

TOKYO GAME SHOW 2012

報道関係資料

2012年5月10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 「SENSE OF WONDER NIGHT 2012」 エントリー受付開始。前回好評を博した「企業賞」を今年も継続。

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

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

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「東京ゲームショー2012」[会期:2012年9月20日(木)～23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 2012」(センス・オブ・ワンダー ナイト 2012 / 以下、SOWN 2012)を、国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本、代表:小野憲史)の協力を得て今年も開催いたします。なお、昨日からSOWN 2012公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/sown/>)において、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8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5回目となるSOWN 2012では、前回好評だった下記の点を継続し、開催します。

① ゲームプラットフォーム関連企業が選考委員に

昨今、スマートフォンやタブレット、Webブラウザなどのゲームプラットフォームが拡大していることをふまえ、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ます。

② 選考委員による「企業賞」などを設置

前回好評だった各選考委員の所属企業名を冠にした「企業賞」を今年も実施します。事前審査に加え、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、個別に「企業賞」を表彰します。さらに、当日の来場者による「オーディエンス賞」も前回に引き続き実施します。これらの賞により、新しいアイデアを取り入れた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。 ※賞金などの副賞はありません。

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ーで、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います。

応募を期待しているのは、プロトタイプのデモや、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 2012 公式ウェブサイト(URL <http://tgs.cesa.or.jp/sown/>)をご覧ください。

「東京ゲームショー」公式ウェブサイト <http://tgs.cesa.or.jp/>

■開催要項

名称: SENSE OF WONDER NIGHT 2012 (センス・オブ・ワンダー ナイト 2012)
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)/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 2012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: 2012年7月8日(日) (※日本時間)

選考: 選考委員による審査を経て、発表作品を選出します

選考委員:

- 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
- グリー Marketing & Developer Relations Department
Global Developer Relations Creative & Consulting Group
Group Leader/Contents Director 屋島 新平氏
- 国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本) 副代表 新 清士氏
- 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
- UBM TechWeb Game Network
(GDC events, Independent Games Festival, Indie Royale.) Simon Carless氏 ほか
(社名ABC順)

結果発表: 2012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 2012 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 2012 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、17の国と地域から74件の応募があり、選考の結果、海外6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、約250名の観覧者が参加。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。

■プレゼンテーション概要

- 開催日 : 2012年9月21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2012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します。

当日のプレゼンテーションについてと、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2012」のビジネスデイおよびTGSフォーラムの招待チケットを贈ります。
- ・ 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を提供します。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)
- ・ 講演は動画配信します。事前にいただいたゲームの情報についても、公開します。

■応募要項

1. 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)
2. 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)
3. ゲームの名前(日/英でご用意ください)
4. ゲームのスクリーンショット3点
5. 現在の完成度(%)と、東京ゲームショウ 2012 開催時の完成度(%)
6. 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)
7. ゲーム情報の URL
 - ゲームの動画素材が掲載されているウェブサイト(非公開も含む) <推奨>
 - ゲームのダウンロード先、その他ゲーム情報が掲載されているウェブサイトなど
 - スマートフォンアプリを応募いただく際、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。
8. 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。

※お送りいただいた情報は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

・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分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！

■「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

■センス・オブ・ワンダー・ナイト(SOWN)のスケジュールについて

- ①公式サイト(URL <http://tgs.cesa.or.jp/sown/>)にて公開する応募要項を確認
- ②応募締切となる7月8日(日)までに、応募要項にある内容をまとめて、メールにて提出
- ③選考委員会を経て、8月中旬にSOWNへ参加できる作品を選出・発表
- ④プレゼンテーション当日までの手順に関する各種書類・資料を提出
- ⑤9月21日(金)夕方に、SOWN本大会を実施

■SOWNに関する一般からのお問い合わせ先

SOWN事務局 : sown@nikkeibp.co.jp