

TOKYO GAME SHOW 2018

새로운 스테이지가 개막.

보도관계자료

2018년 4월 19일

인디펜던트 게임 개발자를 위한 기획
'인디 게임 코너 <타입A>' 및
'SENSE OF WONDER NIGHT'의 모집 접수를 시작
스페셜 스폰서 결정, 올해도 인디 게임 코너 <타입A> 출전이 무료

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회
닛케이BP사

'도쿄 게임쇼 2018'(주최: 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회[약칭: CESA], 공동 개최: 닛케이BP사)은 인디펜던트 게임 개발자를 지원하기 위한 2가지 기획을 실시하기로 결정하고 각각의 모집 접수를 시작하였습니다. 하나는 '인디 게임 코너 <타입A>'에 무료로 출전할 수 있는 기획이고, 다른 하나는 그 <타입A> 출전사 중에서 특별히 우수한 게임 아이디어를 선정하는 콘테스트 'SENSE OF WONDER NIGHT 2018(센스 오브 원더 나이트 2018/이하, SOWN2018)'입니다.

2013년에 신설한 '인디 게임 코너 <타입A>'는 심사를 통해 선정된 작품을 무료로 전시하는 기획으로, 매회 새로운 인디 게임을 찾는 업계 관계자와 게임 유저가 많이 방문하고 있습니다. TGS2017에서는 322건(40개 국가와 지역)의 응모가 있었고, 심사 결과 18개 국가와 지역의 64곳의 개발자가 <타입A> 출전자로 참가하였습니다.

한편, SOWN은 "누구라도 '와'라고 자신의 세계가 뭔가 바뀌는 듯한 느낌"='센스 오브 원더'를 일으키는 게임 아이디어를 프레젠테이션하는 기획으로, 2008년에 시작되었습니다. 처음에는 단독으로 실시한 기획이었지만 2017년부터 '인디 게임 코너 <타입A>' 출전자 중에서 선발한 개발자를 SOWN 파이널리스트로 선정하여, 게임 아이디어를 발표하는 기회를 제공하는 기획으로 바뀌었습니다. TGS2017에서는 8팀의 개발자가 SOWN 파이널리스트로 선정되어 스테이지에 등단하였습니다.

이 두 가지 기획에 대해 소니 인터랙티브 엔터테인먼트(이하, SIE)가 스페셜 스폰서로서 인디펜던트 게임 개발자를 지원하는 것을 결정했습니다. 작품이 선출된 출전자는 '인디 게임 코너 <타입A>'에 무료로 출전할 수 있게 됩니다. 동일하게 SOWN2018에서도 SIE가 협찬합니다. 또한, 양 기획은 특정비영리활동법인 국제게임개발자협회일본(약칭: IGDA 일본, 이사장: 다카하시 가쓰테루)의 협력을 얻어 실시합니다.

도쿄 게임쇼는 이러한 기획을 통해 인디펜던트 게임 개발자가 만들어내는 새로운 게임을 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 참조하십시오.

- ◆ 인디 게임 코너 <타입A>에 관한 문의처: indie@bizevent.jp
- ◆ 센스 오브 원더 나이트 2018에 관한 문의처: sown@bizevent.jp

'도쿄 게임쇼' 공식 홈페이지: <http://tgs.cesa.or.jp>

(1)인디 게임 코너 <타입A>에 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.

인디 게임 코너 <타입A>는 SIE가 스페셜 스폰서로 지원하여 인디펜던트 게임 개발자가 무료로 출전할 수 있는 부스입니다. <타입A>에 출전을 희망하는 인디펜던트 게임 개발자는 응모 규정에 적합하다면 프로, 아마추어, 개인, 법인을 가리지 않습니다. 응모 마감 후, 사무국에서 심사를 거쳐 <타입A> 출전자를 결정합니다.

명칭:	인디 게임 코너 <타입A> ※ 동 코너에서는 법인용으로 선착순 및 유료로 출전할 수 있는 <타입B>를 준비하고 있습니다. <타입B>는 출전 요금 전액 지원 대상외입니다. 자세한 점은 TGS 공식 홈페이지의 '출전 안내'에서 확인하십시오.
회기:	2018년 9월 20일(목)~23일(일)
장소:	마쿠하리 멧세 전시홀 내
출전 기간:	비즈니스데이+일반공개일 4일간 ※모두 전시 한정이며 판매 행위는 할 수 없습니다
출전 요금:	무료(통상 4일간 출전에 9만 9900엔) ※출전 부스에 포함되는 것: 전용 부스, 출전사 배지 5장
응모 방법:	TGS 공식 홈페이지(http://tgs.cesa.or.jp/)의 전용 서식을 통해 응모해 주십시오
응모 마감:	2018년 6월 8일(금) (※일본 시간)
심사:	사무국에서 심사한 후 선출합니다
결과 발표:	2018년 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 것이며 다음의 사항에 해당되지 않는 것

- CERO 윤리규정 별표3에 있는 '금지 표현'에 저촉하거나 저촉할 우려가 있는 표현이 포함되어 있다

별표3: <http://www.cero.gr.jp/relays/download/?file=/files/libs/183/201711211303545293.pdf>

- 2) CERO의 심사에서 'Z' 구분 등급을 받은 작품, 또는 'Z' 구분에 해당하는 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)

●인디 게임 코너 <타입A> 응모 방법

TGS 공식 홈페이지(<http://tgs.cesa.or.jp/>)의 전용 서식을 통해 6월 8일(금)까지 응모해 주십시오.

●인디 게임 코너 <타입A>에 관한 문의처(이메일만)

indie@bizevent.jp

(2) 센스 오브 원더2018에 대하여

센스 오브 원더 나이트(SOWN)는 '인디 게임 코너 <타입A>'에 선출된 작품 중에서 “보는 순간, 컨셉을 듣는 순간, 누구라도 ‘와’라고 자신의 세계가 뭔가 바뀌는 듯한 느낌” = ‘센스 오브 원더’를 일으키는 게임 아이디어에 대해 프레젠테이션의 기회를 제공하는 이벤트입니다. SOWN에 참가를 희망하는 게임 개발자는 먼저 '인디 게임 코너 <타입A>'에 응모해 주십시오. <타입A> 출전자로 결정된 작품 가운데 SOWN에 적합한 작품을 파이널리스트(최대 8개 작품을 예정)로서 심사위원이 선출합니다.

명칭:	SENSE OF WONDER NIGHT 2018(센스 오브 원더 나이트 2018)
협력:	특정비영리활동법인 국제게임개발자협회일본(IGDA 일본)
응모 방법:	TGS 공식 홈페이지(http://tgs.cesa.or.jp/)의 전용 서식을 통해 응모해 주십시오
응모 자격:	국적, 연령, 직업(학생, 게임 제작자 등) 일체 불문
응모 마감:	2018년 6월 8일(금)
심사:	심사위원에 의한 심사를 거쳐 발표 작품을 선출합니다
결과 발표:	2018년 7월 하순에 응모자에게 직접 연락합니다 ※도쿄 게임쇼 2018에서 프레젠테이션이 가능한 게임에 한합니다.

●센스 오브 원더 나이트의 목적

- 실험적이고 창조적이며, 전통적이라고 불리지 않는 게임 디자인과 아이디어를 지닌 게임을 소개하는 것
- '센스 오브 원더'를 느낄 수 있는 게임이 만들어져야 할 중요성을 소개하고, 이를 통해 게임 산업 활성화를 도모하는 것
- 실험적인 게임을 개발하는 사람들에게 미래에 대한 기획의 장을 제공하는 것
- 게임 디자인에 새로운 영역을 창출하는 것

●센스 오브 원더 나이트 2018 프레젠테이션 개요

개최일: 2018년 9월 21일(금) (17:30~19:30 예정)

회 장: 마쿠하리 멧세 전시회장 내 스테이지(예정)

당일 프레젠테이션에 대한 것과 주의사항

- 등단자는 인디 게임 코너 <타입A> 출전이 전제되므로, 회장까지의 교통비는 자기 부담입니다.
- 등단자에게는 약 10분간의 프레젠테이션 시간을 제공합니다. 제한 시간 내에 게임 실연이나 프레젠테이션을 해 주십시오. (일본어⇔영어의 순차통역이 있습니다)
- 프레젠테이션은 동영상으로 배포되며, 응모 내용(게임 개요)에 대해서도 공식 홈페이지에서 공개합니다.

●센스 오브 원더 나이트의 파이널리스트로 선정되는 게임이란

• 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 통적인 요소, 소셜성과 같은 요소를 지니고 있어 유저 활동 자체를 변화시키는 듯한 게임

• 많은 사람에게 지금 바로 플레이하고 싶다는 감명을 주는 게임

누구나가 새로운 체험을 하고 싶다는 생각이 들고, 가까이 두고 싶다고 자기도 모르게 느끼게 하는 게임

• 뭐라고 표현하기 힘들지만, 대단한 것

보는 순간 '이거 대단한데...'라는 감명을 주는 게임

●센스 오브 원더 나이트가 대상으로 하지 않는 게임

• 게임 본질과 별로 관계없는 요소가 중심이 된 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

여성이나 노인용 등 특정 계층만을 타겟으로 한 게임. 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 직접적이고도 명확한 변화를 줄 수 있음이 확실하게 드러날 필요가 있습니다

●센스 오브 원더 나이트 2018에 관한 문의처(이메일만)

sown@bizevent.jp

■ '도쿄 게임쇼 2018' 개최 개요

- 명 칭 : 도쿄 게임쇼 2018 (TOKYO GAME SHOW 2018)
- 주 최 : 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)
- 공 최 : 닛케이BP사
- 특별 협력 : 도완고
- 후 원 : 경제산업성(예정)
- 회 기 : 2018년 9월 20일(목) 비즈니스데이 10:00~17:00
9월 21일(금) 비즈니스데이 10:00~17:00
※비즈니스데이는 비즈니스 관계자와 보도 관계자만 입장할 수 있습니다.
9월 22일(토) 일반공개일 10:00~17:00
9월 23일(일) 일반공개일 10:00~17:00
※일반공개일은 상황에 따라 9:30에 개장할 수 있습니다.
- 회 장 : 마쿠하리 멧세(지바현 지바시 미하마구)
전시홀 1~11/이벤트홀/국제회의장
- 방문예정자수 : 25만 명
- 모집부스수 : 2,000 부스
- 입 장 료 : 당일권 1,200엔(세금 포함), 예매권 : 1,000엔(세금 포함), 초등학생 이하는
(일반공개일) 무료

■ 출전사 모집 스케줄

- 출전신청 마감일 : 2018년 6월 1일(금)
- 부스위치 선정회 : 2018년 6월 22일(금) ... 40부스 이상(인접 부스가 없는 형상)의
출전사
2018년 7월 3일(화) ... 40부스 미만(인접 부스가 있는 형상)의
출전사
- 출전사 설명회 : 2018년 7월 3일(화)