

TOKYO GAME SHOW 2013

報道関係資料

2013年5月10日

インディペンデント(独立系)開発者への取り組みを強化 新設展示コーナー「インディーゲームコーナー」 ゲームアイデアのプレゼン企画「SENSE OF WONDER NIGHT」 両企画のエントリー受け付けを開始

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
日 経 B P 社

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(略称:CESA、会長:鶴之澤 伸、所在地:東京都港区西新橋)の主催、日経BP社(社長:長田 公平、所在地:東京都港区白金)の共催で開催する「東京ゲームショウ2013」[会期:2013年9月19日(木)~22日(日)、会場:幕張メッセ(千葉県美浜区)]では、インディペンデント(独立系)ゲーム開発者への取り組みを強化します。

コンピュータエンターテインメントを楽しむことができるプラットフォームが広がる中、機動的な開発体制や資金調達、あるいは流通を可能とする、インディペンデントゲーム開発者の存在が世界的に大きなものになっています。東京ゲームショウでは、新たなコンピュータエンターテインメントを生み出す活力となる、これらインディペンデントゲーム開発者に向けた企画を実施します。

1つ目は、今年、初めての取り組みとして展示会場内に「インディーゲームコーナー」を設置します。国内外からのインディペンデントゲーム開発者にとって出展しやすい出展価格を設定し、1日あたり最大50の展示スペースを用意します。本コーナーへの出展応募は5月17日(金)より受け付けを開始する予定で、応募の締め切りは6月14日(金)です。

2つ目は、2008年より開催している、ゲームのプロトタイプをはじめとした各種アイデアの発表会「SENSE OF WONDER NIGHT 2013」(センス・オブ・ワンダー ナイト 2013 / 以下、SOWN 2013)を本年も開催します。本日からSOWN 2013公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/sown/>)において、プレゼンテーションへのエントリーの受け付けを開始しました。応募の締め切りは、7月8日(月)です。なお、SOWN 2013のファイナリストに選ばれた開発者は、インディーゲームコーナーへの出展の権利が無料で与えられます。

いずれの企画も、特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会日本(略称:IGDA日本、理事長:小野憲史)の協力を得て実施します。

これらの企画を通じ、プロ・アマ・国籍を問わない世界のインディペンデント開発者の斬新でユニークなアイデアや技術を紹介し、東京ゲームショウから新たなムーブメントを起こしていくことを目的としています。東京ゲームショウでのインディペンデントゲーム開発者に向けた新たな取り組みに、ぜひご期待ください。

★両企画の詳細は別紙をご参照ください

「東京ゲームショウ」公式ウェブサイト <http://tgs.cesa.or.jp/>

(1)インディーゲームコーナーについて

インディーゲームコーナーは、インディペンデント(独立系)ゲーム開発者を対象にした展示コーナーです。

コンピュータエンターテインメント産業に新たなムーブメントを起こすことを目的に、あらゆるプラットフォームを対象としたゲームをインディペンデントゲーム開発者が出展しやすい環境を提供します。応募された中から、事務局による選考により、毎日最大50の展示スペースを用意します。

名 称: インディーゲームコーナー
会 期: 2013年9月19日(木)～22日(日)
場 所: 幕張メッセ 展示ホール内(ビジネスデイと一般公開日で展示場所は異なります)
出 展 料 金: 一般公開日のいずれか1日間＝21,000円、一般公開日2日間＝31,500円
ビジネスデイを含めた4日間＝99,750円 ※いずれも展示のみで販売行為はできません

★出展料金に含まれるもの:

【一般公開日の出展の場合】テーブル1本<150cm×60cmを予定>、椅子2脚、電源<100W×2口>、
出展者名プレート、インディーゲームコーナー専用出展者バッジ2枚

【4日間の出展の場合】9月19日(木)～20日(金)のビジネスデイには、ビジネスソリューションコーナー内の
専用ブース(間口1m×奥行1m)をご利用いただきます。9月21日(土)～22日(日)は出展場所が変わり、上
記「一般公開日の出展の場合」に含まれるものをご利用いただきます。

※出展料金に含まれるものの詳細は応募時にダウンロードする申込書にてご確認ください。

応 募 方 法: 5月17日(金)よりTGS公式ウェブサイト(URL <http://tgs.cesa.or.jp/>)から申込書を
ダウンロードし、必要事項を記入のうえ、ご応募ください

応 募 締 切: 2013年6月14日(金) (※日本時間)

選 考: 事務局による選考を経て選出します

結 果 発 表: 2013年7月上旬以降、応募者に直接連絡します

※ 7月末までの出展料金の入金完了後に、出展者として確定します。

※ 応募内容によって、追加の確認事項をお伺いする場合があります。

※ 応募内容によって、別の展示コーナーの出展を案内する場合があります。

●インディーゲームコーナーに出展できるもの

- ・完全オリジナルなゲーム(二次創作コンテンツは許諾の有無にかかわらず出展できません)
 - ・応募者が開発の権利を有するプラットフォーム向けに制作されたもの
 - ・CESA 倫理規定、CERO 倫理規定に準じたもの かつ 以下のいずれにも相当しないもの
- 1)CERO 倫理規定(<http://www.cero.gr.jp/regulation.pdf>)別表 3「禁止表現」に抵触、または抵触する恐れのある表現が含まれている
 - 2)CERO の審査で「Z」区分レーティングを受けた作品、もしくは「Z」区分に相当する表現が含まれている可能性がある
 - 3)海外で既に発表されており、海外審査機関(ESRB など)で「17+」(MATURE)区分の指定を受けている
 - 4)海外で発表予定で、海外審査機関(ESRB など)で「17+」(MATURE)区分の指定を受ける可能性がある(残虐性が強く「13+」(TEEN)区分に相当するとは思えない作品)

●応募方法

5 月 17 日(金)より TGS 公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/>)に掲載される申込書をダウンロードし、以下の必要事項を記入のうえ、6 月 14 日(金)までにご応募ください。

1. 申込者情報
2. 希望する出展期間(一般公開日 1 日間/一般公開日 2 日間/ビジネスデイ+一般公開日 4 日間)
3. 過去の東京ゲームショウへの出展実績
3. ゲームまたはコンテンツの名称 (日/英でご用意ください)
4. ゲームまたはコンテンツのスクリーンショット 3 点
5. ゲームまたはコンテンツの概要もしくは、概要が掲載されているウェブサイトの URL
6. 現在の完成度(%)と、東京ゲームショウ 2013 開催時の完成度(%)
7. このゲームまたはコンテンツの他イベント等への出展実績(ある場合はイベント名)

●インディーゲームコーナーに関するお問い合わせ先(メールのみ)

indie@nikkeibp.co.jp

(2)センス・オブ・ワンダー ナイト 2013について

センス・オブ・ワンダー ナイト(SOWN)はゲーム開発者を対象に、“見た瞬間、コンセプトを聞いた瞬間、誰もがはっと、自分の世界が何か変わるような感覚”=「センス・オブ・ワンダー」を引き起こすようなゲームのアイデアを発掘し、プレゼンテーションを行うイベントです。

今年も世界中からゲーム業界関係者が集う東京ゲームショウで、より斬新なアイデアをプレゼンテーションしてくださる方を募集しています。

応募を期待しているのは、プロトタイプ/demoや、実験的な要素を持った発売済み、もしくは発売予定のゲームなどです。応募資格はプロ、アマ、個人、法人など一切問いません。小さなベンチャー企業のゲームや、一人で開発しているような同人ゲームの投稿も公平に選考します。

なお、SOWNファイナリストには、展示会場内で実施する「インディーゲームコーナー」への出展権利が付与されます。

前回は、16の国と地域から75件の応募があり、選考の結果、海外6作品を含む計10作品のプレゼンテーションが行われました。プレゼンテーション当日は、300名を超える観覧者が参加。発表会場は、様々な言語による国際的な雰囲気と、熱気あるプレゼンテーションにより、ユニークなゲームアイデアが紹介されました。プレゼンテーション後、「企業賞」「オーディエンス賞」をそれぞれ発表し、盛況のうちに終了しました。



〈「センス・オブ・ワンダー ナイト」の目的〉

- ・ 実験的であり、創造的であり、伝統的と呼ばれないゲームデザインやアイデアを含んだゲームを紹介すること
- ・ 「センス・オブ・ワンダー」を感じられるゲームが作られることの重要性を紹介し、それにより、ゲーム産業の活性化を図ること
- ・ 実験的なゲームを開発している人たちに、将来へのチャンスの場を提供すること
- ・ ゲームデザインに新しい領域を作り出していくこと

名 称: SENSE OF WONDER NIGHT 2013 (センス・オブ・ワンダー ナイト 2013)

主 催: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)/日経BP社

協 力: 特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)

協 賛: 関連企業を予定

応募方法: SOWN 2013公式ウェブサイト(URL <http://tgs.cesa.or.jp/sown/>)からご応募ください

応募資格: 国籍、年齢、職業(学生、ゲーム制作者など)、一切不問

応募締切: 2013年7月8日(月) (※日本時間)

選 考: 選考委員による審査を経て、発表作品を選出します

結果発表: 2013年8月中旬、選考通過作品の応募者に直接連絡します

※ 選考を通過し、東京ゲームショウ 2013 でのプレゼンテーションが可能なゲーム(最大 10 作品)が、最終的な SOWN 2013 発表ゲームとなります

●プレゼンテーション概要

- 開催日 : 2013年9月20日(金) (時間未定)
- 会場 : 幕張メッセ・国際会議場(予定)
- 観覧方法 : 東京ゲームショウ2013ビジネスデイの入場パスをお持ちの方であれば、参加いただけます。詳細については、会期前にあらためて発表します。

当日のプレゼンテーションについてと、注意事項

- ・ 選考を通過し、プレゼン参加者に決定した方には、「東京ゲームショウ2013」のビジネスデイおよびTGSフォーラムの招待チケットを贈ります。
- ・ 講演者は、本プレゼンテーションの開始4時間前には会場に集合していることが、必須条件です(交通費は自己負担になります)。
- ・ 講演者には、約10分のプレゼンテーションの時間を提供します。講演者はその場で、自分のゲームのデモを行ったり、プレゼンテーションをする必要があります。(講演は、日本語⇄英語の逐次通訳が行われます)
- ・ 講演は動画配信します。事前にいただいたゲームの情報についても、公開します。

●応募要項

1. 応募者の氏名(チームでの応募の場合はチーム名と代表者名、会社としての応募の場合は会社名と所属)
2. 応募者の連絡先 e-mail、電話番号、居住地(日本の場合は都市名、海外の場合は国名)
3. ゲームの名前(日/英でご用意ください)
4. ゲームのスクリーンショット3点
5. 現在の完成度(%)と、東京ゲームショウ 2013 開催時の完成度(%)
6. ゲームの説明
 - 新しいゲーム体験を生み出している要素(日本語 60 字、もしくは英語 30 ワード以内)
 - ゲーム概要(日本語 800 字、英語 400 ワード以内)
7. ゲームの情報の URL
 - ゲームの動画素材が掲載されているウェブサイト(非公開も含む) <推奨>
 - ゲームのダウンロード先、その他ゲーム情報が掲載されているウェブサイトなど
 - スマートフォンアプリを応募いただく際、既にダウンロード販売等をしている場合は、無料ダウンロードができるコード等を8回分ご用意いただき、明記してください。
8. プレゼンテーションに必要な機材
 - プレゼンに必要な自身で持ち込む機材の概要をお知らせください。
(プレゼンテーション会場にはゲームのデモが可能な標準的な PC のみが用意されます)

※ゲームの動画素材(プレイ動画やコンセプトムービーなど、何らかの動画)を非公開の状態です事務局に応募したい場合は、動画共有サイト「YouTube」をご利用ください。(http://www.youtube.com/)「プライバシー」の設定で「非公開」を選択したうえで、ユーザー名「SenseOfWonderNight」を「友達に追加」し、アクセスを許可する設定にしてください。

※お送りいただいた情報はSOWNの公式ウェブサイトに掲載される可能性があります。

●「センス・オブ・ワンダー ナイト」が対象とするゲーム

・これまで見たことのないような新しいゲーム体験を形作っているゲーム

自然言語処理、物理演算、画像認識、ジェスチャーコントロールなど、これまで利用されてこなかった技術をうまくゲームに応用した新しい種類の体験を提供するゲーム

・ゲームという常識を揺さぶってしまうようなゲーム

ゲームの体験を通じて、プレイ後には、世界がちょっと変わって見えてしまうようなゲームそのものの新しい表現方法を模索しているようなゲーム

・創発的な要素を持っているようなゲーム

AIの相互作用や、ツールの要素や、ソーシャル性といった要素を持たせることによってユーザーの活動の自体をゲームが巻き込んでしまうようなゲーム

・多くの人が今すぐプレイしたいという感銘を与えられるゲーム

新しい体験を誰もが自分自身も体験したいと考え、そのために手元にとどめておきたいと思わず感じさせてしまうようなゲーム

・とにかくなんだか訳が分からないけれど、すごいもの

とにかく観た瞬間に「これはスゴイ・・・」と感銘を与えられるゲームなら何でもかまいません！

●「センス・オブ・ワンダー ナイト」が対象としないゲーム

・ゲームそのものに必ずしも関係ない要素が中心となっているもの

これまでになかったバックグラウンドの設定やシチュエーション、キャラクターデザイン、グラフィック、ストーリー、オーディオといったゲームを構成する一要素が驚きの中心である場合

・すでに存在しているジャンルやそれを単に混ぜたりしたことで生み出された新ジャンル

ただし、それにも関わらず、本当に新しいゲーム体験を作り出している場合は除きます

・特定の客層だけをターゲットにしていることが新しい理由である場合

女性のためだけのゲームや、老人向けといったもの。ただし、それでも多くの人が感銘を受けるようなもの場合は除きます

・ゲームプレイに影響を与えない、純粋な技術的なイノベーション、実験的なビジネスモデル、流通のメカニズム

それらを完全に排除するものではありませんが、ゲーム体験に直接かつ明快に変えることが明らかになっている必要があります

●「センス・オブ・ワンダー ナイト」に関するお問い合わせ先(メールのみ)

sown@c-linkage.co.jp