

『第29回学生CGコンテスト (Campus Genius Contest)』が 2023年7月12日(水)から9月29日(金)まで作品を募集!

「アート&ニューメディア」「映像&アニメーション」「ゲーム&インタラクション」の
3つの部門で、次代を担う若きクリエイティビティを発掘します。



この度、CG-ARTS（公益財団法人画像情報教育振興協会）は、これまで新しい創造的な才能を発掘してきた『学生CGコンテスト (Campus Genius Contest)』の第29回の作品募集を開始しました。今回から新たに3つの部門を創設。「アート&ニューメディア」「映像&アニメーション」「ゲーム&インタラクション」の3部門で、7月12日（水）から9月29日（金）まで作品募集します。

メディアアート、アニメーション、映像作品、ゲーム、パフォーマンス、インタラクティブコンテンツ、現代アート等、ジャンルは一切不問、作品のテーマも自由です。

テクノロジーを駆使した作品はもちろんのこと、テクノロジーに批評的な視点を持った作品、これまでの定義では評価し難い挑戦的な作品も歓迎しています。

賞としても、今後の活躍への期待を込めて贈られる「奨励賞」を新設。

29回目を迎える本コンテストでは、新しい創造的な才能を見出し、社会に繋げていくことで、次代を担う若きクリエイティビティを応援します。

コンテスト概要

第29回学生CGコンテスト (Campus Genius Contest)

応募期間：2023年7月12日(水)～ 9月29日(金) 日本時間 17:00 必着

公式サイト：<https://campusgenius.jp/2023>

主催：CG-ARTS（公益財団法人画像情報教育振興協会）

特別協力：キヤノンマーケティングジャパン株式会社

協賛：アクセント株式会社、京楽ピクチャーズ株式会社、株式会社サイバーエージェント、株式会社スプリングフィールド、株式会社Too、株式会社ワコム

1. 学生CGコンテストとは

学生CGコンテスト（Campus Genius Contest）は、1995年に学生によるコンピュータ・グラフィックス作品を顕彰するためにスタートしました。2011年からは、時代の変化や作品の多様化に伴いコンテスト名の「CG」の意味を「Campus Genius」に変更し、メディアアート、アニメーション、映像作品、ゲーム、パフォーマンス、インタラクティブコンテンツ、現代アート等、ジャンルは一切不問で、作品のテーマも自由となり、これまでの定義では評価し難い挑戦的な作品も広く募集しています。



前回（第28回）の審査や発表の様子：左からエンターテインメント部門ノミネート選考会、アート部門ノミネート選考会、アート部門最終公開講評会、エンターテインメント部門最終公開講評会

学生CGコンテストの各種 SNS では最新情報をお伝えします。

Facebook： <https://www.facebook.com/gakuseicg>

Twitter： <https://twitter.com/gakuseicg>

Instagram： https://www.instagram.com/campus_genius_contest

2. 募集概要

応募資格：

学生が制作した作品

※ 2023年3月に卒業された方の卒業制作作品等も対象です。

※ 学生が主体となって制作された研究室のプロジェクト等も対象です。

募集内容：

ジャンルは一切不問、作品のテーマも自由

募集部門：

＼第29回から3部門になりました！／

<アート&ニューメディア部門>

映像音響インスタレーション、ネットアートといったメディアアート作品をはじめ、スペキュラティブデザイン・現代美術作品を含むメディアやテクノロジーに対して批評性のある作品全般

<映像&アニメーション部門>

短編・長編アニメーション、VFX・CG映像、実験映像、ミュージックビデオをはじめ、VRアニメーション等テクノロジーを駆使した映像を含む映像・アニメーション作品全般

<ゲーム&インタラクション部門>

ゲーム作品、インタラクティブコンテンツ、ガジェットをはじめ、AR・VRコンテンツや研究室による研究開発プロジェクトを含むインタラクティブ性のある作品・プロジェクト全般

※ 審査は作品を応募した部門ごとに審査されます。作品に応じた応募部門をお選びください。

3. 審査員

<アート & ニューメディア部門>

加藤 育子 (スパイラルキュレーター)
滝戸 ドリタ (アーティスト/ディレクター/デザイナー)
永田 康祐 (アーティスト)
港 千尋 (写真家/多摩美術大学情報デザイン学科教授)

<映像 & アニメーション部門>

井上 喜一郎 (株式会社バンダイナムコフィルムワークス IP制作本部 デピュティゼネラルマネージャー)
笹原 晋也 (株式会社アニマ 代表取締役)
村上 寛光 (アニメーションディレクター/プロデューサー/株式会社フリッカ代表/神奈川
工科大学情報学部情報メディア学科准教授)
山本 健介 (有限会社オレンジ VFXディレクター/東京工芸大学芸術学部アニメーション学科教授)

<ゲーム & インタラクティブ部門>

鹿野 護 (東北芸術工科大学 映像学科 教授/ワウ株式会社 顧問)
北尾 雄一郎 (ジュムドロップ株式会社 代表取締役/スタジオディレクター)
塚原 爾奈 (株式会社 ランド・ホー 人事総務部副部長 採用広報課課長)
柳 太漢 (デザインディレクター/アクセントソング)

4. 各賞

<アート & ニューメディア部門>

最優秀賞 (1作品)、優秀賞 (4作品)、奨励賞 (2作品)

<映像 & アニメーション部門>

最優秀賞 (1作品)、優秀賞 (4作品)、奨励賞 (2作品)

<ゲーム & インタラクティブ部門>

最優秀賞 (1作品)、優秀賞 (4作品)、奨励賞 (2作品)

・パートナー賞

本コンテストのパートナー企業によって選出される賞

※ 副賞は映像機材やソフトウェア等を予定しています。

5. スケジュール

2023年 7月12日 (水) ~ 9月29日 (金) : 作品募集

2023年 10月~12月 : 審査期間

2024年 1月上旬 (予定) : 審査員による講評会映像の公開 (入選作品の発表)

2024年 2月上旬 (予定) : 受賞発表イベント (受賞作品の発表)

※ オンラインでも配信予定

2024年 3月~7月 (予定) : オンライン作品展

[報道問合せ先]

学生CGコンテスト (CGC) 事務局 [CG-ARTS] 広報担当: 瀬賀

Email: campusgenius@cgarts.or.jp Tel: 03-3535-3501 Fax: 03-4500-2279

※受付時間: 平日 10:00 ~ 17:00