

TOKYO GAME SHOW 2016

報道関係資料

2016年4月1日

インディペンデントゲーム開発者向け企画
「インディーゲームコーナー」「SENSE OF WONDER NIGHT」
募集受付を開始
スペシャルスポンサーが決定、今年もインディーゲームコーナー(タイプA)の出展が無料に

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BP社

「東京ゲームショウ2016」(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[略称:CESA]、共催:日経BP社)は、インディペンデントゲーム開発者向けの2つの企画「インディーゲームコーナー(タイプA)」と「SENSE OF WONDER NIGHT 2016(センス・オブ・ワンダー ナイト 2016 / 以下、SOWN 2016)」の募集受付を開始しました。

2013年に新設したインディーゲームコーナーは、世界中のインディペンデントゲーム開発者から多くの注目を集め、昨年は216件の応募の中から選考の結果、18カ国・地域の69団体が出演しました。

SOWNは、“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」を引き起こすゲームのアイデアをプレゼンテーションする企画で、昨年は100件の応募があり、8カ国・地域から10組のファイナリストがアイデアを発表しました。

本日から公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/>)において、2つの企画への募集受付を開始します。今年から、両企画共通のエントリーとなり、そこから、インディーゲームコーナー(タイプA)の出演者と、SOWNの登壇者が選考により選ばれます。応募の締め切りは6月10日(金)です。

また、昨年に引き続き、両企画のスペシャルスポンサーには、ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア(以下、SIEJA)が決定しました。

SIEJAは、インディーゲームコーナーにおいて、応募の中から事務局の選考により出展が決定する「タイプA」の出展料金(4日間出展=99,900円、一般公開日2日間出展=32,400円)を全額サポートします。これにより、本コーナー(タイプA)の出展料金は無料となります。

なお両企画は、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。

東京ゲームショウは、インディーゲームコーナーとSOWN 2016という、インディペンデントゲーム開発者向けの企画を通じて、新たなゲームアイデアを世界に発信する機会を提供してまいります。

両企画の応募要項や応募方法などの詳細は、別紙および
「東京ゲームショウ」公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/>)をご覧ください。

- ◆インディーゲームコーナーに関するお問い合わせ先: indie@nikkeibp.co.jp
- ◆「センス・オブ・ワンダー ナイト」に関するお問い合わせ先: sown@nikkeibp.co.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、最大60(予定)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(タイプA)

※同コーナーでは、法人向けに先着順・有料で出展できる「タイプB」を用意しています。

(「タイプB」は出展料金全額サポートの対象外となります)

※詳細は、公式ウェブサイト「出展のご案内」にてご確認ください。

会 期： 2016年9月15日(木)～18日(日)

場 所： 幕張メッセ 展示ホール内

出 展 区 分： 1) ビジネスデイ+一般公開日の4日間

2) ビジネスデイ2日間

3) 一般公開日2日間 ※いずれも展示のみで販売行為はできません

出 展 料 金： 無料

※出展ブースに含まれるもの：専用ブース、インディーゲームコーナー専用出展者バッジ5枚

応募方法： TGS公式ウェブサイト(URL <http://tgs.cesa.or.jp/>)の専用フォームからご応募ください

応募締切： 2016年6月10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： 2016年7月上旬～中旬に応募者に直接連絡します

※ 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(タイプA)に出展できる団体資格

・出展しようとする団体の年間売上について

法人：5000万円もしくは50万USドル程度以下であること

個人：1000万円もしくは10万USドル程度以下であること

・出展しようとする団体が法人の場合、資本的に独立していること

(例えば、大手ゲーム会社の資本が入っていないこと)

●インディーゲームコーナー(タイプA)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

TGS公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/>)の専用フォームから6月10日(金)までにご応募ください。

●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 2016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らるような感覚”=「センス・オブ・ワンダー」を引き起こすゲームのアイデアを募集し、プレゼンテーションの機会を提供するイベントで、今年で9回目を迎えます。本企画では、プロタイプのデモや、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の応募をお待ちしています。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。

また、SOWNでは今年から、VRゲームが選考対象となり、オキュフェス代表の高橋建滋氏を選考委員に迎えます。SOWNならではの新しいVRワールドの発表をお待ちしています。

なお、SOWN 2016のプレゼンターに選ばれたゲーム開発者には、東京ゲームショウ会場内「インディーゲームコーナー(タイプA)」への無料出展の権利が与えられます。

(※締切が昨年より約一ヶ月前倒しとなっていますのでご注意ください)

名 称: SENSE OF WONDER NIGHT 2016 (センス・オブ・ワンダー ナイト 2016)

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)

応 募 方 法: TGS公式ウェブサイト(URL <http://tgs.cesa.or.jp/>)の専用フォーム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: 2016年6月10日(金) (※締切が約一ヶ月前倒しとなっていますのでご注意ください)

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: 2016年7月下旬に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2016でのプレゼンテーションが可能なゲーム(最大8作品)が、最終的にSOWN 2016で発表されるゲームとなります

●「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

●プレゼンテーション概要

開催日 : 2016年9月16日(金) (17:30~19:30を予定)

会場 : 幕張メッセ ホール9 e-Sportsコーナー特設ステージ(予定)

当日のプレゼンテーションについてと、注意事項

- ・ 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ください。(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。ゲームのデモやプレゼンテーションを行ってください。(講演は、日本語⇒英語の逐次通訳が行われます)
- ・ 講演は公式ウェブサイトで動画配信され、事前にいただいたゲームの情報についても、公開します。

●「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搖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、ツール的な要素や、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ぬいけれど、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@nikkeibp.co.jp