

# 『デジタルクリエイティブコンテスト』後期結果発表

## ～前期の2倍を超える応募数！子どもたちのひらめきが込められた作品が集結～

昨年12月から1月にかけて、日本を代表するクリエイティブ企業やデジタル企業の後援のもと、デジタルクリエイティブに特化したコンテストを開催しました。後期募集では、**前期の29作品を大幅に上回る69作品が集まりました**。審査委員長のひろゆき氏をはじめとする第一線で活躍するクリエイターの審査を経て、以下のとおり入賞作品を決定しました。

### 1 入賞作品について

グランプリおよび各部門優秀賞の受賞者は以下のとおりです。

その他入賞作品（審査員特別賞）や審査員コメントについてはtsukurunHPをご覧ください。tsukurunHP  
tsukurunHP：https://gunma-tsukurun.jp/



tsukurunHP  
QRコード

賞	作者	区分
グランプリ	Moyashi	小学生
デジタル映像部門優秀賞	該当者なし	—
3 DCG部門優秀賞	佐藤 悠 (さとう はるか)	中学生
2 DCG部門優秀賞	鹿野 仁智 (しかの まさと)	小学生
デジタルゲーム部門優秀賞	Moyashi	小学生



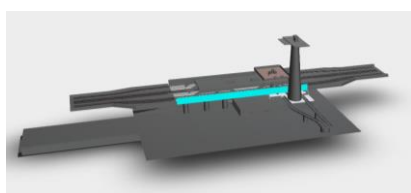
### グランプリ（デジタルゲーム部門優秀賞）

【作品説明】

軍艦×ストレス発散！というゲーム。旧海軍や海上自衛隊に興味があり、戦艦三笠を現代の護衛艦としてゲームの中でよみがえらせた。制作のなかで敵に弾を当てた際、敵が衝撃でふっ飛んでしまうようになったが、「爽快でストレス発散になる！」とひらめき、ストレス発散をゲームに盛り込んだ。

【審査委員長 ひろゆき氏コメント】

ゲームの面白さには、音や爆発のエフェクトなどの爽快感が重要なのですが、感覚的なものなので、なかなか人から教わるのが難しかったです。連続で大きな音と共に弾が出ると気持ちいいと感じるセンスや、失敗をそのまま活かす判断もよかったです。



### 3DCG部門優秀賞

【作品説明】  
架空の前橋駅を舞台にした。



### 2DCG部門優秀賞

【作品説明】  
自分で考えたキャラクターを集結させた。

### 2 表彰式について

後期入賞作品については、3月20日（水）にtsukurunで行われる「tsukurun2周年記念イベント」内（13:30～15:30）にて表彰を行います。表彰式には知事も出席予定です。

### 3 その他

受賞者への取材を希望される場合は、当課までご連絡ください。