

# TOKYO GAME SHOW 2018

新たなステージ、開幕。

報道関係資料

2018年4月19日

## インディペンデントゲーム開発者向け企画 「インディーゲームコーナー〈タイプA〉」および 「SENSE OF WONDER NIGHT」の募集受付を開始 スペシャルスポンサーが決定、今年もインディーゲームコーナー〈タイプA〉の出展が無料に

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

「東京ゲームショウ2018」(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[略称:CESA]、共催:日経BP社)は、インディペンデントゲーム開発者を支援する2つの企画を実施することを決定し、それぞれの募集受付を開始しました。1つは「インディーゲームコーナー〈タイプA〉」に無料で出展できる企画、もう1つの企画はその〈タイプA〉出展社の中から特に優れたゲームアイデアを選ぶコンテスト「SENSE OF WONDER NIGHT 2018(センス・オブ・ワンダー ナイト 2018/以下、SOWN2018)」です。

2013年に新設した「インディーゲームコーナー〈タイプA〉」は、選考にて選ばれた作品を無料で展示する企画で、毎回、新たなインディーゲームを求める業界関係者やゲームユーザーが多数訪れています。TGS2017では332件(40カ国・地域)の応募があり、選考の結果、18カ国・地域の64の開発者が〈タイプA〉の出展者として参加しました。

一方のSOWNは、“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プレゼンテーションする企画で、2008年にスタートしました。当初は単独で実施してきた企画でしたが、2017年から「インディーゲームコーナー〈タイプA〉」出展者の中から選ばれた開発者をSOWNファイナリストとし、ゲームアイデアを発表する機会を与える企画となりました。TGS2017では8組の開発者がSOWNファイナリストとしてステージに登壇しました。

この2つの企画に対して、ソニー・インタラクティブエンタテインメント(以下SIE)がスペシャルスポンサーとして、インディペンデントゲーム開発者を支援することを決定しました。作品が選出された出展者は「インディーゲームコーナー〈タイプA〉」にて無料で出展できるようになります。同じくSOWN2018についてもSIEが協賛します。また、この2つの企画は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:高橋勝輝)の協力を得て実施します。

東京ゲームショウは、これらの企画を通じて、インディペンデントゲーム開発者から生み出される新たなゲームを世界に発信する機会を提供してまいります。

両企画の応募要項や応募方法などの詳細は、別紙および  
「東京ゲームショウ」公式ホームページ( <http://tgs.cesa.or.jp/> )をご覧ください。

- ◆ インディーゲームコーナー〈タイプA〉 に関するお問い合わせ先: [indie@bizevent.jp](mailto:indie@bizevent.jp)
- ◆ センス・オブ・ワンダー ナイト 2018 に関するお問い合わせ先: [sown@bizevent.jp](mailto:sown@bizevent.jp)

## (1) インディーゲームコーナー<タイプA> 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。

インディーゲームコーナー<タイプA>は、SIEがスペシャルスポンサーとして支援し、インディペンデントゲーム開発者が無料で出展できるブースです。<タイプA>での出展を希望されるインディペンデントゲーム開発者は応募規定に則っていれば、プロ、アマ、個人、法人は問いません。応募締切後、事務局による選考を経て、<タイプA>出展者を決定します。

名 称:	インディーゲームコーナー<タイプA> ※同コーナーでは、法人向けに先着順・有料で出展できる<タイプB>を用意しています。 <タイプB>は出展料金全額サポートの対象外となります。詳細は、TGS公式ホームページ「出展のご案内」にてご確認ください。
会 期:	2018年9月20日(木)～23日(日)
場 所:	幕張メッセ 展示ホール内
出 展 期 間:	ビジネスデイ + 一般公開日の4日間 ※いずれも展示のみで販売行為はできません
出 展 料 金:	無料(通常は4日間出展で9万9900円) ※出展ブースに含まれるもの:専用ブース、出展社バッジ5枚
応 募 方 法:	TGS公式ホームページ( <a href="http://tgs.cesa.or.jp/">http://tgs.cesa.or.jp/</a> )の専用フォームからご応募ください
応 募 締 切:	2018年6月8日(金) (※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:	2018年7月上旬～中旬に応募者に直接連絡します ※応募内容によって、追加の確認事項を伺う場合があります。 ※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<タイプA>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USD程度以下であること  
個人:1000万円もしくは10万USD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<タイプA>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倫理規定別表3にある「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  
別表3: <http://www.cero.gr.jp/relays/download/?file=/files/libs/183/201711211303545293.pdf>

- 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)

### ●インディーゲームコーナー<タイプA>応募方法

TGS公式ホームページ( <http://tgs.cesa.or.jp/> )の専用フォームから6月8日(金)までにご応募ください。

### ●インディーゲームコーナー<タイプA>に関するお問い合わせ先(メールのみ)

indie@bizevent.jp

## (2) センス・オブ・ワンダー ナイト 2018 について

センス・オブ・ワンダー ナイト(SOWN)は「インディーゲームコーナー<タイプA>」に選出された作品の中から、“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アイデアに対して、プレゼンテーションの機会を提供するイベントです。SOWNにエントリーを希望されるゲーム開発者は、まず「インディーゲームコーナー<タイプA>」にご応募いただきます。<タイプA>の出展者に決定した作品の中から、SOWNに値する作品をファイナリスト(最大8作品を予定)として審査委員が選出します。

名 称:	SENSE OF WONDER NIGHT 2018 (センス・オブ・ワンダー ナイト 2018)
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)
応 募 方 法:	TGS公式ホームページ( <a href="http://tgs.cesa.or.jp/">http://tgs.cesa.or.jp/</a> )の専用フォーム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:	2018年6月8日(金)
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:	2018年7月下旬に応募者へ直接連絡します ※東京ゲームショウ2018にてプレゼンテーションが可能なゲームに限ります。

### ●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

## ●センス・オブ・ワンダーナイト 2018プレゼンテーション概要

開催日：2018年9月21日（金）（17:30～19:30を予定）

会場：幕張メッセ 展示会場内ステージ（予定）

### 当日のプレゼンテーションについてと注意事項

- ・ 登壇者はインディーゲームコーナー<タイプA>出展が前提で、会場までの交通費は自己負担です。
- ・ 登壇者には、約10分間のプレゼンテーションの時間を提供します。制限時間内にゲームのデモやプレゼンテーションを行ってください。（日本語⇄英語の逐次通訳があります）
- ・ プレゼンテーションは動画配信し、応募内容（ゲーム概要）についても公式ホームページで公開します。

## ●センス・オブ・ワンダー ナイトのファイナリストに選ばれるゲームとは

### ・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変化させて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

## ●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

女性や老人向けなど特定の層をターゲットにしただけのゲーム。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、純技術的イノベーション、実験的なビジネスモデル、流通のメカニズム

これらを完全に排除するものではありませんが、ゲーム体験を直接かつ明確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 2018に関するお問い合わせ先（メールのみ）

sown@bizevent.jp