

2021年8月吉日

各位

株式会社メディアクリエイト
代表取締役 細川 敦

「ゲーム論文大賞 2022」開催のお知らせ

拝啓

貴社におかれましては、ますますご清栄のことと心よりお慶び申し上げます。平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、この度当社では15年ぶりに「ゲーム論文大賞」を開催し、ゲームに関する論文を募ることとなりました。

かつて、ファミコンの土壌の上にPlayStationが登場、ゲームの楽しみ方が多様になりました。同時に、学際的な研究対象として様々な知見が生まれ共有され始めました。そうした一連の積み重ねが今に続くゲーム産業の活力につながりました。当時それを「変革期」と考え、研究者の方々はもちろん、学生の方々や産業に実際に携わる方々への呼びかけとしての論文募集を実施し、受賞作は当社書籍「ゲーム産業白書」に掲載致しました。

今日、ゲーム産業は同じように変革期を迎えています。それは複合的かつさらなる可能性の源であることを確信しております。論文募集・掲載というかたちで、当社もその環に加わりたいと思っています。皆様の刺激のひとつとなることを願っております。

奮ってご応募いただけますようお願い申し上げます。

敬具

記

◇募集内容

- ・論文テーマ：「ゲーム」に関して。コンシューマー、PC、モバイル、経営論、eスポーツ、ゲーム実況、社会経済への影響、その他、広く募集致します。
 - ・論文規格：8,000字見当(図・表含む)、参考文献明記必須
- ※未発表のものを条件と致します。

◇応募規定

- ・提出締切：2022年1月末日必着
- ・提出方法：件名に【ゲーム論文大賞 2022】
本文に【①所属(法人名、部署名等)、②氏名またはグループ名(ふりがなを明記、ペンネームがあれば併記)、③郵便番号、④住所、⑤電話番号、⑥論文タイトル】

をご記載の上、[takayama@m-create.com]宛にメールにてお送りください。

※円滑な運営を行うため、2021年11月末を目途に、ご応募のご意思をメールにてご連絡いただけますと有難く存じます。

◇賞

・大賞：1編 賞金30万円及び「2022ゲーム産業白書」への掲載

・優秀賞：2編 賞金10万円及びメディアクリエイトHPへの掲載

※受賞作品の著作権は執筆者に、出版権及び電子出版権は(株)メディアクリエイトに帰属します。

◇応募資格：ゲーム産業に携わる個人・グループ

◇選考方法：メディアクリエイト論文事務局及び選考委員による選考

◇発表：2022年4月 弊社HPにて

※受賞者には事前にお知らせ致します。

◇補足

・選考に関する質問には一切お答えできません。

・応募された方の個人情報を選考目的以外に利用することはございません。

・書籍及びHP掲載時、一部修正をお願いする場合がございます。

・各媒体への掲載時、特段の事情がある場合に限り匿名(ペンネーム)での掲載とさせていただきます。

・ご不明点等ございましたらお気軽にお問い合わせください。

Tel：03-3294-7031

Mail：takayama@m-create.com

担当：高山(・朴・張・鎌田)

以上