

## 第7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（Minecraft Education）」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：特定非営利活動法人デジタルものづくり協議会、一般社団法人 ICT CONNECT 21

### 3. 大会運営

Minecraft カップ運営委員会事務局（特定非営利活動法人デジタルものづくり協議会内）

### 4. 応募概要

教育版マイクラフトを使用して、与えられたテーマに沿って作品を制作するコンテスト（付随する文章、画像、映像やスピーチなどの発表を含む）

### 5. 応募作品テーマ

未曾有の災害から人類の命をまもれ！  
～レジリエンスを備えたまちづくり～

### 6. 実施部門、編成、部門テーマ

(1) まちづくり部門（小学生編成／中高生編成共通）

部門テーマ「レジリエンスを備えたまちをつくろう」

予選・地区大会・全国大会を実施する。

(2) たてもの部門

部門テーマ「レジリエンスを備えた建物をデザインしよう」

予選・最終審査を実施する。

## 7. 参加資格

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こと。

同一人が同一部門に応募してはならない。よって同一人が同一部門で複数の団体に属し応募した場合、その団体は失格となる。同一人が別部門に応募することは認める。

チームメンバーに保護者や指導者が入っていても、学年・職業の欄が適切であれば応募人数には含まれない。

(1) まちづくり部門

<小学生編成>

参加人数：2名以上40名以下

満年齢：2026年4月1日時点で12歳までの小学生以下

<中高生編成>

参加人数：2名以上40名以下

満年齢：2026年4月1日時点で19歳までの高校生以下

満年齢が19歳となる場合、高等学校あるいはそれと同等とみなされる課程に在籍する学生又は生徒であること。

(2) たてもの部門

参加人数：1名以上10名以下

満年齢：2026年4月1日時点で12歳までの小学生以下

## 8. 応募期間

2025年6月2日（月）～2025年9月4日（木）18:59

## 9. 大会日程

予選：2025年9月12日（金）～10月5日（日）

地区大会：2025年11月1日（土）～12月14日（日）

全国大会：2026年2月15日（日）

最新の情報はホームページ (<https://minecraftcup.com/>) をご確認ください。

## 10. 地区ブロック

地区ブロックはチームの所在地となる。次の 14 地区とする。

チームメンバーの所在地が多地区に及ぶ場合は、一番多い地区を登録すること。

- (1) 北海道ブロック : 北海道
- (2) 東北ブロック : 青森県、岩手県、秋田県、宮城県、山形県、福島県
- (3) 北関東信州ブロック : 茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、長野県
- (4) 南関東ブロック : 千葉県、神奈川県、山梨県
- (5) 東京ブロック : 東京都
- (6) 北陸ブロック : 新潟県、富山県、石川県、福井県
- (7) 東海ブロック : 岐阜県、静岡県、愛知県、三重県
- (8) 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
- (9) 中国ブロック : 鳥取県、島根県、岡山県、広島県、山口県
- (10) 四国ブロック : 徳島県、香川県、愛媛県、高知県
- (11) 北九州ブロック : 福岡県、佐賀県、長崎県、大分県
- (12) 南九州ブロック : 熊本県、宮崎県、鹿児島県
- (13) 沖縄ブロック : 沖縄県
- (14) 海外ブロック : 海外

## 11. 予選（まちづくり部門／たてもの部門）

予選は Minecraft カップ会員によるオンライン投票と、地区審査員による厳選な審査によって、地区大会に進む代表が決定する。

### (1) 対象作品

応募作品ページ (<https://minecraftcup.com/works/>) に掲載されている第 7 回 Minecraft カップ（まちづくり部門／たてもの部門）の作品

### (2) オンライン投票

期 間：2025 年 9 月 12 日（金）～9 月 18 日（木）23:59

投票権：すべての Minecraft カップ会員

投票数：1 地区ブロック一人 3 作品を選んで投票。3 作品に満たない場合は投票できない。

地区の作品数が 3 作品を下回る場合、その限りではない。

14 地区ブロックすべてに投票することができる。

自身の作品は含めてもよい。

### (3) 地区審査員 審査

期間：2025 年 9 月 25 日（木）～10 月 5 日（日）

### (4) 予選 通過

結果発表：2025年10月上旬

<まちづくり部門 通過作品数>

小学生編成：各地区上位8作品

中高生編成：各地区上位8作品

(全14地区×(8+8作品)=最大224作品)

地区の作品数が通過作品数に満たない場合はこれに限らない。

シード権を満たした作品は、上位下位に関わらず通過作品数に追加される。

予選を通過すると、地区大会に向けて1分間の作品紹介動画を新たに制作する(大会としては肉声での音声収録を推奨)。

<たてもの部門 通過作品数>

各地区上位5作品(全14地区×5作品=70作品)

地区の作品数が通過作品数に満たない場合はこれに限らない。

## 12. 地区大会(まちづくり部門)

地区大会は地区ブロックごとに審査会を実施し、地区審査員による厳選な審査によって、最優秀賞をはじめとする地区大会の各賞を決定する。オーディエンス投票は行わない。

最優秀賞に選ばれたチームが、地区ブロックを代表し全国大会に進出となる。

予選を通過した代表者は、新たに1分間の作品紹介動画を制作する(大会としては肉声での音声収録を推奨)。期日などの詳細は予選通過者に後日案内される。

### (1) 対象作品

予選を通過したまちづくり部門 小学生編成/中高生編成の作品、及びシード権を満たした作品

まちづくり部門のみの実施となる。

### (2) 実施日程

会場などの詳細は後日ホームページ(<https://minecraftcup.com/>)にて案内

時間(共通)：14:00~16:00(リハーサルは11:00頃からを予定)

- (1) 北海道ブロック : 11月8日(土)
- (2) 東北ブロック : 11月2日(日)
- (3) 北関東信州ブロック : 11月1日(土)
- (4) 南関東ブロック : 11月15日(土)
- (5) 東京ブロック : 11月30日(日)
- (6) 北陸ブロック : 11月9日(日)
- (7) 東海ブロック : 11月29日(土)
- (8) 近畿ブロック : 11月24日(月・祝)
- (9) 中国ブロック : 11月16日(日)

- (10) 四国ブロック : 12月14日(日)
- (11) 北九州ブロック : 12月7日(日)
- (12) 南九州ブロック : 12月6日(土)
- (13) 沖縄ブロック : 12月13日(土)
- (14) 海外ブロック : 11月22日(土)

### (3) 実施方法

1チーム毎に、以下の内容を発表する審査会方式。

- ・ 1分間の作品紹介動画の再生
- ・ 2分間のスピーチによるプレゼンテーション
- ・ 地区審査員からの質疑応答

現地参加できない場合は、あらかじめ撮影した映像を提出してもらい、それを審査する。

### (4) 賞について

小学生編成：最優秀賞、優秀賞、学校賞、新人賞

中高生編成：最優秀賞、優秀賞、学校賞、新人賞

小学生編成／中高生編成全体から：特別賞、奨励賞

特別賞は自治体パートナーがいる地区に限り、自治体パートナーから贈られる。

### (5) 地区大会 通過

結果発表：2025年12月中旬

小学生編成：各地区上位1作品（最優秀賞受賞作品）

中高生編成：各地区上位1作品（最優秀賞受賞作品）

（全14地区×（1+1作品）=28作品）

地区大会を通過すると、全国大会に向けて2分間のスピーチに合わせた映像を新たに制作する。また、スピーチ内容もブラッシュアップすることができる。

## 13. 全国大会

全14地区ブロックから選ばれた代表が集い、審査会を実施する。会場の様子は配信され、リアルタイムでオーディエンス投票も実施される。

地区大会を通過した代表者は、新たに2分間のスピーチに合わせた映像を制作する。期日などの詳細は予選通過者に後日案内される。

また、同日に同会場にて表彰式が行われ、審査の結果が発表される。

### (1) まちづくり部門

#### ① 対象作品

地区大会を通過したまちづくり部門小学生編成／中高生編成の作品

## ② 実施日程

2026年2月15日（日）10:30～15:00

リハーサルは8:00頃から順次開始予定

## ③ 開催地

東京大学大学院 情報学環・福武ホール

住所：〒113-0033 文京区本郷7-3-1

ホームページ：<https://fukutake.iii.u-tokyo.ac.jp/>

## ④ 実施方法

1チーム毎に、以下の内容を発表する審査会方式。

- ・ 1分間の作品紹介動画の再生
- ・ 2分間のスピーチ+スピーチに沿った映像によるプレゼンテーション
- ・ 全国大会審査員からの質疑応答

現地とオンラインのハイブリッド開催。

リアルタイムで参加できない場合はあらかじめ撮影した映像を再生し、それを審査する。

## ⑤ オーディエンス投票

期間：審査会当日

投票権：来場者、及びすべての Minecraft カップ会員

投票数：一人1作品投票（自身の作品には投票できない）

## (2) たてもの部門

たてもの部門は、書類審査での実施となる。運営委員会が定める審査員による厳選な審査によって、最優秀賞をはじめとする各賞が決定する。オーディエンス投票は行わない。

最優秀賞、優秀賞に選ばれたチームは、表彰式にて作品発表を行う。

### ① 対象作品

予選を通過したたてもの部門の作品

### ② 実施方法

書類審査

### ③ 結果発表

2025年10月下旬

## 14. 表彰式（まちづくり部門／たてもの部門）

審査員やパートナーによって、まちづくり部門とたてもの部門の最優秀賞をはじめとした各賞の表彰を行う。まちづくり部門は結果発表と合わせての表彰となる。

## (1) 実施日程／開催地

2026年2月15日（日）15:00～17:00

全国大会まちづくり部門の審査会後に、同会場で実施

## (2) 賞について

<まちづくり部門>

小学生編成：最優秀賞、優秀賞、学校賞、新人賞

中高生編成：最優秀賞、優秀賞、学校賞、新人賞

小学生編成／中高生編成全体から：特別賞、オーディエンス賞、奨励賞

特別賞はパートナーから贈られる。

<たてもの部門>

最優秀賞、優秀ジュニア賞、優秀ミドル賞、学校賞、新人賞、奨励賞

## 15. シード権について（まちづくり部門）

シード権を満たす場合、地区大会の出場権（シード権）が与えられる。

シード権を満たしたチームがいる地区は、予選通過作品数にシード権を満たした作品数が追加される。なお、失格、辞退者が出ててもシード権の繰り上げは行わない。

シード権は、以下の条件を満たすチームとなる。

- ・ 前年度、全国大会に出場したチームであること。
- ・ 今年度の大会要項に沿って、まちづくり部門の応募が完了していること。
- ・ チームの過半数が前年度と同じ参加者であること。
- ・ チーム名が同一であること。
- ・ 出場する地区ブロックが同一であること。

## 16. 地区大会、全国大会の審査、及び評価方法について

運営委員会が定める審査員によって、審査基準を各10段階で評価する。

評価集計結果から、各賞及び全国大会に進む代表を決定する。

## 17. 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、パートナー広報等）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は了承すること。

#### 18. 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。

#### 19. 応募作品の返却

応募作品の返却は行わない。

#### 20. 個人情報の取り扱いに関して

プライバシーポリシー (<https://minecraftcup.com/privacy-policy/>) をご確認ください。

#### 21. その他詳細

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

#### 22. 問い合わせ先

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

2025 年 5 月 1 日 作成

Minecraft カップ運営委員会事務局  
(特定非営利活動法人デジタルものづくり協議会内)

## 第7回 Minecraft カップ応募要項

### 1. 応募要項について

この応募要項は、主に本大会参加における応募方法について定める。

### 2. 応募作品テーマ

未曾有の災害から人類の命をまもれ！  
～レジリエンスを備えたまちづくり～

私たちが暮らすこの世界は、さまざまな試練に直面しています。

地震や津波、台風などの自然災害、気候変動による暮らしへの影響、世界各地で続く戦争や紛争など、「当たり前の暮らし」が、ある日突然失われるかもしれない現実が、私たちのすぐそばにあります。

30年前の阪神・淡路大震災では、多くの命が失われ、まちのインフラも大きな被害を受けました。それから、日本各地、そして世界でも、地震や津波、豪雨、台風といった災害が毎年のように発生し、多くの人々が被害を受けています。さらに世界では、災害だけでなく戦争や紛争によって、多くの人が家を追われ、安全な暮らしを失っています。

今年は、戦後80年という節目の年でもあります。

戦争によって焦土と化した日本の各地では、人々が助け合い、インフラを復旧し、まちや暮らしを再び築いてきました。こうした「復興の歴史」は、災害や困難に立ち向かううえで、私たちに大切な学びと勇気を与えてくれます。

辛い状況の中でも、人々は諦めずに「立ち上がる力」を持っています。

それが「レジリエンス」です。

レジリエンスとは、どんな困難があっても立ち直り、また前に進む力のこと。

大変な出来事があっても、人々が支え合い、安心して暮らせる社会をつくる。

まちが壊れても、より強く、安全な形でつくり直す。

そんな力を持ったまちやたてものを、Minecraft の世界でデザインしてみましょう！

第7回 Minecraft カップでは、「**未曾有の災害から人類の命をまもれ!**」をテーマに、災害・気候変動・戦争といった「予想外の出来事に対応できる未来のまち」を考えます。

今年度も、2つの部門で作品を募集します。

「まちづくり部門」のテーマは「**レジリエンスを備えたまちをつくろう**」

- ・災害に対応できて、人々が助け合えるまちをデザインする
- ・エネルギーを活用し、環境に優しい都市を考える
- ・争いのない、共に支え合うまちを創造する

「たてもの部門」のテーマは「**レジリエンスを備えた建物をデザインしよう**」

- ・地震や津波、豪雨、台風などの災害に強いたてものをつくる
- ・防災設備が充実した学校や病院、避難所を設計する
- ・地域の防災対策や災害、戦争の歴史を調べ、建築のアイデアに活かす

どんなまちなら、大切な人を守れるのか？

どんなたてものなら、災害が起きても安心して暮らせるのか？

未来のまちは、君たちの手の中にある。

さあ、「未来を守るまちづくり」を、Minecraft の世界で表現しよう！

### 3. 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 や他プログラミング言語を用いて作れたかどうか、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。

### 4. 応募提出物

#### (1) まちづくり部門（小学生編成/中高生編成共通）

- ① 教育版マインクラフトのオリジナルのワールドを用いて制作されたまち  
拡張子 : .mcworld  
指定範囲：スポーン地点から最大±1000×±1000 の範囲内であること。  
たてもの部門で自身が制作した建物を用いてもよい。
- ② 作品のタイトルが入ったメイン画像  
サムネイルとなる作品紹介画像にタイトルを入れること。  
画像は横長にすること。
- ③ 作品を紹介する画像と説明文  
画像や説明文にどの場所かわかるよう座標を明示すること。
- ④ 地図データ  
拡張子 : png、jpg、pdf など
- ⑤ （任意）MakeCode のデータ  
拡張子 : .mkcd
- ⑥ （任意）著作物リスト、フリー素材リスト  
拡張子 : .pdf

作品内に著作物等が含まれる場合には、著作物や著作権者等の許諾を得たことが分かる内容の資料。

フリー素材を用いた場合には、それらがフリー素材だと分かる内容の資料。

## (2) たてもの部門

- ① 本大会が用意した教育版マイクラフトのテンプレートワールドを使用して建物を建築したワールドのデータ  
拡張子 : .mcworld  
指定範囲：各エリアに設置されている赤い羊毛（たてよこ 100 ブロック）で囲まれている範囲内。選択したエリア以外で制作した建物は審査対象外となる。  
まちづくり部門で制作した建物を用いてもよい。ただし、指定範囲を越えないこと。
- ② 作品のタイトルが入ったメイン画像  
サムネイルとなる作品紹介画像内にタイトルを入れること。  
画像は横長にすること。
- ③ 作成したエリアの選択
  - 住宅街エリア
  - オフィス街エリア
  - 農場エリア
  - 港（海辺）エリア
- ④ 作品を紹介する画像と説明文  
画像や説明文にどの場所かわかるよう座標を明示すること。
- ⑤ （任意）MakeCode データ  
拡張子 : .mkcd
- ⑥ （任意）著作物リスト、フリー素材リスト  
拡張子 : .pdf  
作品内に著作物等が含まれる場合には、著作物や著作権者等の許諾を得たことが分かる内容の資料。  
フリー素材を用いた場合には、それらがフリー素材だと分かる内容の資料。

## 5. 応募手順

- (1) ホームページ (<https://minecraftcup.com/>) よりチームメンバー全員の会員登録を行う。

- (2) チームの責任者はマイページに氏名、お住まいの都道府県、学校名、学年、生年月日、性別を記載する。更に、配送物（副賞など）の届け先、日中に連絡が取れる電話番号を記載し、数日中に連絡が取れるメールアドレスで登録を行う。住所が学校などの場合は建物名も記載すること。
- (3) チームの責任者はマイページからチームを作成し、チームメンバーを招待し、全員を追加する。
- (4) 応募期間内に作品応募に必要な提出物のアップロード及び登録を済ませ、最後に作品応募ボタンを押すことで応募が完了となる。

注意：締め切り直前は回線が混雑し、アップロードできない場合があります。

数日前には応募 提出を完了させるなど、余裕をもった提出にご協力ください。  
なお、作品提出後にチームメンバーの修正を行うと作品の提出が解除されるため、再度作品提出を行ってください。

## 6. 禁止事項

大会参加者は以下の行為を行ってはならない。運営事務局が悪質だと判断した場合は即失格とする場合がある。

- (1) 保護者の同意を得ずに参加すること。
- (2) 公表済み、もしくは今後公表予定の作品を使用すること。
- (3) 参加時の申告内容に虚偽のものを記載して参加すること。
- (4) 同一の人物が同一の部門へ複数回、大会への応募を行うこと。
- (5) Mojang AB および Microsoft が定める、Minecraft の利用ガイドラインに違反すること。
- (6) 作品に使用する素材において、著作権を侵害する行為を行わないこと。ただし、下記の条件においては可とする。

- ・ 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。

例：二次利用が認められていない作品・キャラクター・ブランド・製品など

- (7) 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）は原則として使用しないこと。ただし、下記の条件においては可とする。
  - ・ 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。

- (8) 方法は限定せず、誘導などの発言、特定の作品や人物の名前を利用するものや、コスプレや宣伝をする行為。特定の企業ブランド、キャラクターを連想させる行為。
- (9) 本大会は教育版マイクラフトを用いた大会のため、作品制作および応募資料提出（映像・画像制作）は教育版マイクラフトで行うこと。そのため、アドオンを使用した作品・応募資料は提出可能であるが、MODを用いた作品・応募資料は認められない。なお映像・画像制作過程を運営側で検証することはできかねる。
- (10) 本大会の名前、ブランドまたはアセットを害するような行為を行わないこと（ギャンブル、ポルノ、暴力、テロ行為、その他安全ではないコンテンツ/成人向けコンテンツに関する行為など）
- (11) 大会運営事務局やスタッフの指示および要請に従わないこと。
- (12) 発表中に他人からの助言や指示を受ける行為。
- (13) その他審査会においてイベント注意事項が著しく守られない行為。
- ・ 本大会の禁止事項に抵触するような服装の着用。
  - ・ 大会の進行や運営を著しく妨害する行為。
  - ・ 大会運営事務局が指定した審査実施時間に遅れること。
- (14) 受け取った賞与を寄付以外の形で第三者に譲渡したり転売をすること。
- (15) 反社会的勢力と関係すること。
- (16) 以下に規定する迷惑行為を行うこと。
- ・ 民族、人種、身体、宗教などに関する差別的な内容を含む言動
  - ・ 特定宗教、思想、政治等の勧誘活動、宣伝活動。
  - ・ 特定人物や団体に差別中傷する行為。
  - ・ 痴漢行為など、ポルノ関係の内容を含む言動・暴力やテロリスト行為。
  - ・ その他、他の参加者や来場者に不快を感じさせる行為。
  - ・ 違法、詐欺的、わいせつ、有害、または軽蔑的な行動。
- (17) 守秘義務
- ホームページに未掲載の運営事務局からの連絡を外部に公開する行為（メールマガジンを除く）
- 参加者が運営事務局との個別コミュニケーション、問い合わせ、質問の内容を公開する行為（同じチームのメンバーと保護者を除く）。参加者が内容を公開したい場合は、発言者と運営事務局の許可を得なければならない。
- (18) その他本規約に反すること。

2025年 5月 1日 作成

Minecraft カップ運営委員会事務局  
(特定非営利活動法人デジタルものづくり協議会内)