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
応募も大歓迎!

応募要項

第19回 福岡ゲームコンテスト

GFF AWARD 2026

ゲームソフト　ゲーム企画　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

キミという原石が、ゲームの未来を作る。

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 2025年11月17日【月】23:59締切	ゲームソフト部門 2026年1月6日【火】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	2026年3月20日【金・祝】開催イベント内にて 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。	

［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

福岡ゲーム産業振興機構

キミの才能が、
世界で輝く時が来た。

2026年に発足20周年を迎える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、本年で第19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
2025年11月17日（月）23:59締切

ゲームソフト部門
2026年1月6日（火）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。
※別途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

2026年3月20日（金・祝）会場：福岡市科学館

2026年3月20日（金・祝）開催イベント内にて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 ／ 846件

応募対象作品

※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くことがありますので、予めご了承ください。
●素材やアイディ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頂きます。

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

大テーマ:「融合と調和」
小テーマ:①背景型テーマ
「自然と文明が調和した魅力的なRPGの新世界」
②キャラ型テーマ
「ファンタジーと現代の境界で戦う者たち」

▶ 小テーマは、上記①or②から自由にお選びください。

※ジャンル・ターゲット層の設定は自由です。
※①、②のいずれを選んでも審査に影響はありません。
※審査は①、②を合わせて行い、優秀賞は1作品とします。

- 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。
  ①は背景を中心とした世界観を、②はキャラクターを中心とした世界観を審査基準とさせていただきます。
  小テーマ②「キャラ型テーマ」を選択した方は、キャラクターを1体以上登場させデザインしてください。
  ①「背景型テーマ」を選んだ方はキャラクターは必須ではございませんが、入れて頂いても問題ございません。
  作品の世界観を表現する上で、ご自身が最適と思われる要素にて、デザインしてください。
- 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

大テーマ：「融合と調和」

小テーマ：①背景型テーマ
「自然と文明が調和した魅力的なRPGの新世界」
②キャラ型テーマ
「ファンタジーと現代の境界で戦う者たち」

▶ 小テーマは、上記①or②から自由にお選びください。

※ジャンル・ターゲット層の設定は自由です。
※①、②のいずれを選んでも審査に影響はありません。
※審査は①、②を合わせて行い、優秀賞は1作品とします。

- 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：「新機軸オープンワールド」
◎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ご記載ください。
- 素材やアイディ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、ご自身でご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頂きます。

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、一切対応いたしません。
   ※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ます。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その旨を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頂きます。
※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ございます。
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。
※別途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、部門を明確に分けさせて頂きました。

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。
①AI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、既存の版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版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、運営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、受賞を取り消しにする場合があります。

賞と賞金

●大賞（1作品）・・・・トロフィー＋副賞 30万円 ※ゲームソフト部門のみ該当

●優秀賞（複数作品）・・・・トロフィー＋副賞 5万円

※大賞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副賞 5万円の贈呈はありませんので、ご留意ください。
※その他、企業賞が追加される可能性がございます。

選考・審査

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。
（2026年 2月下旬ごろ予定）

3. 最終審査
2026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頂きます。

応募方法

オンラインによる作品提出となります。
応募フォームおよび詳細は、福岡ゲーム産業振興機構のHP（http://fukuoka-game.com/）をご確認ください。

【オンライン提出手順】
①各部門に応じた提出書類を全てZipフォルダーに圧縮し、GigaFile（ギガファイル）便にアップロードしてURLを取得。
②福岡ゲーム産業振興機構のHPより、応募フォームに必要事項を入力の上、GigaFile（ギガファイル）便で取得したURLを貼り付けて送信。
③応募完了後に自動配信される「応募完了メール」を確認。

※「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）便の**保存期間は必ず30日以上**に設定してください。
※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。
※複数部門への応募は可能です。
※公序良俗に反するもの、パロディーの範囲を逸脱する二次創作作品等は失格の対象となります。
※応募用紙（Excelデータ）は、福岡ゲーム産業振興機構（http://fukuoka-game.com/）のHPでダウンロードし、入力をお願いします。
※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フォルダーに格納してください。

1 ゲームソフト部門 【応募締切：2026年1月6日（火）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ポイントを応募用紙に記載してください。
※AIツールを使用した場合は、ツールと使用箇所について明記してください。

2 ゲームグラフィック・アート部門 【応募締切：2025年11月17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：2025年11月17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について明記してください。

4 ゲーム企画部門 【応募締切：2025年11月17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ポイントを応募用紙に記載してください。
※AIツールを使用した場合は、ツールと使用箇所について明記してください。

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付けしておりません。
下記事務局への直接持ち込みも受付けしておりません。

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

- ●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
- ●プラチナゲームズ株式会社
- ●株式会社ガンバリオン
- ●グランディング株式会社
- ●ポールトゥウィン株式会社
- ●株式会社キューマックス
- ●株式会社アルファ・システム