

誰もが自由に提案できる社会課題解決型ゲームアイデアコンテスト
『FORTNITE SHIBUYAで、なにして遊ぶ？』のアイデア募集を開始！
最終審査・表彰イベントは豪華審査員を前にアイデアをプレゼンテーション！
2026年2月10日(火)に渋谷ストリーム ホールで開催

株式会社ゲームクリエイターズギルド
東急株式会社

株式会社ゲームクリエイターズギルドおよび東急株式会社(以下、東急)は、社会課題解決型ゲームアイデアコンテスト『FORTNITE SHIBUYAで、なにして遊ぶ？』(以下、本コンテスト)の開催を発表し、12月8日からアイデアの募集を開始しています。



powered by 東急 CCC 神ゲー創造主エボリューション

公式サイト : <https://fortniteshibuya.com/>

フォートナイトに再現された“デジタル上の渋谷”で、全国の遊びの天才たちへ。
子どもから大人まで、誰でも参加できる「未来の渋谷アイデアコンテスト」が始動。

本コンテストは、世界的人気ゲーム「Fortnite(フォートナイト)」上に構築された デジタル上の渋谷“FORTNITE SHIBUYA”を舞台に、「渋谷でこんな遊びがあったら最高に楽しい！」を誰もが自由に提案できる、これまでにない社会課題解決型のアイデアコンテストです。優勝者をはじめとした入賞者には総額20万円の賞金を贈呈します。

また本コンテストの最終審査・表彰イベントは、すでに開催を発表している「ゲームクリエイター甲子園 2025」と「神ゲー創造主エボリューション」との初の合同授賞式として、2026年2月10日(火)に渋谷ストリーム ホールで開催します。

本コンテストを通じて、渋谷のまちづくりや未来像をより身近に考えていただく機会を創出するとともに、デジタルツインを活用した社会課題解決や事業共創の取り組みを広く発信します。

※本プロジェクトは、Epic Gamesによりスポンサー、支援、または運営をされるものではありません。

以上

【別紙】

■FORTNITE SHIBUYAとは？

東急は、Fortnite上に渋谷の街を再現したオリジナルマップ「SHIBUYA TAG —渋谷鬼ごっこ—」を制作し、2025年5月に開催されたアジア最大級のスタートアップカンファレンス「SusHi Tech Tokyo 2025」で初披露しました。今後も継続的なアップデートを行うとともに、リアルとバーチャルを横断したさまざまな取り組みを展開予定です。

【FORTNITE】TOKYU Fortnite Project

マップコード: 1727-0933-8074

リンク: <https://www.fortnite.com/@tenshabi/1727-0933-8074>

■『FORTNITE SHIBUYAで、なにして遊ぶ？』とは？

東急が提供する「SHIBUYA TAG —渋谷鬼ごっこ—」を活用し、「渋谷でどんな遊びができたら楽しい？」をテーマに、自由な発想からゲームアイデアを募集するアイデアコンテストです。

Fortniteという誰でも遊べるデジタル空間を舞台にすることで、現実の制約にとらわれない、“遊びの視点から渋谷の未来を考える”取り組みです。

対象: 小学生～社会人(経験不問・親子・チーム参加も歓迎)

共催: 東急株式会社、ゲームクリエイター甲子園(株式会社ゲームクリエイターズギルド)

公式サイト: <https://fortniteshibuya.com/>

■今回の募集テーマ

「渋谷でなにして遊ぶ？」

Fortniteの世界に広がる渋谷の街で、

あなたの“こんな遊びがあったら最高！”を自由に提案してください。

空を飛んでも、街全体をゲームにしても、完全なる自由です。

バーチャルだからこそ実現できる渋谷の遊び方。

あなたのアイデアで“次世代の渋谷”をデザインしてください。

＜アイデア例＞

- 100人でスクランブル交差点鬼ごっこ
- ビル屋上をつなぐ爽快パルクールレース
- 忠犬ハチ公と進む冒険クエスト
- 渋谷全体を使った巨大迷路ゲーム

年齢・スキル不問。アイデアがあればスライド1枚から参加可能です。

■応募方法

必須

- ・Googleスライド(5ページ以内)
- ・アイデアタイトル
- ・応募者名(ニックネーム可)

任意

- ・イラスト、図解、動画
- ・フォートナイト上のプロトタイプ

下記のフォームから応募ください。

<https://forms.gle/XWUMwUcfHJF3JP2G9>

■スケジュールと審査の流れ

STEP1:アイデアをつくる(～2026/1/12)

- ・フォートナイト渋谷マップを題材に「渋谷でなにして遊ぶ？」を自由に発想
 - ・Googleスライドで5ページ以内の企画書を作成
- ※スライド1枚でもOK。イラストや動画を付けるとより伝わりやすいです。

STEP2:応募する(2025/12/8～2026/1/12)

- ・特設サイト内「応募フォーム」からデータをアップロード
- ※個人・親子・友達・学校単位など、形式は自由
※年齢制限なし

STEP3:事前審査(2026/1/13～1/24)

- ・審査員チームが応募作品を確認
- ・一般基準(楽しさ・オリジナリティ・渋谷らしさ)と東急加点基準をもとに選考
- ・決勝進出者5組を選出

STEP4:決勝進出者の発表(2026/1/26)

- ・特設サイトとSNSで決勝進出者を発表
 - ・個別に運営から連絡し、当日の準備をサポート
- ※メディア向けにも情報公開予定

STEP5:決勝イベント(2026/2/10 @渋谷ストリーム ホール)

- ・特設ステージでアイデアをプレゼンテーション
- ・ゲームクリエイター／ストリーマーなど豪華審査員がコメント
- ・その場で入賞者を発表(最優秀賞などの受賞者は公式動画・SNS・連携イベントでも紹介予定)
- ・賞金 最優秀賞:10万円、優秀賞:5万円×2組、佳作:東急グループ商品券1万円分×2組

■審査基準

- 「遊んでみたい！」と思わせるワクワク感
 - 独自性
 - 渋谷らしさ
 - 都市開発・社会課題への示唆
-

【ゲームクリエイターズギルド 概要】

ゲームクリエイターを始めとしたゲームに関わる/関わりたい人たちが、プロ・アマチュア/学生・社会人/企業間など、あらゆる垣根を越え「学び合い」「語り合い」「教え合う」ゲームクリエイターのための拠点(ギルド)です。

※現役ゲームクリエイターやゲーム企業を目指す学生が約7,600人参加(2023年12月現在)

スキルや知識を学びゲームクリエイターとして成長・活躍し続けたい、同じ業界にいる仲間と市場の動向や技術についてなどの交流したい、日本のゲーム業界・職業自体の価値を上げ今より良い環境を作っていくたい、そんなゲームを愛する人たちの未来に必要な情報や機会を提供します。

ゲームクリエイターズギルド公式サイト:<https://game.creators-guild.com/>

▼ゲームクリエイターズギルド LINE

【社会人向け】<https://lin.ee/BhIoOaF>

【学生向け】 <https://lin.ee/2A5pm0L>

【会社概要】

株式会社ゲームクリエイターズギルド

「クリエイターが『自分らしく』『立ち続けられる』世界」を目指してゲーム業界を中心にクリエイターの市場価値の透明化や、多くの人がエンタメ業界で生涯現役を目指せるための仕組み作りとして、クリエイターコミュニティやゲームクリエイター甲子園などを主催。

会社名 : 株式会社ゲームクリエイターズギルド

代表 : 代表取締役 宮田 大介

所在地 : 東京都豊島区東池袋2丁目62番8号BIGオフィスプラザ池袋1206

設立 : 2023年7月

URL : <https://gc-guild.net/>

東急株式会社

213社7法人(2025年9月末時点)で構成される東急グループの中核企業として、「美しい時代へ」というグループスローガンのもと、「まちづくり」を事業の根幹に置き、長年にわたって、東急線沿線を中心としたお客様の日々の生活に密着したさまざまな領域で事業を進めています。

会社名 : 東急株式会社

代表 : 取締役社長 堀江正博

所在地 : 東京都渋谷区南平台町5番6号

設立 : 1922年9月2日

事業内容 : 不動産賃貸業、不動産販売業、その他事業

URL : <https://www.tokyu.co.jp/>