

TOKYO GAME SHOW 2016

보도관계자료

2016년 4월 1일

인디펜던트 게임 개발자를 위한 기획
'인디 게임 코너' 'SENSE OF WONDER NIGHT'
모집 접수를 시작
스페셜 스폰서 결정. 올해도 인디 게임 코너(타입A) 출전이 무료

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회
닛케이BP사

'도쿄 게임쇼 2016'(주최:일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회[약칭:CESA], 공동 개최:닛케이BP사)은 인디펜던트 게임 개발자를 위한 2가지 기획 '인디 게임 코너(타입A)'와 'SENSE OF WONDER NIGHT 2016(센스 오브 원더 나이트 2016/이하, SOWN 2016)'의 모집 접수를 시작하였습니다.

2013년에 신설한 인디 게임 코너는 전세계의 인디펜던트 게임 개발자의 많은 주목을 받아, 작년에는 216건의 응모 가운데 심사한 결과 18개 국가와 지역의 69 단체가 출전하였습니다.

SOWN은 "누구라도 '와'라고 자신의 세계가 뭔가 바뀌는 듯한 느낌"='센스 오브 원더'를 일으키는 게임 아이디어를 프레젠테이션하는 기획으로 작년에는 100건의 응모가 있었고, 8개 국가와 지역에서 10개팀의 결선 확정자가 아이디어를 발표하였습니다.

오늘부터 공식 홈페이지(<http://tgs.cesa.or.jp/>)에서 2가지 기획에 대한 모집 접수를 시작합니다. 올해부터 양 기획 공통 신청으로 접수하며, 그중에서 인디 게임 코너(타입A)의 출전자와 SOWN 등단자가 심사를 통해 선정됩니다. 모집 마감일은 6월 10일(금)입니다.

또한, 작년에 이어 양 기획의 스페셜 스폰서로는 소니 인터랙티브 엔터테인먼트 재팬 아시아(이하, SIEJA)가 결정되었습니다.

SIEJA는 인디 게임 코너에서 응모자 중 사업국의 심사료 출전이 결정된 '타입A'의 출전 요금(4일간 출전=99,900엔, 일반공개일 2일간 출전=32,400엔) 전액을 지원합니다. 이를 통해 본 코너(타입A)의 출전 요금은 무료가 됩니다.

또한 양 기획은 특정비영리활동법인 국제게임개발자협회일본(약칭:IGDA일본, 이사장:오노 겐지)의 협력을 얻어 실시합니다.

도쿄 게임쇼는 인디 게임 코너와 SOWN 2016과 같은 인디펜던트 게임 개발자를 위한 기획을 통해 새로운 게임 아이디어를 전세계에 알리는 기회를 제공해 가겠습니다.

양 기획의 응모 요령과 응모 방법 등에 대한 자세한 점은 별지 및 '도쿄 게임쇼' 공식 홈페이지(<http://tgs.cesa.or.jp/>)를 참조해 주십시오.

◆인디 게임 코너에 관한 문의처: indie@nikkeibp.co.jp

◆'센스 오브 원더 나이트'에 관한 문의처: sown@nikkeibp.co.jp

(1)인디 게임 코너에 대하여

인디 게임 코너는 인디펜던트(독립계) 게임 개발자를 대상으로 한 전시 코너입니다. 컴퓨터 엔터테인먼트 산업에 새로운 동력을 불어 일으킬 목적으로 다양한 플랫폼을 대상으로 한 게임을 인디펜던트 게임 개발자가 쉽게 출전할 수 있는 환경을 제공합니다. 응모된 것 중에서 사무국이 심사하여 최대 60(예정) 단위의 전시 공간을 마련합니다.

| | |
|---------|---|
| 명칭: | 인디 게임 코너(타입A) ※동 코너에서는 법인용으로 선착순 유료로 출전할 수 있는 '타입B'를 준비하고 있습니다. ('타입B'는 출전 요금 전액 지원 대상외입니다) ※자세한 내용은 공식 홈페이지 '출전 안내'에서 확인해 주십시오. |
| 회기: | 2016년 9월 15일(목)~18일(일) |
| 장소: | 마쿠하리 멧세 전시홀 내 |
| 출전 구분: | 1) 비즈니스데이 + 일반공개일 4일간 2) 비즈니스데이 2일간 3) 일반공개일 2일간 ※모두 전시 한정이며 판매 행위는 할 수 없습니다 |
| 출전 요금: | 무료 ※출전 부스에 포함된 것: 전용 부스, 인디 게임 코너전용 출전자 배지 5장 |
| 응모 방법: | TGS 공식 홈페이지(URL http://tgs.cesa.or.jp/) 전용 서식에서 응모해 주십시오 |
| 응모 마감일: | 2016년 6월 10일(금) (※일본 시간) |
| 심사: | 사무국에서 심사한 후 선출합니다 |
| 결과 발표: | 2016년 7월 초~중순에 응모자에게 직접 연락합니다 ※응모 내용에 따라 추가 확인 사항을 묻는 경우가 있습니다. ※응모 내용에 따라 다른 전시 코너의 출전을 안내하는 경우가 있습니다. |

●인디 게임 코너(타입A)에 출전할 수 있는 단체 자격

- 출전하려는 단체의 연간 매출액에 대하여
법인: 5,000만 엔 또는 50만 US달러 정도 이하일 것
개인: 1,000만 엔 또는 10만 US달러 정도 이하일 것
- 출전하려는 단체가 법인인 경우, 자본적으로 독립해 있을 것
(예를 들어, 대형 게임 회사의 자본이 들어 있지 않을 것)

●인디 게임 코너(타입A)에 출전할 수 있는 것

- 완전 오리지널 게임(2차 창작 콘텐츠는 허락 여부에 상관없이 출전할 수 없습니다)
 - 응모자가 개발 권리를 지닌 플랫폼용으로 제작된 것
 - CESA 윤리규정, CERO 윤리규정에 따른 것. 그리고 다음의 사항에 해당되지 않는 것
- 1) CERO 윤리규정(<http://www.cero.gr.jp/regulation.pdf>) 별표3 '금지 표현'에 저촉하거나 저촉할 우려가 있는 표현이 포함되어 있다
 - 2) CERO의 심사에서 'G' 구분 등급을 받은 작품, 또는 'G' 구분에 상당하는 표현이 포함되어 있을 가능성이 있다
 - 3) 해외에서 이미 발표되었고, 해외심사기관(ESRB 등)에서 '17+' (MATURE) 구분의 지정을 받았다
 - 4) 해외에서 발표 예정으로 해외심사기관(ESRB 등)에서 '17+' (MATURE) 구분의 지정을 받을 가능성이 있다(잔혹성이 강한 '13+'(TEEN) 구분에 상당할 것이라고 생각되지 않는 작품)

●응모 방법

TGS 공식 홈페이지(<http://tgs.cesa.or.jp/>)의 전용 서식에서 6월 10일(금)까지 응모해 주십시오.

●인디 게임 코너에 관한 문의처(이메일 한정)

indie@nikkeibp.co.jp

(2) 센스 오브 원더 나이트 2016에 대하여

센스 오브 원더 나이트 (SOWN)는 게임 개발자를 대상으로 "보는 순간, 컨셉을 듣는 순간, 누구라도 '와'라고 자신의 세계가 뭔가 바뀌는 듯한 느낌"='센스 오브 원더'를 일으키는 게임 아이디어를 모집하여 프레젠테이션의 기회를 제공하는 이벤트로 올해로 9회째를 맞이합니다. 본 기획에서는 프로토타입의 데모와 실험적인 요소를 지닌 발매 중인 혹은 발매 예정인 게임의 응모를 기다리고 있습니다. 응모 자격은 프로, 아마추어, 개인, 법인 등 아무 제한이 없습니다. 작은 벤처 기업의 게임과 1인 개발자가 많은 동인 게임의 투고도 공정하게 심사합니다.

또한 SOWN에서는 올해도 VR 게임을 심사 대상으로 하고 있으며, 오큐페스 대표인 다카하시 겐지씨를 심사위원으로 초빙하였습니다. SOWN만의 새로운 VR 월드 발표를 기대하고 있습니다.

그리고 SOWN 2016의 프레젠테어로 선정된 게임 개발자에게는 도쿄 게임쇼 회장 내 '인디 게임 코너(타입A)'의 무료 출전 권리가 부여됩니다.

(※마감일이 작년보다 약 1개월 앞당겨졌으므로 주의해 주십시오))

명 칭: SENSE OF WONDER NIGHT 2016 (센스 오브 원더 나이트 2016)

협 력: 특정비영리활동법인 국제게임개발자협회일본(IGDA일본)

응모 방법: TGS 공식 홈페이지(URL <http://tgs.cesa.or.jp/>) 전용 서식에서 응모해 주십시오

응모 자격: 국적, 연령, 직업(학생, 게임 제작자 등) 일체 불문

응모 마감일: 2016년 6월 10일(금) (※마감일이 약 1개월 앞당겨졌으므로 주의해 주십시오)

심 사: 심사위원에 의한 심사를 거쳐 발표 작품을 선출합니다

결과 발표: 2016년 7월 말에 응모자에게 직접 연락합니다

※ 심사를 통과하고, 도쿄 게임쇼 2016에서 프레젠테이션이 가능한 게임(최대 8작품)이 최종적으로 SOWN 2016에서 발표되는 게임이 됩니다

●'센스 오브 원더 나이트'의 목적

- 실험적이고 창조적이며 전통적이라고 불리지 않는 게임 디자인과 아이디어를 지닌 게임을 소개한다
- '센스 오브 원더'를 느낄 수 있는 게임이 만들어져야 할 중요성을 소개하고 그를 통해 게임 산업 활성화를 도모한다
- 실험적인 게임을 개발하는 사람들에게 미래에 대한 기회의 장을 제공한다
- 게임 디자인에 새로운 영역을 만들어간다

● 프레젠테이션 개요

개최일 : 2016년 9월 16일(금) (17:30~19:30으로 예정)

회장 : 마쿠하리 멧세 홀 9 e-Sports 코너 특설 무대(예정)

당일 프레젠테이션에 대하여, 주의 사항

- 강연자는 본 프레젠테이션 시작 4시간 전에는 회장이 집합해 주십시오. (교통비는 자기 부담입니다)
- 강연자에게는 약 10분간의 프레젠테이션 시간을 제공합니다. 게임 데모나 프레젠테이션을 해 주십시오. (강연은 일본어⇔영어의 순차통역으로 진행됩니다)
- 강연은 공식 홈페이지에서 동영상으로 배신되며, 사전에 제공하신 게임 정보도 공개됩니다.

● '센스 오브 원더 나이트'가 대상으로 하는 게임

· 지금까지 볼 수 없었던 새로운 게임 체험을 만들어 가는 게임

자연언어처리, 물리연산, 화상인식, 제스처컨트롤 등 지금까지 이용되지 않은 기술을 게임에 잘 응용하여 새로운 종류의 체험을 제공하는 게임

· 게임의 상식을 흔들어 놓을 듯한 게임

게임 체험을 통해 플레이 후에는 세계가 조금 달라 보이는 듯한 게임 그 자체의 새로운 표현 방법을 모색하고 있는 듯한 게임

· 창조적이고 도발적인 요소를 지닌 게임

AI의 상호작용과 틀적인 요소, 소셜성과 같은 요소를 지니고 있어 유저 활동 자체를 게임이 끌어들이는 듯한 게임

· 많은 사람에게 지금 바로 플레이하고 싶다는 감명을 주는 게임

새로운 체험을 누구라도 스스로 체험하고 싶다고 생각해, 가까이 두고 싶다고 자기도 모르게 느끼는 게임

· 뭐라고 표현하기 힘들지만, 대단한 것

보는 순간 '이거 대단한데...'라는 감명을 주는 게임이라면 뭐라도 좋습니다!

● '센스 오브 원더 나이트'가 대상으로 하지 않는 게임

· 게임과 밀접한 관련이 없는 요소가 중심이 되어 있는 것

지금까지 없었던 백그라운드의 설정과 시추에이션, 캐릭터디자인, 그래픽, 스토리, 오디오와 같이 게임을 구성하는 한 요소가 놀라움의 중심이 되는 경우

· 이미 존재하는 장르와 그것을 단순히 섞어서 만들어낸 신장르

단, 그럴지라도 정말로 새로운 게임 체험을 만들어 낸다면 예외입니다

· 특정 계층만을 타겟으로 한 것이 새로운 이유인 경우

여성만을 위한 게임이나 노인용과 같은 것. 단, 하지만 많은 사람에게 감명을 줄 수 있는 것이라면 예외입니다

· 게임 플레이에 영향을 주지 않는 순수한 기술적 혁신, 실험적인 비즈니스 모델, 유통 메커니즘

이러한 것들을 완전히 배제하는 것은 아니지만, 게임 체험에 직접적이고 명쾌한 변화를 줄 수 있음이 명확하게 드러날 필요가 있습니다

● '센스 오브 원더 나이트'에 관한 문의처(이메일 한정)

sown@nikkeibp.co.jp