

参加規約

総則

BitSummit Game Jamへの参加についてのエントリー規約となります。
本エントリー規約の内容をよく理解した上でご応募ください。

- ・ BitSummit Game Jam（以下「本イベント」といいます。）
- ・ BitSummit Game Jamエントリー規約（以下「本規約」といいます。）
- ・ BitSummit実行委員会およびBitsummit Game Jam 実行委員会（以下「主催者」といいます。）
- ・ 参加者が制作した作品（以下「本作品」といいます。）

主催者が、本イベントの参加者に向けて公開または提示する本イベントのルールおよびその他諸条件は本規約の一部を構成します。
ただし、当該諸条件と本規約の内容に矛盾または抵触がある場合、本規約の内容が優先して適用されるものとします。

参加者は、オフラインでの制作イベントや受賞時等において、WEB掲載・授賞式出席等により実名および学校名が公表されます。

エントリーについて

本イベントにエントリーする際は、本規約の内容をよく理解したうえで同意する必要があります。
以下の「エントリーフォーム」に記入を行い、送信して本イベントにエントリーした者は、本規約に同意したものとみなします。

また、学校教員の方が複数の学生を本イベントにエントリーした場合、エントリーされた学生全員が応募資格を満たし、且つ本規約に同意したものとみなします。

未成年者（BitSummitゲームジャム開始時において満18歳未満の者）は、本規約に基づき本イベントに参加することについての法定代理人の同意を得た上で、本イベントにエントリーするものとします。
また主催者は、エントリーした未成年者について、その法定代理人による同意が得られているものとみなします。

主催者は、本規約の定める条件を満たしている参加者に対し、本イベントの参加を認めます。

エントリー完了後のお知らせ

エントリーが完了しましたら、4/16以降に別途主催者より本イベント参加に関するメールを送信いたします。そちらのメールを参照のうえ、Discordの特設サーバーに登録いただくことで、受付完了となります。エントリー完了後にメールが届かない場合は、主催者までメールでご連絡ください。

フォームの再提出等について

フォームの再提出は基本的に受け付けておりませんが、やむを得ない状況により再提出が必要な場合は、Discordよりお問い合わせください。

応募資格について

本イベントは、日本国内在住かつ、専門学校・大学・大学院・高等専門学校に在籍されている、ゲーム開発に興味関心がある方が参加できます。
過去にゲームジャムに参加した事がない方でも参加可能です。

日本国内に在住している海外留学生も参加できますが、日本語でコミュニケーションしてチーム制作が可能なレベルの語学力を必要とします。

「個人」または「教員が学校で希望者を募った団体」でのどちらでも参加が可能です。
団体の場合、人数に制限はありませんが、教員の皆様には本イベントのメンター・サポーターとしてご協力をいただく事があります。

個人での参加の場合、学校の許諾は不要です。

本イベントの基本ルールについて

①参加時の心がけ

BitSummit会場で展示するゲームを開発することを目的としたゲームジャムです。

エントリー締切後に主催者によってチームビルディングが行われます。

各チームはスキル、専攻、志望職種、ゲーム開発経験などが、できるだけ均等になるように考慮されます。ただし、参加状況によって、チームごとに偏りが出る場合があります。

そのため、チームは学校をまたぎ、ほとんどが初対面となる人同士で編成されます。

友達同士など、事前に編成されたチームで参加することはできません。

チーム編成について特別な事情がある場合は、事前にメールでご相談ください。

同じ「チームの仲間」として助け合い、協力しましょう。

また、チームの仲間とのコミュニケーション時には、日常での常識の範囲としての誠実な態度を心がけ、マナーやエチケットを守ってください。

（BitSummit Game Jamの行動規範は「GLOBAL GAME JAMの行動規範」に準拠しています。

行動規範の詳細は下記「失格の判断について」にございます「GGJ包括性ポリシーと行動規範」に記載していますので、必ずご一読ください。

チームが組まれた後は、制作に関するチーム内の打ち合わせを定期的の実施出来るようスケジュール設定してください。

イベント中はメンター、サポーターがチームをサポートします。技術的な相談やその他の困り事があれば、メンターまたはサポーターに遠慮なく報告、連絡、相談をしてください。

②Discord

本イベントでは、Discordによる連絡やチームコミュニケーションを行うため、Discordへのアカウント登録が必要となります。

アカウント名は実名・ハンドルネームのどちらでも可です。

通常作業時は必須ではありませんが、各チームでのミーティングや制作に関する打ち合わせをDiscordで行う際は、コミュニケーションを円滑にするため「声出し」と「顔出し」をお願いします。なお、PCにカメラがついていない場合は、スマートフォンなどの機器を利用してコミュニケーションをお願いします。

③Zoom

本イベントでは、開閉会式でZoomでの配信が併用されます。

事前にZoomのアカウントを作成し、最新のクライアントソフトをインストールしておいてください。

アカウント名は実名・ハンドルネームのどちらでも可です。

④途中で参加が難しくなりそうな場合

本イベントはチーム作業を前提としていますため、他のチーム員の迷惑にならないようスケジュール管理をした上で、最後まで走り抜けていただく事を基本としています。

しかしながら、諸事情等により最後まで参加が難しくなりそうと判断した場合は、必ずチームのメンターまたはサポーターにご相談ください。

⑤参加形態

本イベント開催中は、オンライン・オフラインのどちらでも参加が可能です。

オフライン会場は京都市内および東京都にて開催を予定しています。近郊にお住まいの方はなるべく会場にお越しいただき、友達作りや技術交流などの活発な交流をお願いいたします。会場の詳細は別途お知らせいたします。

⑥制作時のルール・注意点

使用するゲームエンジン・ライブラリは問いません。

本作品は、次の条件をすべて満たしている必要があります。

- ・BitSummitへの展示を想定した作品であること
- ・オリジナル作品であること。
- ・マウス+キーボードまたはコントローラーでプレイすることができるゲームであることを前提に、制作アイデアによっては、タッチデバイスなどその他のデバイスも使用可能とします。コントローラーおよび各デバイスは参加者でご準備ください。

既存の創作物（著作権や許諾の有無を問いません）の複製、翻案、他人の商標またはこれに類似する商標、その他主催者が適切でないと判断した表現・内容を含んでいる事が判明した場合は、主催者が制作中止を指示する可能性があります。

参加者は、不特定多数の者が利用可能なものとしてWeb上で一般に公開されている有償または無償のアセットおよび素材（以下「公開素材」と総称します。）を使用して本作品を開発することができます。

ただし、公開素材は、本規約の「著作権、肖像等の利用について」に定める本作品の利用範囲にて利用可能なものでなければならず、参加者は、BitSummit出展前に、使用したアセットおよび素材の出典（URLおよび提供者を含みます）を明記する必要があります。

参加者は、公開素材を除き、参加者以外が制作、開発または提供する素材その他の一切のデータを本作品の開発に使用してはならないものとします。

その他、作品内において行ってはいけない表現や行為の具体事項、および権利侵害などの違反事項の詳細については「失格の判断について」をお読みください。

AIの利用については、基本可といたします。

利用部分と使用ツールに関して、事前に主催者への確認が必要となり、BitSummit出展の際には当該必要事項を明記をする必要があります。

ただし、利用方法について主催者が利用不可と判断した場合、参加者は使用方法の変更または中止を求められる可能性があります。

⑦出展時の参加について

BitSummitは京都市内で開催され、みなさんには本イベントで制作した作品を出展いただきます。BitSummit当日に参加可能な方には、会場での作品説明などの来場者対応をお願いしています。また、東京都内でも出展を予定していますが同様となります。どちらの地域もお近くにお住まいの参加者は奮ってご参加ください。

⑧出展時のルール・注意点

BitSummitの展示会場では、参加者の作品展示のためwindowsノートPCをご用意いたします。windows以外のOSを用いてゲーム制作をすることは可能ですが、最終的にwindowsOSでの展示となりますため、予めご了承ください。

作品のスペックは、基本的にwindowsノートPCで動作する事を推奨しています。

しかしながら、ノートPC以上のスペックが要求される作品やスマートフォン・VRなどの他のデバイスを用いた作品を展示したい場合は、参加者がそれらを準備、持参いただき展示する事となります（コントローラーもこれに含まれます）。

主催者はwindowsノートPC以外のデバイスを準備いたしませんのでご注意ください。

参加者の機材を会場に持ち込まれます場合は、盗難対策などを各自で行い、十分にご注意ください。

参加者は、出展時において会場にて作品の説明や、来場者からの感想・改善案ヒアリングなどの対応をお願いしています。

当日どうしても都合が悪い場合や、遠隔地のため会場に来ることが出来ないなど、対応が難しい場合は、別途主催者にご相談ください。

⑨教員の皆様へ

学校および教員の皆様からエントリーいただきました場合は、応募者となる学校または教員の皆様にメンター・サポーターとして本イベントのサポートおよびご協力をお願いいたします。メンター・サポーターの実務内容につきましては、別途説明会にて詳細をお知らせいたします。

失格の判断について

企画の発表段階で作品内容の確認を行います。修正または削除の指導を受けたにもかかわらず、以下の表現または行為による制作を行った参加者については失格と判断し、本イベントの参加を中断する場合があります。

本作品に次のいずれかの内容が含まれると主催者が判断した場合

- ・展示物として相応しくないもの（以下は例示でありこれに限られません。）

過剰に暴力的または残虐な表現

人種、信条、性別、社会的身分、職業、宗教、境遇、心身的条件、生活状態等による差別的・侮辱的な表現

性的な表現

政治的または反社会的な表現

公開素材を除く第三者の著作物、商標を使用しているもの

- ・特定の個人・団体等または商品・サービス等にかかる描写のあるもの
- ・実名等、個人の特定が可能な情報が含まれるもの（参加者本人の情報も含みます）
- ・「著作権、肖像等の利用について」に定める利用範囲で利用できないもの

参加者が次のいずれかに該当すると主催者が判断した場合

- ・参加者が本規約に違反しているとき
- ・第三者の著作権、商標権、特許権、実用新案権その他知的財産権を著しく侵害する、またはそのおそれがあるとき
- ・第三者への差別、誹謗中傷、脅迫に該当するものまたはプライバシー、人権等を侵害する、もしくはそのおそれがあるとき
- ・第三者の作品または開発者を誹謗中傷する行為、または誹謗中傷するおそれがあるとき
- ・本イベントの名誉、信用を傷付け、信頼を著しく毀損するとき
- ・コンピュータウィルス等有害なプログラムが使用もしくは提供される、またはそのおそれがあるとき
- ・その他法律、法令、公序良俗に反する行為、またはそのおそれがあるとき

参加者が別の参加者に対して不適切な行為または容認されない行動をした場合

- ・BitSummit Game Jamの行動規範は「GLOBAL GAME JAMの行動規範」に準拠しています。

行動規範の詳細は下記URLにあります「GGJ包括性ポリシーと行動規範」に記載していますので、必ずご一読ください。

<https://globalgamejam.org/ja/ggj-baokuoxinghorishitoxingdongguifan>

免責事項について

参加者等は、自己の責任と負担において本イベントに参加するものとします。

本イベントに参加することによって発生した、または理由の如何を問わず本イベントに参加できなかったことにより発生した損害、損失および不利益等に関し主催者が責任を負う場合、その責任の範囲は、その者に生じた現実かつ直接の損害に限るものとします。

主催者は、主催者の予見の有無にかかわらず、特別の事情から生じた損害、逸失利益、間接損害その他の損害について一切の責任を負わないものとします。ただし、当該損害が主催者の故意または重過失により生じた場合はこの限りではありません。

天災、不慮の事故などのやむを得ない事情や主催者の都合により、本イベントの内容が変更、中止になる場合があります。

また、新型コロナウイルスの発生状況に伴い、国・自治体・公的機関からの自粛要請や感染症対策の基本方針に沿った対応を行う判断によって、開催を中止する場合があります。

中止の場合、本イベントのWebサイトに掲載してお知らせいたします。

本イベントを変更または中止した場合でも、主催者は、参加者が本イベントの参加のために要した費用（制作費等を含みますがこれに限りません。）、その他発生した損害等について補償いたしません。

主催者は、参加者の作品データを保有または破棄する義務を負わないものとします。

主催者は、参加者等と他の参加者等その他の第三者との間で発生した紛争、トラブルについて、一切の責任を負いません。

著作権、肖像等の利用について

本イベントで制作された作品の著作権は参加者（チームメンバー）に帰属します。

参加者はチームメンバーの同意を得ることなく、作品を就職活動向けの資料（ポートフォリオ等）に使用できるものとします。ただし作品の継続開発、二次利用、販売などを行う場合は、チームメンバーの同意が必要です。

参加者は、本作品の全部または一部を、主催者および協賛企業やその他のメディアが、次の利用範囲において利用することを許諾するものとします。

＜利用範囲＞

- ・本作品のイベント展示（本イベント以外に主催者が実施する他のイベントも含む）
- ・本作品の紹介
- ・本イベントの広告宣伝やアフターレポートへの掲載

※Webサイト、ソーシャルメディア、TV番組、イベント等の媒体および場所を問いません。

- ・その他参加者の事前の承諾を得た範囲

参加者は、主催者および協賛企業その他のメディアが、本イベントに関連して参加者の肖像・音声を撮影または収録をすること、収録した肖像・音声およびインタビュー内容等を上記利用範囲において利用することを許諾するものとします。

協賛企業への情報提供について

■審査並びにコンテスト運営のため

本イベントの運営、ならびに次回以降のイベント運営改善のため、協賛企業ならびに審査員に以下の情報を提供します。

ゲームタイトル

サークル名

ハンドルネーム

在籍学校名

作品のジャンル

開発のステイタス

対応プラットフォーム

使用したゲームエンジン・ライブラリ、AI使用の場合は使用箇所およびツール

作品のアピールポイント

開発人数

その他

個人情報の取り扱いについて

主催者は、参加者の個人情報（エントリーフォーム入力情報）および本イベントまたは授賞式等で撮影・収録された肖像・音声を、以下の目的や範囲で利用します。

- ・本イベント内での連絡
- ・イベント運営(個人またはチームの紹介、授賞式参加など)
- ・主催者、または参加学校によるアンケートおよび研究
- ・上記「著作権、肖像等の利用について」に定める利用方法の範囲での利用

問い合わせ先

下記フォームよりお問い合わせください。

https://share.hsforms.com/1XBGjaR_CQ_aPNTOVGA4H7w3jtte

