソフトウエア（exe 形式）であること。
・スマートフォンでプレイする作品については、端末にインストールして動くもの(.apk 等)またはストアから無償でダウンロードが可能であること。(.apk ファイルについては 64bit バイナリを含めること)
・上記実行ファイルの容量は最大 3 GB までとすること。
・マウスとキーボードでプレイすることができるゲームであること（マウスとキーボードでの操作環境に加えて、 ゲームパッド、タッチデバイス（スマートフォン、タブレットなど）、VR ゴーグルその他の操作環境をサポートした作品での応募も可能ですが、マウスとキーボードでプレイすることを前提に審査を行います。）。
・2 人以上の協力または対戦形式でプレイするモードを備えた作品を応募する場合は、ローカル対戦が可能な仕様であること。

第三者が権利を有する著作物または第三者の登録商標と同一もしくは類似する標章を使用している場合またはその他主催者が適切でないと判断した表現・内容を含む場合は、主催者の判断で審査対象外とします。なお、第三者から使用の許諾を得ている場合であっても審査の対象外とします。

参加者は、不特定多数の者が利用可能なものとして Web 上で一般に公開されている有償または無償のアセットおよび素材（以下「公開素材」と総称します。）を使用して本作品を開発することができます。
ただし、公開素材は、本規約の「著作権、肖像等の利用について」に定める本作品の利用範囲にて利用可能なものでなければならず、参加者は、エントリーに際して、使用したアセットおよび素材の出典（URL および提供者を含みます）を明記しなければなりません。

参加者は、公開素材を除き、参加者以外が制作、開発または提供する素材その他の一切のデータを本作品の開発に使用してはならないものとします。

作品提出期間中および締切後の再提出について

作品提出後から一次審査の結果発表までは、作品の再提出は受け付けていません。
ご提出事前にしっかりと動作確認を行った上でご提出いただきますようお願いいたします。
なお、どうしてもやむを得ない事情がありました場合は Discord にてご相談ください。

一次審査通過作品の再提出について

一次審査を通過された本作品につきましては、メール通知および IGC 学生選手権ホームページにてお知らせいたしますが、二次審査までに再提出を行いたい場合は、以下の条件に沿った内容に限り受け付けいたします。

・デバッグやブラッシュアップが主な修正項目となっていること。
・ビジュアルやテイストが初回提出から大きく変わっていないこと。
・仕様や構成、遊び方が大きく変わっていないこと。

受賞作品の展示について

主催者は、授賞作品を、授賞式会場となる主催者ブースにて展示します（東京ゲームショウでの展示を予定しています）。

授賞作品を応募した参加者は、授賞式に出席いただきます。出席にあたって必要な前日からの宿泊費および往復交通費は主催者が負担します。宿泊につきましては参加者の任意とし、主催者はその宿泊費を負担しません。

主催者ブース内の作品展示につきましては主催者スタッフが対応いたします。参加者も主催者ブースにて来場者対応することをご希望される場合は授賞通知の際にメール通知にてお伺いいたしますのでご希望の有無につきまして返信をお願いいたします。

失格の判断および授賞の取り消しについて

エントリーにあたって本作品または参加者が以下のいずれかの事項に該当し、またはそのおそれがある場合、受賞の前後を問わず、失格処分とします。
本作品に次のいずれかの内容が含まれると主催者が判断した場合
・本大会の主旨に沿っていないもの
・展示販売物として相応しくないもの（以下は例示でありこれに限られません。）
・過剰に暴力的または残虐な表現
・人種、信条、性別、社会的身分、職業、宗教、境遇、心身的条件、生活状態等による差別的・侮辱的な表現
・性的な表現
・政治的または反社会的な表現
・公開素材を除く第三者の著作物、商標を使用しているもの （二次創作を含みます。）
・特定の個人・団体等または商品・サービス等にかかる描写のあるもの
・実名等、個人の特定が可能な情報が含まれるもの（参加者本人の情報も含みます。）
・「著作権、肖像等の利用について」に定める利用範囲で利用できないもの

参加者が次のいずれかに該当すると主催者が判断した場合
・ 参加者に本規約への違反があるとき
・第三者の著作権、商標権、特許権、実用新案権その他知的財産権を著しく侵害する、またはそのおそれがあるとき
・第三者への差別、誹謗中傷、脅迫に該当するものまたはプライバシー、人権等を侵害する、もしくはそのおそれがあるとき
・第三者の作品または開発者を誹謗中傷する行為、または誹謗中傷するおそれがあるとき
・主催者の名誉、信用を傷付け、信頼を著しく毀損するとき
・コンピュータウィルス等有害なプログラムが使用もしくは提供される、またはそのおそれがあるとき
・その他法律、法令、公序良俗に反する行為、またはそのおそれがあるとき

免責事項について

参加者は、自己の責任と負担において本大会に参加するものとします。参加者は、本大会に参加するにあたり、チーム制作者全員から応募条件（応募資格について-④）に定める同意を取得しておかなくてはなりません。参加者は、本大会に参加することによって、主催者または第三者に対して損害を生じさせた場合、自己の責任と費用をもって解決するものとします。

本大会に参加することによって発生した、または理由の如何を問わず本大会に参加できなかったことにより発生した損害、損失および不利益等に関し主催者が責任を負う場合、その責任の範囲は、その者に生じた現実かつ直接の損害に限るものとします。主催者は、主催者の予見の有無にかかわらず、特別の事情から生じた損害、逸失利益、間接損害その他の損害について一切の責任を負わないものとします。ただし、当該損害が主催者の故意または重過失により生じた場合はこの限りではありません。

天災、不慮の事故などのやむを得ない事情や主催者の都合により、本大会の内容が変更、中止になる場合があります。
また、国・自治体・公的機関からの要請や方針に沿った対応を行う判断によって、開催を中止する場合があります。
その場合、本大会の Web サイトに掲載すると共にエントリーフォームに記載いただいたメールアドレスに変更または中止のお知らせをいたします。

本大会を変更または中止した場合でも、主催者は、参加者が本大会の参加のために要した費用（制作費等を含みますがこれに限りません。）、その他発生した損害等について補償いたしません。

主催者は、参加者から提出された本作品のデータを保有または破棄する義務を負わないものとします。
参加者は、本作品を提出するにあたり、本作品のバックアップデータを保存するものとします。
本大会における一次審査および二次審査については、主催者および審査員のそれぞれ裁量にて行われるものであり、主催者は、参加者またはチーム制作者等からの、個別の審査過程および結果に関する異議、問い合わせに対し回答または対応する義務を負いません。

主催者は、参加者と他の参加者、チーム制作者その他の第三者との間で発生した紛争、トラブルについて、一切の責任を負いません。

著作権、肖像等の利用について

本作品の著作権は参加者に帰属します。
参加者は、本作品の全部または一部を、主催者、主催者のグループ会社および本大会のパートナー企業その他のメディアが、次の利用範囲において利用することを許諾するものとします。
＜利用範囲＞
・本作品の紹介
・本大会の広告宣伝
・本大会の授賞結果の公表
・本大会の記事掲載
※Web サイト、ソーシャルメディア、TV 番組、イベント等の媒体および場所を問いません。
・主催者が本大会関係者に対して行う本大会の実施報告資料への掲載
・その他参加者の事前の承諾を得た範囲
参加者は、主催者、主催者のグループ会社およびパートナー企業その他のメディアが、本大会に関連して参加者の肖像・音声を撮影、収録すること、収録した肖像・音声およびインタビュー内容等を上記利用範囲において利用することを許諾するものとします。

審査員およびパートナー企業への情報提供について

■二次審査ならびにコンテスト運営のための情報提供

主催者は、一次審査を通過した本作品の参加者に関する次の情報を、二次審査および本大会の運営ならびに次回以降の大会運営改善のため、パートナー企業およびに二次審査の審査員に提供します。

ゲームデータ（実行ファイル）
ゲームタイトル
サークル名
代表者のハンドルネーム
代表者の在籍学校名
作品のジャンル
開発のステイタス
作品が完成した年（完成している作品の場合）
対応プラットフォーム
使用したゲームエンジン・ライブラリ
作品のアピールポイント
制作体制
開発人数

■「みんなのゲームパレード」の掲載のための情報提供

主催者は、一次審査を通過した本作品の参加者に関する次の情報を、本大会のパートナー企業である株式会社ゲームクリエイターズギルドが運営する「みんなのゲームパレード」に掲載するため、同社に提供します。提供した情報は、株式会社ゲームクリエイターズギルドが定める「個人情報取得の同意について」に従い取り扱われます。なお、掲載にあたって、参加者は、自ら「ゲームクリエイター甲子園」のエントリーフォームに登録する必要があります。

ゲームデータ（実行ファイル）
ゲームタイトル
サークル名
代表者のハンドルネーム
代表者の在籍学校名
作品のジャンル
開発のステイタス
作品が完成した年（完成している作品の場合）
対応プラットフォーム
使用したゲームエンジン・ライブラリ
作品のアピールポイント
制作体制
開発人数

個人情報の取り扱いについて

主催者は、参加者の個人情報（エントリーフォーム入力情報 (学校名を含みます) およびプレゼン会および授賞式等で撮影・収録された肖像・音声等）を、次の審査員への提供および審査・授賞結果の公表を除き、主催者の個人情報等保護方針に従って取り扱い、当該個人情報等保護方針に定める利用目的の他、本大会の選考および連絡（当選通知の発送を含む）、イベント運営（個人またはチームの紹介、プレゼン会・授賞式参加など）および上記「著作権、肖像等の利用について」に定める利用範囲で利用します。

＜審査員＞
株式会社 yosp
株式会社ゲームクリエイターズギルド
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社
株式会社コナミデジタルエンタテインメント

＜主催者の個人情報等保護方針＞
個人情報等保護方針

問い合わせ先

本大会に関する問い合わせ、個人情報に関するお問い合わせは、本 HP 下部にございます「お問い合わせ」リンクよりお願い申し上げます。