

作ってきたのは、
ゲームじゃない。
未来だ。

過去累計応募作品数
1万作品以上!

多くの受賞者が
ゲーム業界に就職!

U-18世代からの
応募也大歓迎!



ゲームソフト／ゲームグラフィック・アート／AIゲームグラフィック・アート／ゲーム企画

応募締切

ゲームグラフィック・アート部門／AIゲームグラフィック・アート部門／ゲーム企画部門

ゲームソフト部門

2026年11月16日[月]23:59締切

2027年1月6日[水]23:59締切

対象

学生・生徒・児童および一般アマチュアの方

受賞作品発表
表彰式

2027年3月20日[土]開催イベント内にて

ゲームソフト部門の最終審査・各部門の結果発表

※詳細は随時、福岡ゲーム産業振興機構のHPにて公開します。

▼応募の詳細はこちら



[主催] 福岡ゲーム産業振興機構(GFF、九州大学、福岡市) [後援] 九州経済産業局、福岡県、福岡県未来ITイニシアティブ

作ってきたのは、 ゲームじゃない。未来だ。

発足20周年を迎えた福岡ゲーム産業振興機構^{★1}では、“福岡を世界的ゲーム都市へ”というビジョンのもと、さまざまな事業を展開しています。

その取り組みの一つとして、2008年より学生・アマチュアのゲームクリエイターを対象としたゲームコンテストを開催しており、本年度で第20回を迎えます。

本コンテストは、次代のゲーム産業を担うクリエイターの育成を目的にスタートし、これまで多くの若き才能と出会ってきました。

今年も、自由な発想と情熱あふれる作品を募集いたします。

皆様のご応募をお待ちしております。

応募締切

ゲームグラフィック・アート部門 / AIゲームグラフィック・アート部門 / ゲーム企画部門

2026年11月16日(月)23:59締切

ゲームソフト部門

2027年1月6日(水)23:59締切

対 象

学生・生徒・児童および一般アマチュアの方

※勤務・雇用形態に関わらず、生活の主たる収入として、ゲーム制作の対価報酬を得られている方につきましては、プロのゲームクリエイターとみなします。

※18歳未満の方は、保護者の承認を得たうえでご応募ください。

応募用紙の保護者承認欄に☒をお願いいたします。

受賞作品発表・表彰式

2027年3月20日(土) 会場:福岡市中央区 内

2027年3月20日(土)開催イベント内にてゲームソフト部門の最終審査・各部門の結果発表

※後日、アーカイブ映像を公開予定です。

※詳細は随時、福岡ゲーム産業振興機構のHPにて公開します。

前回の応募実績

全応募数 / 1,056件

- ※各部門間の複数応募は可能です。(例:ゲームソフト部門とゲーム企画部門で各一作品応募)
- ※同じ部門で複数の応募はできません。お一人一部門一作品となります。

1 ゲームソフト部門

オリジナルゲーム作品。

一般向け家庭用ゲーム機(据え置き型、携帯型他)対応、パソコン対応、スマートフォン・タブレット対応の作品等、全てのコンピュータエンターテインメント作品を対象とします。テーマ及びプラットフォームの制限は設けません。

※許可を得て第三者が権利を保有する素材を使用している場合は、応募用紙の自由記入欄にその旨をご記載ください。

※必ず動作確認を行ってください。過去、作品が動作せずに審査が出来なかった作品もあります。

- 「○○ツクール」等、簡易ゲーム制作ソフトを利用した作品や、FLASHゲームは審査対象外となります。

ただし、Unreal Engine などゲームエンジンを使用したものは問題ありません。

- VR機器等を使う作品の応募も可能です。しかし、開発機のみで動作する作品は審査対象外となります。

その他にも一般的でない動作環境が必要な作品(例:1人プレイモードがなく、サーバー接続が必要なオンラインマルチプレイを前提とした作品等)については、動作環境をしっかりとご記入ください。審査時に動作が出来ない場合は、審査対象外とさせていただきますので、予めご了承ください。

- 素材やアイデアの一部等において、AIツールの使用は可能です。ただしAIツールを使用した場合は、

応募用紙にツールと使用箇所を明記してください。

※審査はAIツールの使用有無にかかわらず、基本的に作品のクオリティで判断いたしますが、ご自身で制作された箇所の把握や、今後の運営の参考資料として活用させていただきます。

2 ゲームグラフィック・アート部門

下記の【課題】に従って、架空のゲームソフトの世界観をデザインした作品。

課題

テーマ:「人が“生きて生活している”世界」を表現したアート

※ジャンル・ターゲット層の設定は自由です。

- A3サイズ(タテ・ヨコ自由)1枚。
- 課題テーマを元に世界観を自由に設定してください。
- 2D・3Dのどちらでもデザイン可です。
- 作品内にテキストもレイアウトする場合は、「タイトル」と「キャッチコピー」のみとしてください。
- 応募用紙にゲームのタイトル、世界観の説明、登場キャラクターの紹介等を記載してください。
- ご本人の画力や表現力等を評価する部門になります。AIツールの使用は一切禁止です。
AIツールをご使用の場合は「AIゲームグラフィック・アート部門」へご応募ください。

3 AIゲームグラフィック・アート部門

下記の【課題】に従って、架空のゲームソフトの世界観をAIツールを使用してデザインした作品。

課題

テーマ：「人が“生きて生活している”世界」を表現したアート

※ジャンル・ターゲット層の設定は自由です。

- テーマ・AIツールの使用可否以外の条件は、[2]ゲームグラフィック・アート部門と同様です。
- 一部、または全部においてAIツールを用いた作品をご応募ください。
- 応募用紙にツールと使用箇所を明記してください。
- 本部門においては作品のクオリティやテーマとの整合性を評価対象といたします。
プロンプト等のAIツール使用の技能、使用範囲、ツールの種類は審査の主な対象ではございません。

4 ゲーム企画部門

下記の【課題】に従って、オリジナルゲームを企画した作品。

課題

テーマ：まったく新しい「協力プレイ」ゲーム

※ジャンル・ターゲット層の設定は自由です。

- A4サイズ片面5枚～10枚。
- 企画作成にあたって、最低限下記について明記してください。
◇想定ハードウェア◇対象年齢◇プレイ人数◇ジャンル
- 想定ハードウェアは、家庭用ゲーム機・PC・スマートフォン・VR機器・カードゲーム…など、自由に設定してください。
ただし、現在の技術で開発可能なものとしてください。
- 企画書のデザインについては、企画の魅力が伝わるよう自由にデザインしてください。ただし、企画書上に使用する画像等について、他者の著作権を侵害するものがあった場合は、失格とします。（許可を得たフリー素材等は可。）
※許可を得て第三者が権利を保有する素材を使用している場合は、応募用紙の自由記入欄にその旨をご記載ください。
- 素材やアイデアの一部等において、AIツールの使用は可能です。ただしAIツールを使用した場合は、応募用紙にツールと使用箇所を明記してください。
※審査はAIツールの使用有無にかかわらず、基本的に作品のクオリティで判断いたしますが、ご自身で制作された箇所の把握や、今後の運営の参考資料として活用させていただきます。

同意事項

以下の事項について、同意のうえ、ご応募ください。応募用紙内で同意がない場合、応募受付はできません。

- 1 応募作品は、第三者の著作権や名誉権及びその他の権利を侵害しないものとし、これに抵触する作品は審査の対象外となります。権利侵害に関わる問題は、すべて応募者の責任と費用負担で解決するものとします。また、第三者の権利侵害に関するお問い合わせ、ご相談については、主催者及びその関係者は、一切関与いたしません。
※許可を得て第三者が権利を保有する素材を使用している場合は、応募用紙の自由記入欄にその旨をご記載ください。
- 2 主催者及び主催者の認める第三者は、「福岡ゲームコンテスト」に関する広報、PRのため、営利を目的とせず、応募作品の試遊、公開、展示、印刷等（応募作品の画像等を含む）を無償かつ無期限で行うことができます。
- 3 審査に関するお問い合わせについては、一切お答えできません。
- 4 他のコンテストとの重複応募も可能です。ただし、その場合は各部門応募締め切り時点で、他のコンテストの受賞歴がないものに限りです。また、他のコンテストなどで重複応募が禁止されている作品、応募者がコンテストの主催者または第三者に著作権を譲渡もしくは使用許諾している作品、コンテスト主催者または第三者への著作権の譲渡もしくは使用許諾が条件となっている作品は応募できません。なお、重複応募する作品は応募用紙の自由記入欄にその旨をご記載ください。

- 5 留学生や外国籍の方もご応募いただけます。ただし、ゲームソフト部門については、最終審査にプレゼンテーションや質疑応答がございますので、日常レベルの日本語対応ができる方のみとさせていただきます。
※必要に応じて、ご自身で通訳を手配いただくことは問題ございません。
- 6 その他、特に取り決めのない事項については、主催者の判断により決定します。
応募者がその決定を了承できない場合には、応募者は応募を撤回できるものとします。
ただしこの場合も応募にかかった費用等は一切返還いたしません。
- 7 本応募要項は新技術の登場・流行に際した場合など、予告なく変更する可能性があります。
その際は福岡ゲーム産業振興機構のHPにてお知らせいたします。
- 8 18歳未満の方は、保護者の承認を得たうえでご応募ください。
※応募用紙の保護者承認欄に ☒ をお願いいたします。

AI使用可能部門について

「GFF AWARD」では、ゲームソフト部門、AIゲームグラフィック・アート部門、ゲーム企画部門で、AIツールの使用を許可しております。

【理由・背景】

- ・AI技術の進歩は目覚ましく、今後もその流れは止まらないと考えられること。
 - ・ゲームクリエイターにおいても、今後AI技術を駆使できるスキルが求められると予想されること。
 - ・AI技術で少人数でも大規模作品を作れるように作業の効率化を実現したり、新たなエンターテインメントの創出につながる可能性が高いこと。
- ※ゲームグラフィック・アート部門に関しては、純粋な画力や表現力を審査する場として、部門を明確に区分しました。

AI使用に関する同意事項

以下の事項について、同意のうえご応募ください。応募用紙内で同意がない場合、応募受付はできません。

- ① AIツールの使用に関して、プロンプト中に特定の人物、作家、キャラ、商品、サービスなどの固有名詞を使用することを禁止します。
- ② 現在の日本の法律で違反となるような行為や、既存の著作権が問われるような作品の応募は禁止とし、審査の対象外となります。
- ③ イベントやSNSで掲示された場合に、著作権侵害や既存の著作権が問われるような作品でないかを基準に、ご自身の判断でご応募ください。
- ④ 作品応募により発生する一切の責任は応募者が負うこととし、権利侵害に関わる問題は、すべて応募者の責任と費用負担で解決するものとします。
また、応募した作品により発生するすべての問題に関して、主催者及びその関係者は、一切関与いたしません。
- ⑤ 上記事項に違反したことが審査後に発覚、違反したと判断された場合は、受賞を取り消す場合があります。

賞と賞金

ゲームソフト部門 大賞(1作品)

【副賞】

- ① 賞金 30万円
- ② 作品宣伝サポート(3回)
- ③ 審査員 & ゲスト審査員との限定座談会

※対象は優秀賞の中から選出されますが、大賞受賞者は優秀賞の賞金5万円の贈呈はありませんので、ご注意ください

ゲームソフト部門 優秀賞(複数作品)

- 【副賞】① 賞金 5万円 ② 作品宣伝サポート(1回)
③ 審査員 & ゲスト審査員との限定座談会

その他部門 優秀賞(複数作品)

【副賞】 賞金 5万円

※②作品宣伝サポート: GFFの公式X(@GFF_PR)やGFF加盟企業の公式X等にて、受賞者がPRしたい受賞作品関連の内容を、大賞3回/優秀賞1回確約いたします。

※③審査員 & ゲスト審査員との限定座談会: 福岡ゲームコンテスト「GFF AWARD 2027」終了後に、座談会を開催いたします。
作品やゲーム開発についてなど、自由にお話いただくことが可能です。

※副賞は追加になる可能性があります。

1 審査員／GFF加盟企業*2、大学・教育機関関係者、ゲスト審査員（予定）

2 審査の流れ

ゲームソフト部門

1. 一次審査

応募作品のプレイ映像データ及び企画書審査

※一次審査を通過した応募者には事務局より連絡いたしますので、ゲームデータのオンライン提出をお願いいたします。プレイに際してゲームデータ以外の実機（専用のデバイス等）が必要なものについては、別途送付をお願いする場合があります。

2. 二次審査

ゲームプレイによる審査

※二次審査通過者には、事務局から最終審査について連絡いたします。
（2027年 2月下旬ごろ予定）

3. 最終審査

2027年3月20日

会場での作品プレゼンテーション・審査員のゲームプレイによる公開審査

※来場に際しては主催者より宿泊・交通費（1チームあたり最大5万円）の補助を行います。

●最終審査にノミネートされた作品は、優秀賞として表彰いたします。

優秀賞の作品を対象に大賞作品を決定します。

●最終審査の形式については、二次審査通過者に連絡いたします。

※最終審査で使用する基本機材（PC・スマートフォン本体・コントローラー等）は主催者にて準備しますが、専用のデバイス等が必要な作品については、送付をお願いする場合があります。

ゲームグラフィック・アート部門 / AIゲームグラフィック・アート部門 / ゲーム企画部門

1. 一次審査

応募作品による審査を行い、各部門数点に絞ります。

2. 二次審査

一次審査を通過した作品より、各部門の優秀賞を決定いたします。

●審査後に受賞連絡をいたします。公式HP内で受賞作品を公開させていただきます。

応募方法（オンライン提出）

① データの準備

- 作品データファイル名：【作品データ】作品名_応募者フルネーム
※作品データのみでのZipファイル圧縮はしない。
- 応募用紙ファイル名：【応募用紙】応募者フルネーム

② Zipファイルの作成

- ファイル名：作品名_応募者フルネーム
- ①の作品データと応募用紙を1つのファイルにまとめて圧縮。

③ 応募データをアップロード

- 「GigaFile（ギガファイル）便によるアップロード方法」を参考に、②で作成したZipファイルをアップロード。
- 保存期間は30日以上に設定、パスワードは設定しない。
- アップロード後に発行されるURLを取得。

④ 応募フォームを送信

- 福岡ゲーム産業振興機構のHP内の応募フォームに必要事項を入力し、③で取得したURLを貼り付けて送信。

⑤ 応募完了

- 応募後に自動返信される「応募完了メール」が届いていることを確認し、応募完了。

⑥ その他：データに修正があり、再応募する場合

- ファイル名：【再応募】作品名_応募者フルネーム
- データを一式再応募してください（部分差し替え不可）

※「応募完了メール」は、迷惑メールとして振り分けられる可能性があります。

※誤ったメールアドレスを入力した場合、「応募完了メール」が届きませんのでご注意ください。

※GigaFile（ギガファイル）便以外へのアップロードによる提出は原則受け付けません。

※同一人物による同じ部門への複数作品の応募は、審査の対象外とさせていただきます。応募は一部門一作品に限ります。

※Excelデータが閲覧・入力できない場合は、PDFデータを出力・記入し、スキャンデータをZipファイルに格納してください。

応募の
詳細は
こちら▶



1 ゲームソフト部門【応募締切：2027年1月6日(水) 23:59 締切】

① 応募作品のプレイ映像データ

※応募作品の特長を30秒～1分程度の映像にまとめ、
MP4・WMV・AVIなど、一般的なPCで開けるファイル形式で映像データを作成してください。
※動画の内容は、ゲームプレイの様子やポイントが分かる映像など、作品の魅力が伝わるよう工夫してください。
※審査の段階でプレイできない内容を含むなど、実際のゲーム内容と異なる映像の編集はご遠慮ください。

② 企画書・説明書(PDF形式)

※企画書に、使用したゲームエンジン等を明記してください。

③ 応募用紙(Excel形式)

※ゲームタイトル・作品に関するPRポイントを記載してください。
※AIツールを使用した場合は、ツールと使用箇所を明記してください。

2 ゲームグラフィック・アート部門【応募締切：2026年11月16日(月) 23:59 締切】

① 応募作品(A3サイズ 1枚)データ

※PDFとJPG(どちらも解像度 350dpi 程度)で応募作品データを作成し、必ず両方のデータを提出してください。
※作品内にテキストもレイアウトする場合は、「タイトル」と「キャッチコピー」のみとしてください。

② 応募用紙(Excel形式)

※ゲームのタイトル、世界観の説明、登場キャラクターの紹介等を記載してください。

③ AIツールの使用は禁止です

3 AIゲームグラフィック・アート部門【応募締切：2026年11月16日(月) 23:59 締切】

① 応募形式は上記ゲームグラフィック・アート部門と同様です

② 一部、または全部においてAIツールを用いた作品をご応募ください

※応募用紙にツールと使用箇所を明記してください。

4 ゲーム企画部門【応募締切：2026年11月16日(月) 23:59 締切】

① 応募作品(A4サイズ片面 5枚～10枚)データ

※PDFで企画書を1つにまとめたデータを作成してください。
※手書きの作品に関しても、必ず紙面をスキャンし、データ化した形で提出してください。
※資料に画像を使用する場合は、高解像度のデータを使用してください。

② 応募用紙(Excel形式)

※ゲームタイトル・作品に関するPRポイントを記載してください。
※AIツールを使用した場合は、ツールと使用箇所を明記してください。

応募作品送付先

オンラインによる作品提出となります。
福岡ゲーム産業振興機構のHPより、
応募フォームにてお送りください。

応募作品は、郵便・宅配便及びメールでは受け付けしていません。
下記事務局への直接持ち込みも受け付けしていません。

問い合わせ先

※応募要項をよくお確かめのうえ、お問い合わせをお願いします。

福岡ゲームコンテスト運営事務局
(株式会社ブレイクスルー内)

〒810-0041 福岡市中央区大名2-6-5 天神西通り館6F
10:00～17:00(土・日・祝日及び年末年始12/28～1/3除く)
TEL:092-715-0755
E-mail:fgc@break-net.com

★1 福岡ゲーム産業振興機構 (<http://fukuoka-game.com/>)

GFF、九州大学、福岡市の三者が連携し、“福岡を世界的ゲーム産業拠点”にするべく、2006年5月に設立された、日本ゲーム業界史上初の産学官連携組織。世界が目指すゲーム都市・福岡の実現のため、人材育成・市場開拓・広報等各種事業に取り組んでいます。

★2 GFF (<https://www.gff.jp/>)

「GAME FACTORY'S FRIENDSHIP」の略称で、九州・福岡のゲームソフト制作会社や教育機関による任意団体です。
九州・福岡を、ゲーム産業、クリエイティブ関連産業の世界的開発拠点とすることを目的に活動を進めています。

加盟企業(正会員・準会員)

- | | |
|-----------------|--------------|
| ●株式会社レベルファイブ | ●株式会社デジタルハーツ |
| ●株式会社サイバーコネクトツー | ●グランディング株式会社 |
| ●株式会社ガンバリオン | ●株式会社キューマックス |
| ●ポルトゥウィン株式会社 | ●株式会社ベガスジャパン |
| ●株式会社アルファ・システム | |



福岡ゲーム都市宣言

福岡ゲーム産業振興機構