

TOKYO GAME SHOW 2014

報道関係資料

2014年5月14日 (5/28改訂)

斬新なゲームアイデアを世界中から募集する 「SENSE OF WONDER NIGHT 2014」 エントリーの受け付けを開始／インディーゲームコーナーも出展募集中

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

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:鶴之澤 伸)の主催、日経BP社(社長:長田公平)の共催で開催する「東京ゲームショー2014」[会期:2014年9月18日(木)～21日(日)、会場:幕張メッセ(千葉県美浜区)]では、「SENSE OF WONDER NIGHT 2014」(センス・オブ・ワンダー ナイト 2014 / 以下、SOWN 2014)へのエントリーの受け付けをスタートしました。

2008年より開催し今年で7回目の開催を迎えるSOWNは、ゲームのプロトタイプをはじめとした優れたゲームのアイデアを募集し、インディペンデントなゲーム開発に関わりが深い選考委員による審査を経て、東京ゲームショウ会場で約10作品をプレゼンテーションするイベントです。本日からSOWN 2014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。応募の締め切りは、7月7日(月)です。なお、SOWN 2014のファイナリストに選ばれた開発者は、東京ゲームショウ会場内「インディーゲームコーナー」への出展の権利が無料で与えられます。



スマートフォンやタブレットの急速な普及により、世界中でコンピュータエンターテインメントを楽しむプラットフォームが広がっています。インディペンデントゲーム開発者の存在がますます世界的に重要性を増すなか、東京ゲームショウでは、新たなコンピュータエンターテインメントを生み出す活力となるインディペンデントゲーム開発者に焦点を当てた企画として、SOWNとともに、昨年に続き「インディーゲームコーナー」を設置します。国内外からのインディペンデントゲーム開発者にとって出展しやすい出展価格を設定して、専用の展示スペースを用意します。⇒5/28改訂:出展料金が無料となりました。詳細は5/28付リリースをご参照ください。

いずれの企画も、特定非営利活動法人 国際ゲーム開発者協会日本(略称:IGDA日本、理事長:小野憲史)の協力を得て実施します。

昨年、23カ国・地域からエントリーのあったSOWNとともに、インディーゲームコーナーもまた世界10カ国・地域からの参加を得ました。この二つの企画により、東京ゲームショウはインディーゲームのインキュベーションと展示の場としても世界標準となり、国際的な認知を大きく広げてきました。

今年も東京ゲームショウから新たなムーブメントを起こしていくことを目的として開催するインディペンデントゲーム開発者に向けた二つの企画にぜひご期待ください。

★両企画の詳細は別紙をご参照ください

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

(1)センス・オブ・ワンダー ナイト 2014について

センス・オブ・ワンダー ナイト(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」を引き起こすゲームのアイデアを募集し、プレゼンテーションの機会を提供するイベントです。今年で7回目を迎え、昨年はエントリー数が大幅に増加しました。

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、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ます。2013年は、23の国と地域から125件の応募があり、選考の結果、海外5作品を含む計9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、300名を超えるオーディエンスが参加しました。またプレゼンテーションの様子はインターネットでライブ配信し、約12,000名が視聴しました。SOWNでは、“Audience Award” “Best Technological Game Award” “Best Arts Award” “Best Experimental Game Award” “Best Game Design Award” “Best Presentation Award”の各賞が発表・表彰され、盛況のうちに終了しました。

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の応募をお待ちしています。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。そしてSOWNファイナリストには、東京ゲームショウ会場内「インディーゲームコーナー」への無料出展の権利が与えられます。

〈「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

名 称: SENSE OF WONDER NIGHT 2014 (センス・オブ・ワンダー ナイト 2014)

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: 特定非営利活動法人 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 2014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: 2014年7月7日(月) (※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

結 果 発 表: 2014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 2014 でのプレゼンテーションが可能なゲーム(最大 10 作品)が、最終的に SOWN 2014 で発表されるゲームとなります

●プレゼンテーション概要

- 開催日 : 2014年9月19日(金) (14:00~16:30を予定)
- 会場 : 幕張メッセ ホール8 イベントステージ(予定)
- 観覧方法 : 東京ゲームショウ2014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2014」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 2014 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. 動画紹介
 - 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)を、動画共有サイト「YouTube」を利用してご連絡ください。「プライバシー」の設定で「限定公開」を選択したうえで、応募作品の動画サイトの URL を右に記載してください。
8. ゲームの情報の 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。
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)

●「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！

●「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」に関するお問い合わせ先(メールのみ)

sown@c-linkage.co.jp



昨年の「センス・オブ・ワンダー ナイト」イベント会場の様子

(2)インディーゲームコーナーについて

インディーゲームコーナーは、インディペンデント(独立系)ゲーム開発者を対象にした展示コーナーです。

コンピュータエンターテインメント産業に新たなムーブメントを起こすことを目的に、あらゆるプラットフォームを対象としたゲームをインディペンデントゲーム開発者が出展しやすい環境を提供します。応募された中から、事務局による選考により、毎日最大50の展示スペースを用意します。

名 称: インディーゲームコーナー
会 期: 2014年9月18日(木)～21日(日)
場 所: 幕張メッセ 展示ホール内
出 展 料 金: ビジネスデイ+一般公開日の4日間=99,900円⇒5/28改訂:無料になりました
一般公開日2日間=32,400円⇒5/28改訂:無料になりました

※いずれも展示のみで販売行為はできません

★出展料金に含まれるもの:

専用ブース(間口1m×奥行1m)、インディーゲームコーナー専用出展者バッジ5枚

※出展料金に含まれるものの詳細は応募時にダウンロードする申込書にてご確認ください。

応 募 方 法: TGS公式ウェブサイト(URL <http://tgs.cesa.or.jp/>)から申込書を
ダウンロードし、必要事項を記入のうえ、ご応募ください

応 募 締 切: ~~2014年5月30日(金)~~⇒5/28改訂: 6月11日(水)に変更となりました (※日本時間)

選 考: 事務局による選考を経て選出します

結 果 発 表: 2014年7月上旬～中旬に応募者に直接連絡します
※7月末までの出展料金の入金完了後に、出展者として確定します。
⇒5/28改訂:出展料金が無料となったため、この項目を削除します

※ 応募内容によって、追加の確認事項をお伺いする場合があります。

※ 応募内容によって、別の展示コーナーの出展を案内する場合があります。

●インディーゲームコーナーに出展できる団体資格

- ・出展しようとする団体の年間売上について
 - 法人：5000万円もしくは50万USドル程度以下であること
 - 個人：1000万円もしくは10万USドル程度以下であること
- ・出展しようとする団体が法人の場合、資本的に独立していること
(例えば、大手ゲーム会社の資本が入っていないこと)

●インディーゲームコーナーに出展できるもの

- ・完全オリジナルなゲーム(二次創作コンテンツは許諾の有無にかかわらず出展できません)
- ・応募者が開発の権利を有するプラットフォーム向けに制作されたもの
- ・CESA 倫理規定、CERO 倫理規定に準じたもの かつ 以下のいずれにも相当しないもの
 - 1)CERO 倫理規定(<http://www.cero.gr.jp/regulation.pdf>)別表3「禁止表現」に抵触、または抵触する恐れのある表現が含まれている
 - 2)CERO の審査で「Z」区分レーティングを受けた作品、もしくは「Z」区分に相当する表現が含まれている可能性がある
 - 3)海外で既に発表されており、海外審査機関(ESRB など)で「17+」(MATURE)区分の指定を受けている
 - 4)海外で発表予定で、海外審査機関(ESRB など)で「17+」(MATURE)区分の指定を受ける可能性がある(残虐性が強く「13+」(TEEN)区分に相当するとは思えない作品)

●応募方法

TGS 公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/>)に掲載される申込書をダウンロードし、以下の必要事項を記入のうえ、5月30日(金)⇒5/28 改訂:6月11日(水)までにご応募ください。

1. 申込者情報
2. 希望する出展期間(一般公開日 2 日間/ビジネスデイ+一般公開日 4 日間)
3. 過去の東京ゲームショウへの出展実績
3. ゲームの名称(日/英でご用意ください)
4. プラットフォーム
5. ゲームのムービーの URL
6. ゲームの概要もしくは概要がわかるウェブサイトの URL
6. 現在の完成度(%)と、東京ゲームショウ 2014 開催時の完成度(%)
7. このゲームの他イベント等への出展実績(ある場合はイベント名)

●インディーゲームコーナーに関するお問い合わせ先(メールのみ)

indie@nikkeibp.co.jp