

TOKYO GAME SHOW 2019

テーマ『もっとつながる。もっと楽しい。』

報道関係資料

2019年4月22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「選考ブース」および 「SENSE OF WONDER NIGHT」の募集受付を開始 スポンサー決定、インディーゲームコーナー「選考ブース」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

「東京ゲームショウ2019」(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)は、インディペンデント(独立系)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に無料で出展できる「選考ブース」、もう1つの企画はその「選考ブース」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 2019(センス・オブ・ワンダー ナイト 2019/以下、SOWN 2019)」です。

2013年に新設したインディーゲームコーナー「選考ブース」は、審査員が選考したゲームタイトル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。TGS2018では世界から295件の応募があり、選考の結果、22カ国・地域の86の開発者が「選考ブース」出展社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「選考ブース」出展社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。TGS2018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、任天堂がスポンサーとして、インディペンデントゲーム開発者を支援することが決定しました。作品が選出された出展社はインディーゲームコーナー「選考ブース」にて無料で出展できるようになります。同じくSOWN 2019についても任天堂が協賛します。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「選考ブース」に関するお問い合わせ先: indie@eventinfo.jp
- ◆ センス・オブ・ワンダー ナイト 2019 に関するお問い合わせ先: sown@eventinfo.jp

(1) インディーゲームコーナー「選考ブース」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「選考ブース」は、任天堂が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。「選考ブース」での出展を希望す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、審査員による選考を経て、「選考ブース」出展社を決定します。

名 称:	インディーゲームコーナー「選考ブース」 ※同コーナーでは、法人向けに先着順・有料で出展できる「普通小間」および「ターンキーブース」を用意しています。この2つは、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:	2019年9月12日(木)～15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 ※出展料金に含まれるもの: 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(http://tgs.cesa.or.jp/)の応募フォームからご応募ください
応募締切:	2019年6月14日(金) (※日本時間)
選 考:	審査員による選考を経て選出します
結果発表:	2019年7月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「選考ブース」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「選考ブース」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「選考ブース」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14日(金)までにご応募ください。

●インディーゲームコーナー「選考ブース」に関するお問い合わせ先(メールのみ)

indie@eventinfo.jp

(2) センス・オブ・ワンダー ナイト 2019 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の「選考ブース」出展社の作品の中から“見た瞬間、コンセプトを聞いた瞬間、だれもがはっと、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「選考ブース」にご応募ください。「選考ブース」出展社としてセレクトされた作品の中から、最大8作品(予定)をSOWNファイナリストとして審査員が選出します。SOWN 開催当日、各ファイナリストがステージ上でプレゼンテーションした内容を審査し、「Grand Audience Award」や「Best Game Design Award」などの各賞を決定します。なお、今年から、SOWN の受賞者には、初めて賞金を授与することになりました。

名 称:	SENSE OF WONDER NIGHT 2019 (センス・オブ・ワンダー ナイト 2019)
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(http://tgs.cesa.or.jp/)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:	2019年6月14日(金)※インディーゲームコーナー「選考ブース」への応募が条件です
選 考:	審査員によるSOWN最終審査会を経て、ファイナリスト作品を選出します
結 果 発 表:	2019年8月中旬に「ファイナリスト」合格者へ直接連絡します ※東京ゲームショウ2019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 2019プレゼンテーション概要

開催日：2019年9月13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）

賞金：大賞（Grand Audience Award）3,000 USD

各賞（Best Game Design Award, 他）500 USD

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「選考ブース」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⇄英語の同時通訳があります）
- ・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、世界がちよ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

とにかく見た瞬間に「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、それでも多くの人々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

●SOWN審査員(予定)

- ・新 清士 氏(ジャーナリスト、Tokyo VR Startups取締役)
- ・Juan Gril 氏(Sr Producer, Minecraft, Microsoft)
- ・小林 信重 氏(東北学院大学准教授)
- ・北山 功 氏(神奈川電子技術研究所 [同人サークル] サークル代表、ゲーム企画、プログラム)
- ・Ramon Nafria 氏(Business Developer, BadLand Publishing)
- ・多田 浩二 氏(ソニー・インタラクティブエンタテインメント ジャパンアジア ジャパンマーケットビジネスプランニング部 部長)
- ・高橋 建滋 氏(NPO法人オキユフェス)

●センス・オブ・ワンダー ナイト 2019に関するお問い合わせ先(メールのみ)

sown@eventinfo.jp

■「東京ゲームショウ2019」開催概要

- 名 称 : 東京ゲームショウ2019 (TOKYO GAME SHOW 2019)
- 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
- 後 援 : 経済産業省(予定)
- 会 期 : 2019年9月12日(木) ビジネスデイ 10:00~17:00
2019年9月13日(金) ビジネスデイ 10:00~17:00
※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。
2019年9月14日(土) 一般公開日 10:00~17:00
2019年9月15日(日) 一般公開日 10:00~17:00
※一般公開日は、状況により、9:30に開場する場合があります。
- 会 場 : 幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区)
展示ホール1~11/イベントホール/国際会議場
- 来場予定者数 : 25万人
- 募集予定小間数 : 2,000小間

■出展社募集スケジュール

- 出展申込締切日 : 2019年5月24日(金)
- 小間位置選定会 : 2019年6月17日(月)・・・40小間以上(隣接小間がない形状)の出展社
2019年6月27日(木)・・・40小間未満(隣接小間がある形状)の出展社
- 出展社説明会 : 2019年6月27日(木)