



Indie Games Contest 学生選手権

## エントリー要項

2023年1月16日更新

株式会社コナミデジタルエンタテインメント IGC2023 委員会

### エントリー概要

名称： Indie Games Contest 学生選手権

主催： 株式会社コナミデジタルエンタテインメント

協賛（アルファベット順）： Xsolla 株式会社 STAND ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社

### スケジュール

1月16日(月)	エントリー開始
2月23日(木)	エントリー締め切り
3月15日(水)	1次審査結果発表
3月29日(水)	2次審査（プレゼン会）
4月19日(水)	2次審査結果発表
4月30日(日)	IGC2023 開催会場にて授賞式

### 応募資格

- 日本国内において2024年以降に卒業予定の大学・大学院・専門学校に在籍されている方が参加できます。  
（高校生以下の学生の方は参加できません。）
- 個人または複数人で構成されるチームでのどちらでも参加が可能です。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ならびに並行しての個人としての応募についても制限はありません。
- チームでエントリーする場合、チームのメンバー全員が上記応募資格を満たしている必要がありますが、メンバー全員が同じ大学等に所属している必要はありません。
- エントリーおよび作品提出に当たり、学校の許諾は必須ではありません。
- チームでのエントリーは、少なくともメンバーの1名（最大2名）を代表者として、個人情報等を含む情報を「エントリーフォーム」に記載してください。
- エントリーフォームに記載された代表者につきましては、選考通過または受賞時等において、WEB掲載・プレゼン会参加・授賞式出席等により本作品の制作者ならびにチームのメンバーとして公表されます。  
選出の際は取材や撮影を伴うプレゼン会の参加や授賞式への出席などが可能な方を選出してください。

## 基本ルール

- 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してください。
- 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、他コンテスト応募作品、現在制作中または制作が完了した学校制作の作品でも応募可能です。  
ただし、学校作品においては所属する学部・クラス等の教員または学校の許可のもとでエントリーしてください。
- 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ェア（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。
  - ・上記実行ファイルの容量は最大3ギガバイトまでとすること。
  - ・前提として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。）
- 既存の創作物（著作権や許諾の有無を問いません）の複製、翻案、他人の商標またはこれに類似する商標、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、審査対象外とする可能性があります。
- 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、エントリー規約内の「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）を明記する必要があります。
- 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。
- 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としてご提出ください。

## 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協賛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
- ・本大会のアフターレポートへの掲載
- ※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。
- ・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協賛企業その他のメディアが、本大会に関連して参加者（参加チームの場合は代表者に限ります）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。

## 失格の判断について

- 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、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
  - ・IGC2023 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
  - ・参加者が本規約に違反しているとき
  - ・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
  - ・当社の名誉、信用を傷付け、信頼を著しく毀損するとき
  - ・コンピュータウイ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

- 参加者等は、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。
- 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、新型コロナウイルスの感染状況に伴い、国・自治体・公的機関からの自粛要請や感染症対策の基本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 1 次審査および 2 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、参加者等と他の参加者等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。

## 協賛企業への情報提供について

### ■二次審査並びにコンテスト運営のため

- 一次審査通過した 20 作品につきましては、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、協賛企業ならびに二次審査の審査員に以下の情報を提供します。

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」の掲載について

- 一次審査通過した 20 作品につきましては、株式会社 STAND が運営する「みんなのゲームパレード」に掲載させていただきます。

「みんなのゲームパレード」への掲載にあたっては、弊社より下記データを株式会社 STAND に提供し、参加者自らが「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ことにより掲載が行われます。

提供したデータについては「ゲームクリエイター甲子園」のエントリーフォームに定める「個人情報取得の同意について」に基づき、参加者と株式会社 STAND との間で個人情報等の取り扱いが行われるものとします。

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

## 個人情報の取り扱いについて

- 主催者は、参加者（参加チームの場合は代表者に限ります）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、次のコナミ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」に定める利用方法の範囲で利用することを目的として利用します。

個人情報等保護方針

## 問い合わせ先

本大会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。

[お問い合わせ](#)