

# TOKYO GAME SHOW 2011

心が躍れば、それはGAMEです。

報道関係資料

2011年8月25日

## 「東京ゲームショウ 2011」主催者企画情報第3弾

### 「ゲームで日本を元気に」のスローガンのもと 東日本大震災復興支援企画を実施

- ①「かえり道のアートスペース」から、「夢」と「希望」と「感動」を発信。
- ②東京ゲームショウ会場内13カ所に募金箱を設置。
- ③「東日本大震災復興支援チャリティーオークション&グッズ販売」を実施。

### SENSE OF WONDER NIGHT 2011 参加10作品も決定!

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:和田 洋一、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 2011」[会期:2011年9月15日(木)~18日(日)、会場:幕張メッセ(千葉県美浜区)]では、東日本大震災復興支援企画の詳細と、東京ゲームショウ開催2日目の9月16日(金)に実施するゲームアイデア発掘イベント「SENSE OF WONDER NIGHT 2011」(SOWN 2011)の最終参加10作品を決定しました。

### □「ゲームで日本を元気に」～東日本大震災復興支援企画～

「東京ゲームショウ2011」では、東日本大震災からの復興を支援するために、「ゲームで日本を元気に」というスローガンを掲げることを決定しました。そのスローガンのもと、復興支援チャリティーイベントを実施します。これらの活動が、震災で大きなダメージを受けた日本を少しでも活気づけ、被災された地域の活性化と日本経済の発展の一助となることを願います。

#### 1) 「かえり道のアートスペース」(「ゲームで日本を元気に」企画ブース内)

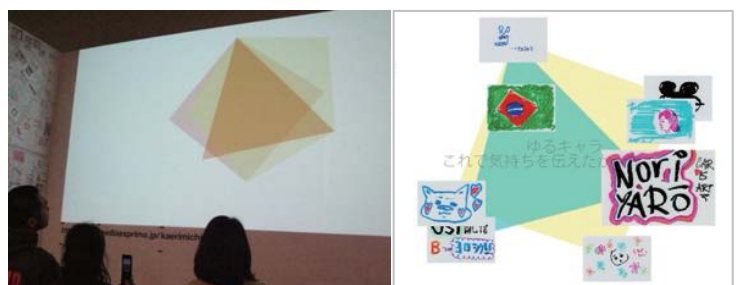
「ゲームで日本を元気に」というキーワードを実感してもらえるように、来場者が最新のゲームに触れたことで、感じたこと、思ったことを自由に表現し、展示する「かえり道のアートスペース」を実施します。震災後、改めて実感した人と人とのつながりや、エンターテインメントの可能性を共有できます。「かえり道のアートスペース」は、文化庁メディア芸術祭の協賛企画として開催され、学際共同研究プロジェクト「メディア・エクスプリモ」<sup>(注1)</sup>が企画・運営する来場者参加型イベントです。

アートスペースの参加者が指定のカードに描いた作品は、2種類の展示方法で紹介します。

#### ①「ウォールアート」



#### ②「ネビュラアート」

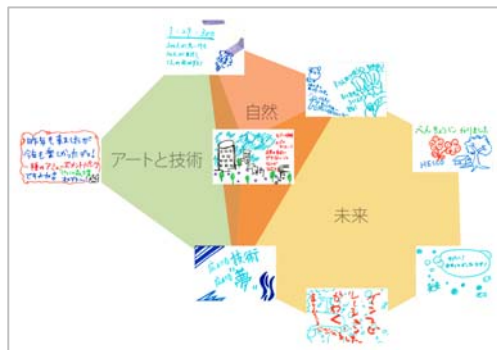


※画像は、「文化庁メディア芸術祭 2011」出展時より

※「ウォールアート」: 描いたカードを参加者が自由に展示ボードに貼り付けます。東京ゲームショー開催期間中、述べ約 2,000 名の来場者が描くカードを展示する予定です。



※「ネビュラアート」:



「かえり道のアートスペース」の特長の一つで、参加者が描いたカードをコンピュータに集積し、それぞれのカードに自ら意味を付けて自分と他の人のカードの繋がり(共有)を見るシステムです。

会場の壁面に投影されたスクリーン上では、参加者が描いたカード同士が繋がり、美しい幾何形体=ネビュラ(星雲の意味)を生成します。

スクリーン上のネビュラに投影された後、参加者のカードはそのまま「ウォールアート」にも展示します。

## クリエイターや業界関係者も「かえり道のアートスペース」に参加予定!!

「かえり道のアートスペース」では、東京ゲームショー 2011 の来場者のみならず、日本を代表するトップクリエイターやゲーム業界の関係者にも「ゲームで日本を元気に」をテーマとしたメッセージを書いていただく予定です。

本年 3 月 11 日に発生した東日本大震災以降、行政や民間企業、そして数え切れないほどのボランティアが被災地の復興支援を行っているなか、スポーツや音楽の世界などでも団結と勇気、そして日本に活力を取り戻す気持ちを奮い立たせる取り組みが行われています。

「ゲーム」も日本が世界に誇るエンターテインメント産業であるのと同時に、多くの人たちに勇気と感動を与え、日本を元気にする力を持った重要なコンテンツであると確信しています。日本を代表するクリエイターや業界関係者と、東京ゲームショーの来場者の表現が結びつくことで、「ゲームで日本を元気に」のスローガンを広く共有していきたいと考えています。

### ■ 「かえり道のアートスペース」実施概要

- ・日 時: 2011 年 9 月 15 日(木)~18 日(日) 10:00~17:00
- ・会 場: 展示ホール 1 「ゲームで日本を元気に」企画ブース内  
(日本ゲーム大賞フューチャー部門投票ブース隣接)



- ※ 参加は無料です。
- ※ カードの数に限りがありますので、参加は先着順にさせていただきます。
- ※ 展示されたカードは、「メディア・エクスプリモ」にて今後の研究素材として使用させていただきますので、予めご了承ください。

(注 1 「メディア・エクスプリモ」について) URL <http://www.mediaexprimo.jp/>

正式名称:「情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築」

代表:多摩美術大学美術学部情報デザイン学科 須永 剛司教授

情報デザインを中心に、インターフェイスと SNS の技術的研究、人工知能と知識支援システムの研究、そして人文社会的なメディア研究に取り組む 4 つの研究グループが、「批判的メディア実践」という新しい方法論を用いて、文理横断的、学際的に協働して進めるプロジェクト。独立行政法人科学技術振興機構(JST)が、戦略的創造研究推進事業(CREST)として、2006 年 10 月から 5 年半にわたって進める委託研究事業です。

これは、国(文部科学省)が設定した戦略目標「メディア芸術の創造の高度化を支える先端的科学技術の創出」に基づき、JST に設定された研究領域「デジタルメディア作品の制作を支援する技術基盤」(平成 14 年度スタート:研究総括:原島 博、東京大学大学院情報学環教授)の 3 期目の研究チームの一つとして位置づけられます。

## 2) 東日本大震災復興支援義援金募金活動

東日本大震災で被災された方々への義援金募集活動として、「東京ゲームショウ 2011」会場ホール内の全 13 カ所に募金箱を設置するほか、チャリティーオークション終了後、クリエイターから来場者に向けて、募金を呼びかける活動を行う予定です。

※皆様から集められた義援金は、全額被災地へ寄付します。

### ■ 「東日本大震災復興支援義援金募金活動」実施概要

#### ① 募金箱

- ・日 時：2011年9月15日(木)～18日(日) 10:00～17:00
- ・設置場所：東京ゲームショウ会場ホール内 全 13 カ所

#### ② クリエイターによる募金活動

- ・日 時：2011年9月17日(土)・18日(日) 17:00～17:15(予定)  
(※東日本大震災復興支援チャリティーオークション終了後)
- ・実施場所：展示ホール 8 イベントステージ周辺
- ・参加クリエイター：決まり次第発表いたします。

## 3) 東日本大震災復興支援チャリティーオークション/チャリティーグッズ販売

東日本大震災復興支援チャリティーオークションは、CESA 会員企業、東京ゲームショウ出展社、日本ゲーム大賞受賞関係者などから出品を募り、来場者を対象にオークションを開催します。

また、「ゲームで日本を元気に」企画ブース内で販売する東京ゲームショウ公式グッズも、売り上げの全て(消費税除く)を被災地に寄付する予定です。

※チャリティーオークション/チャリティーグッズともに売り上げは義援金として、被災地に寄付します。

### ■ 「東日本大震災復興支援チャリティーオークション/チャリティーグッズ販売」実施概要

#### ① 「東日本大震災復興支援チャリティーオークション」

- ・日 時：2011年9月17日(土)・18日(日) 16:00～17:00(予定)
- ・実施場所：展示ホール 8 イベントステージ
- ・オークション出品者：
  - ・ CESA 会員企業
  - ・ 東京ゲームショウ 2011 出展社
  - ・ 日本ゲーム大賞受賞関係者
- ・司会進行：鷺崎 健(17日)、はりけ～んず前田(18日)



鷺崎 健



はりけ～んず前田

※チャリティーオークション出品物は、「ゲームで日本を元気に」ブース内に展示いたします。

#### ② 「東日本大震災復興支援チャリティーグッズ販売」

- ・日 時：2011年9月15日(木)～18日(日) 10:00～17:00
- ・実施場所：展示ホール 1 「ゲームで日本を元気に」企画ブース内
- ・主な販売商品(予定)：



(前)



(後)

リストバンド (¥500:税込)



Tシャツ (¥2,500:税込)

## □「SENSE OF WONDER NIGHT 2011」参加10作品が決定!!

日本、米国、ドイツ、英国、カナダ・・・ゲーム大国の開発者がオリジナリティあふれる作品を発表。

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会と日経 BP 社、および国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA 日本) の協力で開催するゲームアイデア発掘イベント「SENSE OF WONDER NIGHT 2011」(センス・オブ・ワンダー ナイト 2011/以下、SOWN 2011)では、本年5月から作品の募集を行い、昨年を上回る全74件の応募作品の中から最終参加10作品を決定しました。

今年の最終作品は日本から4作品、米国と英国から各2作品、ドイツとカナダからそれぞれ1作品の計10作品です。いずれもゲーム大国を代表するに相応しいオリジナリティあふれる作品になっております。

これらの作品は、東京ゲームショー開催2日目の9月16日(金)17時30分から、幕張メッセの国際会議場内、「SOWN 2011会場」において、各開発者によるプレゼンテーションによって詳しく紹介する予定です。

### 【実施概要】

名 称: 「SENSE OF WONDER NIGHT 2011」

日 時: 9月16日(金) 17:30~20:00(終了予定)

特設会場: 幕張メッセ・国際会議場2階 201

※同会場に入場するにはビジネスデイ来場者バッジ、プレスパスなどを必ず携帯してください。  
※プレスパス発行には、事前登録が必要です。公式ホームページ[メディアの方へ]をご覧ください。

### ■「SOWN 2011」プレゼンテーション作品一覧

作品名	氏名/チーム名 ※敬称略	居住地/国
Euforia PSN	Rudolf Kremers (Omni Systems Limited)	イギリス
僕は森世界の神になる	isao (神奈川電子技術研究所)	日本
Inside a Star-filled Sky	Jason Rohrer	アメリカ
暗暗迷路(くらくらめいろ)	栗原 芳己(雑魚雑魚)	日本
リードミーズ	折原 永代 (コナミデジタルエンタテインメント)	日本
Q.U.B.E.	Daniel Da Rocha (Toxic Games)	イギリス
reflow	Frederik Maucksch and Matthias Wolff (xymatic)	ドイツ
Solstice	Jordan Hemenway (Solstice)	アメリカ
Spruzel Sprouts	Colin Northway	カナダ
Taplib (仮称)	柳原 隆幸 (セガ)	日本

(タイトルはアルファベット順。日本語タイトルは、英文訳表記による。)

※ 最新情報につきましては、SOWN公式サイト(<http://tgs.cesa.or.jp/sown/>)をご覧ください。

※ プレゼンテーション作品は応募者の都合により、キャンセルする場合があります。

SOWN 2011は、ゲーム開発者にスポットライトを当て、“見た瞬間、コンセプトを聞いた瞬間に、誰もが「ハッと」、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、東京ゲームショーにてプレゼンテーションの機会を提供するものです。

ビジネスデイに参加されている方(ビジネスデイ来場者バッジを着用の方)なら、どなたでもプレゼンテーション会場に入ることができます。新たな可能性を模索するゲーム開発者と、プレゼンテーションを見た業界関係者から新たなムーブメントを起こすことがSOWNの狙いです。奮ってご来場ください。

## 「東京ゲームショウ 2011」開催概要

- 名 称：東京ゲームショウ2011(TOKYO GAME SHOW 2011)  
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)  
共 催：日経BP社  
後 援：経済産業省  
会 期：2011年9月15日(木) ビジネスデイ 10:00～17:00  
          9月16日(金) ビジネスデイ 10:00～17:00  
          9月17日(土) 一般公開日 10:00～17:00  
          9月18日(日) 一般公開日 10:00～17:00
- 会 場：幕張メッセ（千葉県千葉市美浜区）展示ホール1～8／国際会議場
- 来 場 数：19万人(予定)  
出 展 社 数：146社(6月22日現在)  
出展小間数：1,213小間(6月22日現在)
- 入 場 料：一般……………前売1,000円/当日1,200円  
          小学生以下……………入場無料

※ビジネスデイは、ビジネス関係者およびプレス関係者のみのご入場となります。  
※ビジネスデイチケットはビジネス関係者向けに5,000円で販売しています。  
※一般公開日は、状況により、9:30から開場する可能性があります。