

第5回 Minecraft カップ 大会要項

1. 趣旨

プログラミング体験やデジタルなものづくりを通じた問題発見・解決を目指すツールとして世界各国の教育現場で活用されている「教育版マイクラフト」を活用し、全ての子どもたちにプログラミング教育やデジタルなものづくりに触れられる機会を届ける。

2. 主催

Minecraft カップ運営委員会

運営委員長：鈴木寛

構成団体：公益社団法人ユニバーサル志縁センター、一般社団法人 ICT CONNECT 21

3. 大会パートナー

スペシャルサポーター：日本財団

ゴールドパートナー：関西電力株式会社、積水ハウス株式会社

シルバーパートナー：農林中央金庫、BIPROGY 株式会社、三菱地所株式会社

ブロンズパートナー：株式会社ポプラ社

メディアパートナー：株式会社インプレス こどもと IT、UUUM 株式会社

特別パートナー：日本マイクロソフト株式会社

地域パートナー：岩泉町、鹿児島県、札幌市、東京都、富山市、新潟日報社、日南町、枚方市、広島県

4. 協力／後援

協力：一般社団法人 Kids Code Club、CoderDojo Japan、株式会社 COLEYO、株式会社小学館 コロコロコミック編集部、全国子どもの貧困・教育支援団体協議会
特定非営利活動法人北米教育 e スポーツ連盟日本本部

後援：文部科学省、総務省、デジタル庁、経済産業省、環境省

5. 大会運営

Minecraft カップ運営委員会事務局（公益社団法人ユニバーサル志縁センター内）

6. 実施概要

(1) 日本全国と海外を含む地区ブロックで、地区大会予選／本選を実施し、地区大会で選ばれた代表が全国大会に臨む。

(2) 地区大会予選を通過したチームが地区大会本選に臨む。今年度はリアル/オンラインのハイブリッド開催とする。地区大会本選の最優秀賞、優秀賞をはじめ各賞を決定する。

(3) 地区ブロックは次の 13 地区とする。

北海道海外ブロック：北海道、海外

東北ブロック：青森県、岩手県、秋田県、宮城県、山形県、福島県

北関東信州ブロック：茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、長野県

南関東ブロック：千葉県、神奈川県、山梨県

東京ブロック：東京都

北陸ブロック：新潟県、富山県、石川県、福井県

東海ブロック：岐阜県、静岡県、愛知県、三重県

近畿ブロック：滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県

中国ブロック	: 鳥取県、島根県、岡山県、広島県、山口県
四国ブロック	: 徳島県、香川県、愛媛県、高知県
北九州ブロック	: 福岡県、佐賀県、長崎県、大分県
南九州ブロック	: 熊本県、宮崎県、鹿児島県
沖縄ブロック	: 沖縄県

- (4) 地区大会本選で最優秀賞を受賞した者が、各地区の代表として全国大会に臨む。全国大会の最優秀賞、優秀賞をはじめ各賞を決定する。

7. 参加資格

以下の3部門に沿って、1名以上30名以下のチームを編成する。

満年齢は2024年4月1日時点のものとする。

ヤング部門は、中学校生徒・高等学校生徒あるいはそれと同等とみなされる課程に在籍する学生であること。

- (1) ジュニア部門 : チームの最年長が小学校3年生以下(満9歳以下)で編成されたチーム
- (2) ミドル部門 : チームの最年長が小学校6年生以下(満12歳以下)で編成されたチーム
- (3) ヤング部門 : チームの最年長が高校生以下(満19歳以下)で編成されたチーム

8. 審査対象

教育版マイクラフトを使用したワールド作品(付随する文章、画像、映像やスピーチを含む)

9. 応募作品のテーマ

「誰もが元気に安心して暮らせる持続可能な社会
～クリーンエネルギーで住み続けられるまち～」

「誰もが元気に安心して暮らせる持続可能な社会」とは、どんな社会でしょう？
たとえば、異なる性別や年齢、国籍、人種の人たちが、お互いに認め合い、それぞれが持つ個性や能力を発揮させる考え方として、ダイバーシティ&インクルージョンというものがあります。

また持続可能な社会を目指すためには、エネルギーの問題も考える必要があります。石油やガスといった化石燃料を多く使い過ぎると、地球温暖化や大気汚染、資源の枯渇などにつながってしまいます。

そういった問題を解決するためには、発電時にCO₂を出さないクリーンなエネルギーを使ったまちづくりをしていく必要があります。クリーンエネルギーは、太陽や風など自然の力を使ってつくられますが、安定した活用を叶えるためには、さまざまな発電方法をバランスよく組み合わせる必要があります。住む場所や環境についても、地域の文化や風土に合わせた家づくりやまちづくりが必要です。

このような環境や社会の変化に対応する仕掛けや仕組みを、教育版マイクラフトの中で自由に考え、表現してください。大会に応募する作品をつくる時は、SDGs目標5、7、11の3つのテーマから1つ以上を選び、目標達成に近づけるアイデアを盛り込んでください。

<SDGsの目標>

5. ジェンダー平等を実現しよう
7. エネルギーをみんなにそしてクリーンに
11. 住み続けるまちづくりを

10. 応募作品時の要件と提出物について

- (1) チームメンバー全員の会員登録、及びチームメンバー登録を完了する。
- (2) 応募時に下記を全て提出する。
 - ・教育版マイクラフトを用いたワールドのデータ

- (スポン地点から 1000×1000 以下の範囲内で制作する)。
- ・タイトルを明記した作品の顔となる TOP 画像を提出する。
 - ・ワールドデータの作成箇所を 1024×1024 に切り取った 8 倍サイズの地図画像
 - ・各質問項目に対する回答 (各 400 字以内) と、それに即した画像 (各 1 枚)
 - ① 作品の中で最も注目してみたいところはどこですか? 苦労した点や、工夫したところなども教えてください。
場所や物、事柄を具体的にお書きください。
 - ② 「作品テーマ」をワールド上でどのように表現していますか?
SDGs のどの目標を取り入れて制作したのかも含めてお答えください。
 - ③ どのようなことを調べたか。本やネット等、何を使って調べたか。
場所や物、事柄を具体的にお書きください。
 - ④ プログラミングなどを、どのように使ったか?
 - ⑤ どのような計画を立てて制作をすすめたか?
 - ・ワールドの魅力やその作品テーマが伝わる動画 (1 分程度)
 - ・その他追加したい添付資料 (PDF や写真、MakeCode データなど) ※任意
- (3) 必ず保護者の同意を得ること。
- (4) 作品は未公表のものとする。
- (5) 作品に使用する素材は著作権法上問題のないもののみを使用すること。作品に他人が著作権等を持つ著作物が含まれる場合には、応募者の責任において、本人に使用の許可を得ること。また、人物の肖像等を利用する場合についても同様とする。
万一、それら著作権、著作隣接権及び肖像権など、あらゆる権利を有する者のうちから一つでも異議申し立てがあった場合は、応募者の責任と負担で解決するものとし、主催者側は一切の責任を負わないこととする。
- (6) 動画内での音声について、声の加工 (ボイスチェンジャー) や音声ソフト (ボイスロイド等) の使用は下記の条件において可とする。
- ・利用ガイドラインがはっきりしているサイト、サービスであること
 - ・商用利用が許可されていること (商用利用可と書かれていること)
 - ・使用、掲載に関して報告や URL の記載が不要なものであること
- 使用する際は、許可を得た音声や著作権者の連絡先リストを応募資料に添付する。
動画に関するその他の規則は、YouTube の利用規約に従うこと。
大会としては、肉声での音声収録を推奨。

11. 応募期間

2023 年 6 月 1 日 (木) から 2023 年 8 月 31 日 (木) 23:59 まで

12. 応募方法

- (1) チームメンバーは公式ホームページ (<https://minecraftcup.com/>) より各自会員登録を行う。
必ずマイページに氏名、お住みの都道府県、学校名、学年、生年月日、性別を記載する。
- (2) チームリーダーはマイページからチームを作成し、チームメンバーを個別に招待し、全員を追加する。
また、地区大会本選に進んだ場合、資料の送付や賞品の発送先の住所、緊急時に連絡可能な電話番号を記載する。
- (3) 応募期間内にマイページにアクセスし、提出物をアップロードして提出する。
- (4) 作品中に他人が著作権をもつ著作物等が含まれる場合には、許諾を得た著作物等とその著作権者等の連絡先のリストを応募資料に添付すること。

13. 地区大会予選について

地区大会予選では、作品応募を行ったチーム・地区大会審査員によるオンラインの相互投票 (ピアポーティング) を実施する。各ブロックの中から、3 つの部門ごとに最大で上位 6 作品が選出され、地区大会本選に進むチームを決定する。

開催日時：2023年9月15日（金）～9月25日（月）23:59まで

審査方法：オンラインの相互投票（ピアボートティング）

場 所：本サイト内の応募作品一覧ページ

投票はマイページから（後日掲載）

審査担当：作品応募を行ったチームの参加者、地区大会審査員

審査対象：応募作品一覧ページに掲載されている作品

地区大会予選 通過作品数：ジュニア部門 13 地区×6 作品＝78 作品

ミドル部門 13 地区×6 作品＝78 作品

ヤング部門 13 地区×6 作品＝78 作品

最大 234 作品（1 地区最大 18 作品）

14. 地区大会本選について

地区大会本選では、13 地区ブロックそれぞれで審査会を開催する。各地区を担当する地区大会審査員による厳正な審査が行われ、大会参加者や会員によるオーディエンス投票を受け付ける。

開催日時：2023年10月21日（土）～12月3日（日）までの土・日・祝日

審査方法：各地区開催（リアル／オンラインのハイブリッド審査会）

発表方法：応募時の動画＋スピーチ

場 所：各地のリアル会場 または、オンラインにて実施

審査担当：地区大会審査員、各地区の地域パートナー

審査対象：地区大会予選通過作品

地区大会本選 通過作品数：ジュニア部門 13 地区×1 作品＝13 作品

ミドル部門 13 地区×1 作品＝13 作品

ヤング部門 13 地区×1 作品＝13 作品

39 作品（1 地区 3 作品）

賞：地区大会最優秀賞、地区大会優秀賞、地区大会奨励賞、オーディエンス賞、特別賞（地域パートナーがいる地区に限る）

15. 全国大会について

全国大会では、Minecraft カップ YouTube チャンネルにてリアルタイム配信を実施する。

各分野の専門家や大会パートナーによる審査と合わせて、地区大会本選と同じようにオーディエンス投票も行われる。同日には最優秀賞をはじめとする各賞を決定し、表彰式が行われる。

開催日時：2024年2月11日（日）

審査方法：リアル／オンラインのハイブリッド開催

発表方法：ブラッシュアップ動画＋アピールタイム（スピーチ＋ワールド動画）

場 所：未定

審査担当：全国大会審査員

審査対象：地区大会本選通過作品

賞：最優秀賞、優秀賞、奨励賞、オーディエンス賞、学校賞、新人賞、特別賞

16. 審査基準

(1) 構想力

大会のテーマについて考え、他の作品にはない自分の作品だけにある要素やポイントを考えだし、文章や絵でまとめたり、設計図などにして、イメージをふくらませることができたか。

(2) 調査力

大会のテーマについて本やネット、動画などでいろいろな場所やものがしらべられているか。さらに提出物や発表時に何をしらべたかしっかりと伝えられているか。

(3) 技術力

ワールドの建物などを手作業だけでなく MakeCode で組んだプログラムでも作れたか。さらにレッドストーン回路やコマンドブロックをつかって新しいしかけを作ることができたか。そのしかけがきちんと動いているか。

(4) 計画遂行力

作品を作る前にどのように進めていくか、考えることができたか。スケジュールやカレンダーなどを作成して計画を立てられているか。必要な情報や技術、チームの場合は仲間を集めるための努力をしているか。問題が発生したときは、どうするかを考え、予定通りに進められなかった場合も、最後まで完成させるために行動できたか。チームワークを高めるために、メンバー同士が協力して作品制作を進められたか。

(5) テーマ性

大会のテーマをワールドの中で表現できているか。提出物や発表時に、テーマについて何を考えて作ったかをしっかりと伝えられるか。

(6) 表現力

動画や画像、発表時において、作品を人に見せるときに、見た目の効果や演出、表現の良さなど、作品の魅力をしっかりと伝えることができているか。話し方や構成、演出、動画作りにおいて作品を作った背景やコンセプトを説明することで、見ている側が作品をよく理解し、共感してもらえるようにできたか。

17. 審査員

全国大会審査員長：タツナミ シュウイチ

審査員：浅利 美鈴

審査員：カズ

審査員：小宮山 利恵子

審査員：正頭 英和

審査員：高崎 正治

審査員：畑 紗羅

審査員：堀内 容介

18. 大会日程

地区大会予選：2023年9月15日（金）～9月25日（月）

地区大会本選：2023年10月21日（土）～12月3日（日）までの土・日・祝日

全国大会：2024年2月11日（日）

19. 応募作品の著作権

応募作品の著作権は応募者に帰属する。

ただし応募者は、応募作品を、(1)その発表のために必要な利用（複製、展示、配信、上映等）をすることについて許諾する（なお、ホームページに掲載する場合にはその期間を限定する）。

また、上記に加えて応募作品のうち優秀作品を、(2)募集者が本事業を広報するために必要な利用（印刷物、ホームページ、配信、上映、イベント等）をすること、及び(3)募集者が本事業の記録として保存するために複製することについても、当該優秀作品の応募者には了承すること（広報の際に優秀作品を要約したり翻訳したりする場合は、その際には当該優秀作品の応募者に確認を取る）

20. 大会後の応募作品の利用

大会後、記録や広報以外の目的で、応募作品を出版、ビデオ化、放送、その他の方法により有償又は無償で利用する場合には、募集者と応募者との間でその条件について協議する。

21. 応募作品の返却

応募作品の返却は行わない。

22. その他詳細

ホームページ (<https://minecraftcup.com/>) をご確認ください。

23. 問い合わせ先

<https://minecraftcup.com/contact/>

2023 年 4 月 16 日 作成

2023 年 4 月 18 日 改定

2023 年 6 月 1 日 改定

2023 年 7 月 3 日 改定

2023 年 7 月 10 日 改定

2023 年 7 月 17 日 改定

2023 年 8 月 1 日 改定

2023 年 9 月 13 日 改定

2023 年 11 月 1 日 改定

Minecraft カップ運営委員会事務局
(公益社団法人ユニバーサル志縁センター内)