

ワールドコスプレビデオチャンピオンシップ 審査・競技ルール

■ 基本コンセプト

1. キャラクターを構成する衣装の再現性など、ワールドコスプレサミットらしいコスプレ力を競うものであること。
2. 独自視点による再構築や独自性の高い演出を加える場合も設定の逸脱、破綻する解釈はせず、原作を冒瀆しない、作品愛のあるものであること。
3. クリエイティブな発想に基づき企画設計し、キャラクター、及び動画審査においても高いプロデュース力が伺えるものであること。

■ 審査基準

1. キャラクター(衣装・プロップ等) 審査(50 点満点) / Character (衣装・プロップ等) Judging (50 points)
キャラクターを表現する構成要素(衣装や持ち道具など)の制作に関し、以下の3つについて採点する。

- 1) 衣装の精密度(30 点)

原作の衣装デザインと実際の衣装とを比較して評価。

原作のものと完全に一致していれば最高 30 点、全く異なる場合は最低 0 点が与えられる。なお、原作の衣装に不明な部分がある場合は、原作の世界観、およびキャラクターらしさを守っている限り、デザイン構築・色の選定はコスプレプレイヤーの裁量に委ねられるものとし、提出された原作の衣装画像との相違点は採点に影響を及ぼさないものとする。

(例: 白黒の漫画で衣装の正確な色がわからない等)

- 2) 衣装の品質(10 点) / Costume Quality (10 points)

衣装がいかによく組み合わされているか、いかに正しく競技者に適合しているか、いかに綺麗に彩色・縫製されているか等の複数の要因を基準に評価。

- 3) 技術(10 点) / Technique (10 points)

衣装を制作するうえでの技能を評価。

衣装様々な難しい技能を駆使して造形されている場合は、わずかで単純な技能を用いた場合よりも、高く評価される。技能の量よりも品質の高さが問われる要素である。また、可変の機構などのギミックがある場合、そのアイデアもここで評価する。

2. 動画審査(100 点満点)

製作されたビデオ動画を通し、以下の3つについて採点する。

- 1) 構成力(45 点)

元作品のシーンを表現するのに最大 2:30 という時間をいかに効率よく使用できているか。起承転結がしっかりしており観客にきちんと伝わったかどうか。また、画面の構図や場面転換などのアイデアやプロデュース力を評価。

2) 演技力(45点)

芝居を始め、歌やダンスなど、アクションの完成度として、修練されたものであり、また、単調な動作の中にも感情表現がある、セリフは聞き取り易いなど、動画としての見応えがあるものかどうかを評価。

3) 主観的要素(10点)

創意工夫があり、エンターテインメント性を感じる魅力ある動画やストーリーへの高い没入感があった動画など、1)や2)だけの尺度では測れない要素を審査員個々の独自視点にて評価。

■ 得点について

1. 総合得点による順位は、審査基準の1.キャラクター審査と2.動画審査を合計した150点満点で評価するものとする。

各国・地域での予選会においては、これを参照するのが望ましい。

2. キャラクター審査は、各国・地域のオーガナイザーが、自チームの代表コスプレイヤー以外のチームのキャラクターを審査する。

チームごとに参加したオーガナイザーによるキャラクター審査得点より、最低点と最高点を除外した平均値(A)を計算し、動画審査の合計得点に【(A)×動画審査員の数】を加算する。

3. キャラクター審査、動画審査の最終得点の合計で同点があった場合は、動画審査員の判断により順位を決定する。

■ 審査方法

1. キャラクター(衣装・プロップ等)審査

1) 衣装審査では、各審査員は審査対象となる代表コスプレイヤーのハンドメイド技術、デザイン、センスなどがいかに優れているかなどの審査基準に応じた評価をする。その際審査員は、優秀な点があればあるほど点数を加算する「加点方式」にて審査を行う。

2) 審査基準にあるようにキャラクターを表現する構成要素が審査対象となるため、衣装・メイク・ウィッグ・手持ちの道具などを全て身につけた状態で行う。

なお、演出向上を目的とする背景プロップやアニメーション、CG制作などのキャラクターやパーツ、道具類、エキストラの衣装は審査の対象とはならない。

3) 競技ルールに則った内容のものとし、日本語か英語で記載されたキャラクターレポート、及び5分～8分以内にまとめた衣装プレゼンVTRを指定期日までに提出すること。なお、衣装プレゼンVTR内で使用する言語は特に定めないが、必ず、日本語か英語、または両方の字幕を付けること。字幕が日本語か英語かのどちらか一つだけの場合は、事務局で不足する言語の字幕を追加するため、その分のスペースを考慮し、字幕の上下にはスペースを設けること。

4) 審査員は、各国・地域のオーガナイザーとするが、情報管理をきちんとコントロールした上であれば、自国のアルムナイに限り参加しても良い。なお、期日内に提出された3)の自チームの代表コスプレイヤー以外のチームを評価する。

提出された3)に関して、審査員に共有する際、英語で記載されたキャラクターレポートの日本語訳はなく、日本語で記載されたキャラクターレポートのみ英語に翻訳したものと合わせて提供する。また、衣装プレゼン VTR は3)に記載の通り、日本語と英語の両方の字幕が付いたものとなる。

5) 審査順は、特に定めないが、事務局から各国・地域のオーガナイザーへの公開は、提出順にて確認した不備がなかったものから順次行うものとし、採点終了は、提出期限から240時間まで(10日以内)とする。

なお、万が一提出期限を超過した場合、24時間毎にキャラクター審査得点から10%毎減点とし、120時間以上超過する場合は、審査なしの得点0とする。(24時間超過:10%、48時間超過:20%など)

また、事務局より不備の申し立てがあった場合、申し立てより24時間以内に不備を修正して再提出する必要がある。この場合も24時間毎の超過に伴い、キャラクター審査得点から10%毎減点とし、72時間以上超過する場合は、審査なしの得点0とする。

提出期限と再提出における期限、どちらも超過する場合は、累積して減点される。(提出期限24時間超過:10%+再提出期限24時間超過:10%は、キャラクター審査得点より20%減点。)

2. 動画審査

1) 動画審査では、各審査員は審査対象となる2分30秒以内の動画を通して、代表コスプレイヤーのアクションの完成度や感情表現、ストーリーの構成やエンターテインメント性などの審査基準に応じた評価をする。その際審査員は、優秀な点があればあるほど点数を加算する「加点方式」にて審査を行う。

万が一2分30秒の制限時間をオーバーした場合、5秒毎の超過に伴い、動画審査得点から10%毎減点とし、2分46秒以上超過する場合は、審査なしの得点0とする。

2) 競技ルールに則った内容のものとし、台本や演出の情報、衣装原画やキャラクター情報を期日までに事前に提出すること。動画は、事務局へ提供した情報とは違う作品の使用及び大きな内容の改編は認めない。万が一、競技ルールに逸脱する内容だと事務局が判断した場合は、修正を加えるか、該当箇所を削除しなくてはならない。また、完成した動画と合わせ、動画編集に使用したエフェクトやアニメーション、画像などのオブジェクトのリソース及び効果音やサウンド類のリソース、また、代表以外に動画製作に関わった第3者があれば、コスネームやハンドルネーム、あるいは、本名を合わせて提出すること。

3) 審査員は、ワールドコスプレチャンピオンシップ2019のグランドチャンピオンを始め、事務局が指定した審査員とし、全チームを評価する。

4) 審査順は、事前に行う全チーム公平なくじ引きによって決定する。

■ 競技ルール

1. この審査・競技ルールと合わせ、世界コスプレサミット各国・地域代表規定(別紙)も確認すること。

2. キャラクター審査

1) キャラクター審査の対象となるのは、キャラクターを表現する上で必要とされる衣装やウィッグ、手持ちの道具、メイクのみであること。具体的には下記A)とB)のみを審査の対象とする。

A) 「衣装」とは、コスプレイヤーが着用するものである。

B) 「手持ちの道具」とは、手助け無しでコスプレイヤーが運ぶことができるもので、キャラクターが作中のシーンで持っている物や使っている道具、武器のことを指す。

C) A)とB)以外の物を指す。(キャラクター審査の対象外)

- ・動画撮影の際に一度も着用・使用しない物は、C)の扱いとし、キャラクター審査の対象としない。
- ・アニメーションやCGなどで描かれたキャラクター及び道具類、エフェクトなどで加工されたパーツや道具類といった物もC)の扱いとし、キャラクター審査の対象としない。

2) 審査の対象となるアイテムは全て代表コスプレイヤー2名による自作であることとし、そのアイテムの75%以上は手作りであるものとする。家族、友人が一部手伝うことがあった場合は、キャラクターレポートにて明確に提示すること。

万が一、そのアイテムの25%以上が手作りではないと判断された場合、そのアイテムを審査の対象外とする。

3) 市販のものを流用・使用した場合、審査の対象としない。

4) ギミック用のパーツを追加するなど、原作と細部を変更する場合は、キャラクターレポートにて明確に提示した上でキャラクター審査においても説明すること。

5) 判断に迷うものは、アドバイザーメンバーにて協議の上、判断する。

3. 動画審査

1) 競技者の安全を守るため市販の模造刀や剣、金属加工などの鋭利なものや鈍器、火器など、危険性の高い武器類の使用は禁止とする。

また、実際に火を起こしたり、取り扱いに注意の必要な危険物を使用した演出も禁止とする。

2) 映像における倫理など、以下のA)～E)にあるような配信するプラットフォームのガイドラインに沿わない内容は禁止とする。なお、これは抜粋のため、詳細は、プラットフォームにて確認すること。

(例)YouTube: https://www.youtube.com/intl/en_us/howyoutubeworks/policies/community-guidelines/

A) WCS オフィシャルのイラストやロゴ、原作となる作品の公式ロゴや画像、動画編集においても使用したエフェクトやアニメーション、画像などのオブジェクト及び効果音やサウンド類などにおいて、著作権を侵害するものの使用を禁止とする。

B) 露骨な性的表現やナレーションの使用。

C) 不快感や衝撃を与える血液や嘔吐物などの描写や暴行、拷問などの暴力行為。

D) ヘイトスピーチや自殺、いじめなどを煽る内容。

E) 身体に重傷を負う恐れのある差し迫ったリスクを伴うチャレンジ。

3) 動画・サウンドについては以下の通りとする。

A) 音楽素材は、JASRAC が管理している楽曲は、自分たち自身で演奏もしくは打込みした音源であれば使用可能、または著作権フリーのサウンドクリップを使用すること。使用する音源は、各国・地域のオーガナイザーが問題ない素材であることを確認することとする。

B) 母国語の使用は問題ないため、聞き取れない日本語でセリフを吹き替えないこと。

C) 音源に原作の声優のセリフや声・作中の BGM を流用すること、映像に作中のシーンやイメージをコピー、トレースして使用すること、自チーム以外に著作権を有する素材類の使用は禁止とする。

また、映像編集に関しては、基本的な編集は代表本人が行うものとするが、エフェクトや CG の追加を第三者に依頼しても良いこととする。

※ 基本的な編集とは、撮影した動画素材を切り貼りして 2:30 以内の動画作品のベースを作成することを指す。

D) 自チーム以外の私有地や公共の場所などで撮影する場合は必ず許諾を受けた場所に行うこと。ゲリラ的な撮影は禁止とする。

E) 自チーム以外の人をエキストラとして参加することやイラストやアニメーション、CG などキャラクターを造成することは問題ないが、代表である二人が明確になるように演出すること。造成する場合においては、C)にあるようにコピー、トレースの手法は行わない。

F) 自チームにて複数キャラクターを演じるのは認めるが、それ以外がエキストラなどを行う場合、キャラクター審査及び動画審査の審査基準 2)演技力の評価対象にはならない。また、背景や CG などをはじめ、エキストラの使用に制限は設けないので、エキストラが市販の衣装を使用することも認める。ただし、どの場合においてもあくまで作品を補助するためのものとし、自チームの代表コスプレイヤー 2 人が同時に映像内に映らない時間は累積で最大 15 秒に制限すること。(どちらか 1 人が映っていればカウントしない)

・2 人とも映っていない状態が累計 15 秒を超過した場合、下記に従って動画審査点を減点する。

・15.1 ~ 16 秒 → 5 点減点

・16.1 ~ 17 秒 → 5 点減点

・以降、1 秒につき 5 点追加で減点

・20 秒以上の場合は無条件で動画審査の点数が 0 点となる

G) 上映中のセリフについては日本語と英語の字幕を表示する。表示場所は下部 4 分の 1 程度で事務局が調整するものとし、事前に映像内に字幕を入れる必要はない。なお、絵コンテに日本語か英語でセリフのタイミングがわかるよう書き入れてあったもののみを対象として表示する。

H) 音源は、192kbps 以上のステレオとし、映像は 1920x1080 ピクセルの解像度 1080p 以上で、画面アスペクト比 16:9 とする。

なお、映像の提出の場合は、音源を合成した 1 つの動画データで、ファイル形式:MOV、AVI、WMV のいずれかで制作されたものとする。

4) その他、事務局が危険性や倫理的に問題になると判断した場合、動画の再編集を指示する場合がある。

A) 特殊な演出を考えている場合は事前に各国・地域オーガナイザーに相談するか、演出の情報資料で示したり、提出する台本に詳細を記載すること。

B) 撮影環境も安全に配慮し、国、地域の法令を遵守して撮影すること。

2021 年 3 月 12 日改定(特別版)

世界コスプレサミット運営事務局