



**SENSE
OF
WONDER
NIGHT
2012**
センス・オブ・ワンダー ナイト

SENSE OF WONDER NIGHT 2012

ご協賛のご案内

日経BP社
Nikkei Business Publications, Inc.

SENSE OF WONDER NIGHT (センス・オブ・ワンダーナイト)とは？

「センス・オブ・ワンダー ナイト 2012(SOWN 2012)」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、東京ゲームショウにてプレゼンテーションの機会を提供する企画で、今年で5回目の開催となります。

2011年度は2010年度の応募数60を大きく超える74作品の応募があり、東京ゲームショウ会期中に、選出された計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、約250名の観覧者が参加。Ustreamでも中継し、約12,000名が視聴しました。発表会場では、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後、「企業賞」「オーディエンス賞」をそれぞれ発表し、盛況のうちに終了しました。5回目となるSOWN 2012も、あらゆる層のゲーム開発者に価値のある企画の実現を目指してまいります。

本企画の趣旨をご理解いただき、ご協力賜りますよう、ご検討の程、宜しくお願い申し上げます。



250名を超える聴講者が参加し大盛況の会場。Ustreamでも中継



ユニークなプレゼン方法のプレゼンターも多数



プレゼン聴講者もピコピコハンマーで参加



プレゼンターと選考委員での記念撮影

センス・オブ・ワンダーナイトの目的・ 対象とするゲーム

- 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

◆SOWNが対象とするゲーム

✓これまで見たことの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揺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、ツールの要素や、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られるゲーム

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ないけれど、すごいもの

とにかく観た瞬間に「これはスゴイ・・・」と感銘を与えられるゲームなら何でもかまいません！

SENSE OF WONDER NIGHT 2011

開催結果のご報告

前回(SOWN2011)実績

応募件数

アジアを中心に17の国／地域から74件の応募

(2010年は13の国／地域から60件の応募)

欧州 22件

アイルランド、
イギリス、
イタリア、
オランダ、
スウェーデン、
スペイン、
デンマーク、
ドイツ、
フィンランド、
リトアニア

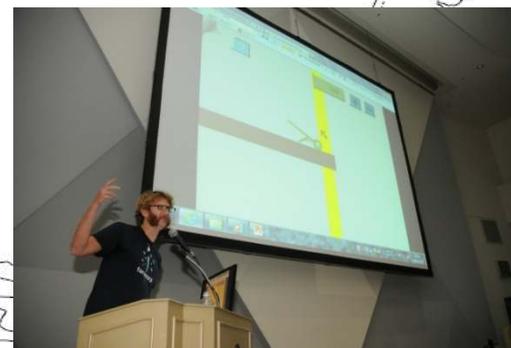
中東 1件
イラン

アジア
29件

日本、インド、韓国、タイ

北米
22件

アメリカ、カナダ



海外からの応募も多く、プレゼンテーション当日のプレゼンターも国際色に富んでいます。

前回(SOWN2011)実績

選考委員

※順不同
※2011年実施時の肩書き、略歴



サイバーエージェント

技術部門 執行役員 アメーバ事業本部
ゼネラルマネージャー 長瀬 慶重氏
通信業界にてR&D開発を経験した後、インターネット業界を次の自分のフィールドに選択。2005年8月に株式会社サイバーエージェントに入社。入社後は、ブログを中心に「Ameba」の新規サービスの開発を担当。現在は「Ameba」の技術部門の執行役員としてエンジニア、クリエイターを束ね、「技術のサイバーエージェント」への実現に向けて日々奮闘中。



GMOインターネット

アプリやろうぜ！プロジェクト プロデューサー
多田 隈 道元氏
アプリやろうぜ！byGMO プロデューサー 2004年GMOインターネット株式会社入社。インターネット広告営業を経てセールスマネージャーの傍ら「アプリやろうぜ！」に参入しSNSゲームタイトルのチューニングやアドバイズを行う。2011年からアプリやろうぜ！byGMOプロデューサーに就任。



GREE

マーケティング事業本部 第三プラットフォーム事業
企画グループ グループリーダー
屋島 新平氏
2006年グリー入社後、フィーチャーフォン向けSNSのプロジェクトマネージャーを経て、アバター事業、ソーシャルゲーム事業、スマートフォン向けカジュアルゲーム事業の立ち上げに携わる。現在はマーケティング本部にて、主にコンシューマゲームメーカーとの協業での、スマートフォン向けのソーシャルゲームの企画・開発を担当。



ハドソン

執行役員 柴田 真人氏
株式会社ハドソンにて、営業、開発を経てモバイル事業の立ち上げに従事。モバイルコンテンツの企画、プロデュースを担当。また、iPhoneおよびAndroidなどの新しいプラットフォームにも日本では最初に対応し、コンテンツを提供している。



国際ゲーム開発者協会日本

代表 新 清士氏
国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA日本) 代表。
他に、ゲームジャーナリスト、立命館大学映像学部講師。



日本マイクロソフト

ホーム&エンターテインメント事業本部
デベロッパーネットワークグループ
グループシニアマネージャー 田代 昭博氏
1997年にマイクロソフト株式会社入社。デベロッパーネットワークグループにおいて、Xbox 360 及び Windows、Windows Phoneに向けたゲーム開発者様への技術的な支援を提供。
マイクロソフトのゲームプラットフォームにおける問題の調査、ソリューションの提案、ゲームパフォーマンスの改善、Xbox LIVE からクラウド、NUIとしてのKinectなどの最先端技術を、エンターテインメント分野に展開する技術部門の管理者である。



UBM TechWeb Game Network

(GDC events, Independent Games Festival, Gamasutra.com.) Simon Carless氏
UBM TechWebのゲーム・ネットワークの上級副社長。世界各地のGame Developer Conference(GDC) — サンフランシスコをはじめ、オースティン、ドイツ、中国とカナダの総責任者も兼任。Webby賞受賞ゲーム開発者向け専門サイト Gamasutra.com、Maggie賞受賞のGame Developer誌と IndieGames.comを統括している。GDCをはじめ、フォーラムなどのプログラム立案の助言も行っている。

前回(SOWN2011)実績

プレゼンテーション実績



74の応募作品の中から選考された国内4作品、
海外6作品が東京ゲームショウ会期中にプレゼンテーションしました。

<プレゼンテーション概要>

開催日：2011年9月16日（金） 17:30-20:00

会場：幕張メッセ・国際会議場「201」会議室

reflow
Frederik Maucksch
and Matthias Wolff(xymatic)
[ドイツ]

サイバーエージェント賞
グリー賞
日本マイクロソフト賞

Incredipede
Colin Northway
[カナダ]

UBM TechWeb Game Network賞
オーディエンス賞

暗暗迷路(くらくらめいろ)
栗原 芳己(雑魚雑魚)
[日本]

ハドソン賞
GMOインターネット賞



SENSE OF WONDER NIGHT 2012

開催概要

SOWN2012

開催概要

SENSE
OF
WONDER
NIGHT
2012
センス・オブ・ワンダー ナイト

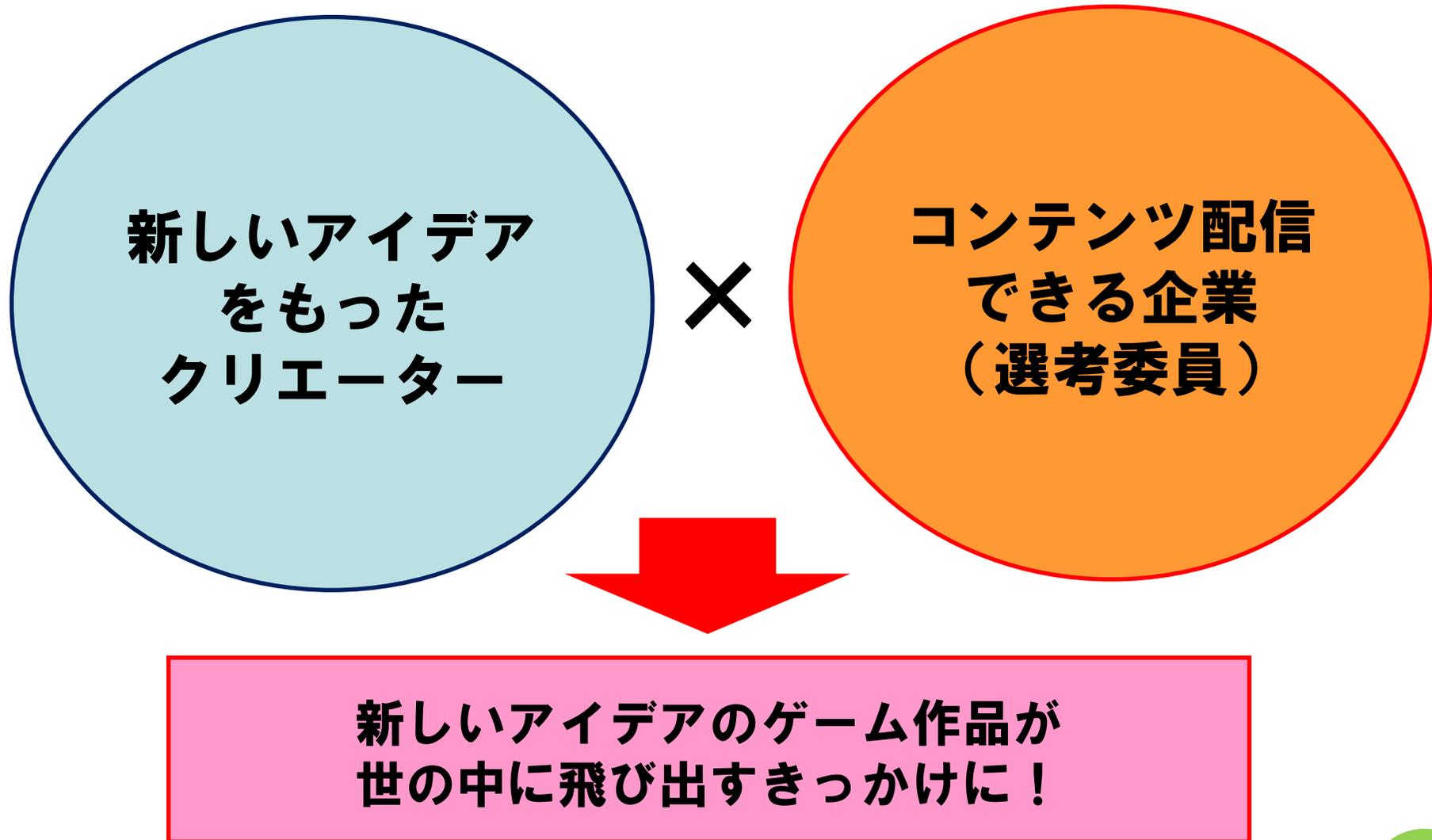
主催： 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会／日経BP社

協力： 国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)

プレゼンテーション： 9月21日(金) 17:30～20:00(予定)
エントリーされた作品の中から選考により決定した
最大10タイトルをプレゼンテーションします

会場： 幕張メッセ・国際会議場

来場者数： 300名 <予定>



①ゲームプラットフォーム関連企業を選考委員に

これまでは第一線で活躍するゲーム/アプリ開発者を中心に選考委員会を組織してきましたが、スマートフォンやタブレット、Webブラウザなどゲームプラットフォームが拡大していることを踏まえ、幅広いプラットフォームでゲームコンテンツ制作・配信に携わる企業を中心に選考委員を組織しています。

②選考委員、スポンサー企業による「企業賞」を設置

各選考委員の所属企業名を冠にした「企業賞」を設置します。事前審査に加えて当日のプレゼンテーション内容を含め、優秀だと感じた作品に対して、各選考委員が個別に「企業賞」を表彰します。新しいアイデアを持ったクリエイターと、コンテンツ配信できる企業（選考委員）が結びつき、新しい作品が世の中に飛び出すきっかけを創出することを目的としています。

今年度からスポンサー企業が選考委員として参加できる枠も追加しました。
※賞金などの副賞はありません。

③オフィシャルチャンネルでプレゼンの様子を動画配信

オフィシャル動画配信チャンネルでSOWN当日の様子を配信します。プレゼンテーション会場に来場できない方も、SOWNのプレゼンテーションを視聴することができます。



GMOインターネット

アプリやろうぜ！プロジェクト プロデューサー
多田 隼 道元氏

アプリやろうぜ！byGMO プロデューサー 2004年
GMOインターネット株式会社入社。インターネット広告
営業を経てセールスマネージャーの傍ら「アプリやろう
ぜ！」に参入しSNSゲームタイトルのチューニングやアド
バイズを行う。2011年からアプリやろうぜ！byGMOプロ
デューサーに就任。



国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)

副代表
新 清士氏

1970年生まれ。慶應義塾大学商学部、及び、環境情
報学部卒。他に、立命館大学映像学部非常勤講師。
国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)設立者で現
副代表。連載に、日本経済新聞電子版「ゲーム読解」、
ビジネスファミ通「デジタルと人が夢見る力」など。



日本マイクロソフト

インタラクティブ・エンターテインメント・ビジネス
デベロッパーネットワークグループ
グループシニアマネージャー

田代 昭博氏

1997年にマイクロソフト株式会社入社。デベロッパーネットワ
ークグループにおいて、Xbox 360 及び Windows、Windows
Phoneに向けたゲーム開発者様への技術的な
支援を提供。

マイクロソフトのゲームプラットフォームにおける問題の調査、ソ
リューションの提案、ゲームパフォーマンスの改善、Xbox LIVE
からクラウド、NUIとしてのKinectなどの最先端技術を、エン
ターテインメント分野に展開する技術部門の管理者である。



UBM TechWeb Game Network

(GDC events, Independent Games Festival,
Gamasutra.com.) Simon Carless氏
UBM TechWebのゲーム・ネットワークの上級副社長。
世界各地のGame Developer Conference(GDC) —
サンフランシスコをはじめ、オースティン、ドイツ、中国
とカナダの総責任者も兼任。Webby賞を2回受賞した
ゲーム開発者向け専門サイトGamasutra.com、
Maggie賞を受賞したGame Developer誌と
IndieGames.comを統括している。サイモン氏は、毎
年開催される「サンダンス・ゲーム・フェスティバル」の
名誉会長であり、サンフランシスコGame Developers
Conferenceで開催されるthe Independent Games
Festival、the Independent Games Summit、GDC
China (the Independent Game Festival China)、
GDC Europe (Independent Game Summit
Europe)などのゲーム開発者向け主要イベントのプ
ログラム・アドバイザーも務める。ここ数カ月は、ウェ
ブサイト「indie bundle」や「IndieRoyale.com」の立ち
上げや運営の主要メンバーとして活躍中。

※上記の選考委員に加え、数名の選考委員を調整中です。

SOWN2012

スケジュール(予定)

※予定であり変更の可能性がございます。

SENSE
OF
WONDER
NIGHT
2012
センス・オブ・ワンダー ナイト

5月9日（水）：エントリー受付開始、リリース配信

6月1日（金）：協賛締切

7月8日：エントリー応募締切日

8月上旬：SOWN選考委員会

8月上旬：SOWNプレゼンテーション参加者決定（最大10作品）

8月中旬：SOWN参加者（オーディエンス）募集開始
プレスリリース配信

9月21日（金）：SOWN2012 プレゼンテーション本番
<東京ゲームショウ2012会期：9月20日（木）～23日（日）>

SOWN2012

協賛プラン【シルバー】：40万円(税別)

SENSE
OF
WONDER
NIGHT
2012
センス・オブ・ワンダー ナイト

会期前の露出

- ・SOWN 2012ウェブサイトでのロゴ掲載

現地での露出

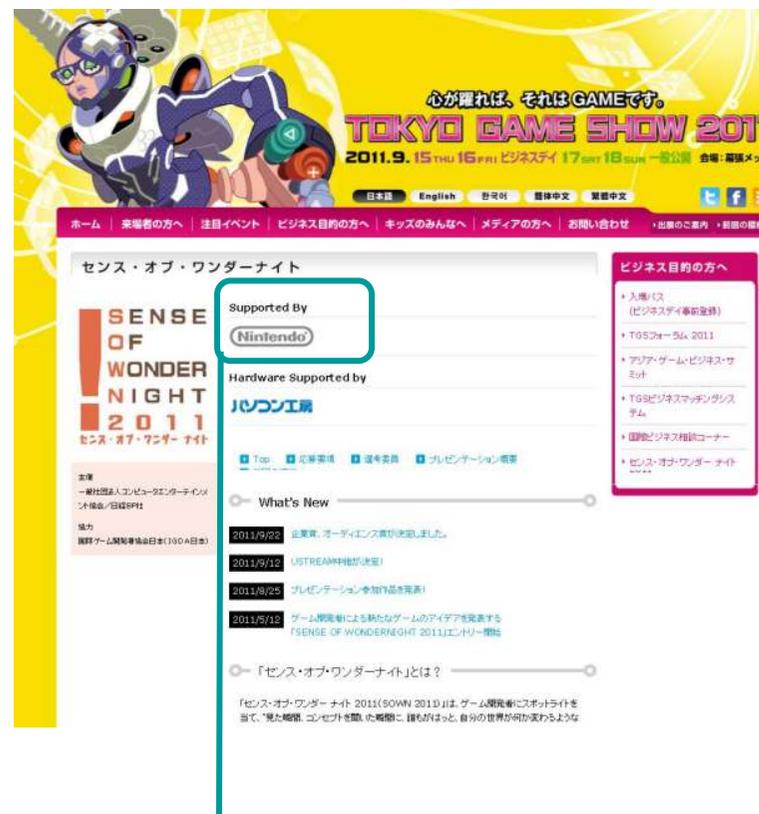
- ・TGS2012 公式ガイドブックSOWNページ
ロゴ掲載
- ・SOWN会場受付にてカタログ配布（手渡し）
- ・SOWN会場前のサインにロゴ掲載

会期後の露出

- ・SOWN 2012ウェブサイトでのロゴ掲載

<その他>

- ・TGSビジネスデイチケット 20枚



協賛企業ロゴ

※ウェブサイトのデザインは前回のものです。

協賛プラン【ゴールド】：100万円(税別)

シルバープランのメニューに加え、①～③のメニューが含まれます

①下記メニューから1つをお選びください。

A) スポンサーシップセッションLight

(30分講演、50名会場) ※受講者リストのご提供含



B) ターンキーブース出展2小間

ビジネスソリューションコーナー内

間口4m×奥行き2m

※ブース装飾含



C) 公式ガイドブックに4C1Pの広告を掲載

配布部数：19万部のオフィシャルガイドブック内、
SOWN紹介ページの対抗面に4C1Pの広告を掲載



広告枠
(4C1P)

※原稿はフルデータで
入稿をお願いします。
※1社限定

②会場コンコースに設置するADウォールへの
ロゴ掲載 (ビジネスデイのみ)



ADウォール イメージ

③選考委員として、SOWNに参加できます。
また、企業名が冠につく「企業賞」を発表する
こともできます。

