



It's 20th celebration

報道関係資料

2010年4月20日

ゲーム開発者による新たなゲームのアイデアを発表する祭典 「SENSE OF WONDER NIGHT 2010」 エントリー開始「スマートフォン部門」「SOWNパビリオン」を新設

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



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:和田 洋一、所在地:東京都港区西新橋)の主催、日経BP社(社長:平田 保雄、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2010」[会期:2010年9月16日(木)～19日(日)、会場:幕張メッセ(千葉県美浜区)]では、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 2010」(センス・オブ・ワンダー ナイト 2010 / 以下、SOWN 2010)を、

国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本、代表:新 清士)の協力を得て本年も開催いたします。なお、本日からSOWN 2010公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/sown/>)より、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。応募の締切は、7月11日(日)です。

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。

今年で3回目となるSOWN 2010は、これまでの実施内容に、新たに2つの企画を加えました。

①「スマートフォン部門」の新設

iPhone/iPod touch/iPad、Android、Windows Phone向けのアプリケーション開発が個人レベルでも拡大している背景を踏まえ、応募カテゴリーに「スマートフォン部門」を新設しました。

②「SOWNパビリオン」を展示会場内に設置

ビジネスデイの2日間、展示会場内に、プレゼンテーションに選ばれた作品を実際にプレイできるコーナーを特別に設置します。プレゼンターが多くの業界関係者と交流する場を提供することで、ゲーム制作での新しい発見や創造性を促す狙いです。

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おります。

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。

開催要項は別紙および SOWN 2010 公式ウェブサイト(URL <http://tgs.cesa.or.jp/sown/>)をご覧ください。

「東京ゲームショウ」公式ホームページ <http://tgs.cesa.or.jp/>

■応募される方からのお問い合わせ先: 専用メールアドレス: e-mail: sown@nikkeibp.co.jp

■報道関係者からのお問い合わせ先: 東京ゲームショウ事務局 報道担当 TEL: 03-3470-9477 e-mail: tgs2010press@fullhouse.jp

■ 開催要項

名称: SENSE OF WONDER NIGHT 2010 (センス・オブ・ワンダー ナイト 2010)

主催: 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: 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 2010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: 2010年7月11日(日) (※日本時間)

選考: 応募いただいたゲームアイデアは、選考委員による審査により選出します。

選考委員: おにたま氏 (新任)

(※順不同) ABA Games 長健太氏

Independent Games Festival/Gamasutra Simon Carless氏

エンターブレイン 杉内賢次氏

バンダイナムコゲームス 高橋慶太氏

ベクター 片山崇氏

IGDA日本 新清士氏

結果発表: 2010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 2010 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 2010 発表ゲームとなります

〈「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。

前回は、16の国と地域から65件の応募があり、選考の結果、海外4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、19の国と地域から約350名の観覧者が参加。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概要

- 開催日 : 2010年9月17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2010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いたします。

当日のプレゼンテーションについて・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2010」のビジネスデイおよびTGSフォーラムの招待チケットが贈られます。
- ・ 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が提供されます。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)
- ・ 講演は録画され、後日、ウェブサイト上で動画として公開されます。事前に頂いたゲームの情報についても、公開されます。

■応募要項

1. 応募カテゴリー <一般部門/スマートフォン部門>
2. 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)
3. 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)
4. ゲームの名前(日/英でご用意ください)
5. ゲームのスクリーンショット3点
6. 現在の完成度(%)と、東京ゲームショウ 2010 開催時の完成度(%)
7. 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)
8. ゲームの情報の URL
 - ゲームのダウンロード先、ゲームの動画素材が掲載されているサイト(非公開も含む)、その他ゲーム情報が掲載されているウェブサイト等
 - スマートフォン部門に応募いただく際、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。
9. 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。

※お送り頂いた情報は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

・ユーザーインターフェイスのイノベーション

自然言語処理、画像認識、ジェスチャーコントロールなどを応用した、新しい種類の体験を提供するゲーム

・自動生成によって生み出されるようなゲーム

ゲームプレイやユーザーがプレイする環境が、プレイヤーの選択によって劇的に変化するような世界を作り出すゲーム

・インタラクティブなストーリーテリング

ゲーム内のストーリーの体験を新しい形で提供し、今までにない新しい物語へ展開するツールとして発展できるもの

・創発的な要素を持っているようなゲーム

物理システムをゲームプレイ要素の中にうまく組み込んでいたり、AI同士の組み合わせによって新しいゲームプレイを生み出していくようなもの

・とにかくなんだか訳が分からないけれど、すごいもの

とにかく見た瞬間に「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

以上のガイドラインは、曖昧かつ不完全なものです。予想外のものは、常にこうして言葉として予測したものを越えて登場し、だからこそ、多くの人々が驚きもするのです。そのため、一定の指針としてご理解ください。

発表されるゲームは、完全にできあがっているゲームや、成功したゲームである必要はありません。なぜなら、失敗する可能性のあるゲームデザインからも、多くのことを学び、次へと前進していくための要素となりうるからです。発表されるゲームは「驚き」を伴ったものであってほしいですが、「楽しさ」は絶対条件ではありません。

ゲームの予算規模やチームの規模、ゲームの発売が決まっているか、もしくはすでにリリースされているかどうかということは、まったく問題にしません。また、応募を行う際に、ゲームが完成している必要性もありません。さらに、コンシューマ機から、携帯型ゲーム機、携帯電話、パソコンから、自作ハードまで、何のハードで開発されているのかも問いません。実績のあるチームが変わったゲームを作り成功しているケースがある一方で、小さなチームから奇妙なゲームが登場し成功しているケースが、ゲーム産業で何度も繰り返されているからです。

さらに、日本からの応募、海外からの応募も区別しません。日本からの応募と同じぐらい、海外からの応募も期待します。

ただし、応募にあたって、プレイアブルなデモや、プレイ動画があることは、選考に非常に有利に働きます。なぜなら、“百聞は一見にしかず”ですから。

■謝辞

「センス・オブ・ワンダー ナイト」は、Game Developers Conferenceで、2001年に始まった「Experimental Gameplay Workshop」から、多くのインスピレーションを受けています。このワークショップを成功させてきた多くの関係者ならびに友人達に、感謝の意を表します。