

TOKYO GAME SHOW 2020 | ONLINE

未来は、まずゲームにやって来る。

報道関係各位

2020年6月25日

インディーゲーム開発者向け企画 TGS2020 ONLINE「選考出展」および 「SENSE OF WONDER NIGHT」の応募受付を開始 スポンサー2社決定、インディーゲーム「選考出展」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

「東京ゲームショウ2020」[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、会長: 早川 英樹)、共催: 株式会社日経BP(代表取締役社長: 吉田 直人)、株式会社電通(代表取締役社長執行役員: 五十嵐 博)]は2020年9月23日から27日の会期で、「東京ゲームショウ2020 オンライン(略称: TGS2020 ONLINE)」を開催いたします。今年は東京ゲームショウ初のオンラインでの開催となりますが、従来、実施してきたインディーゲーム開発者を支援する企画も、オンライン上で開催することが決定しました。1つはTGS2020 ONLINE内「インディーゲーム」に無料で出展できる「選考出展」、もう1つは、その「選考出展」の中からさらに選ばれたゲームの開発者がアイデアを競うピッチコンテスト「SENSE OF WONDER NIGHT 2020(センス・オブ・ワンダー ナイト 2020/以下、SOWN2020)」です。

2013年のTGSで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。TGS2019では世界から322件の応募があり、選考の結果、26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。TGS2019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。

なお、インディーゲーム開発者を支援する本企画について、ソニー・インタラクティブエンタテインメント(SIE)と任天堂がスポンサーになることが決定。この2社のサポートにより、「選考出展」各社の無料出展、およびSOWN2020の実施が可能になりました。本企画は、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、インディー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。

本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(<https://tgs.cesa.or.jp/>)をご覧ください。

- ◆ インディーゲーム「選考出展」および「センス・オブ・ワンダー ナイト 2020」に関するお問い合わせ先: indiegame@eventinfo.tokyo

(1) TGS2020 ONLINE内インディーゲーム「選考出展」について

インディーゲーム「選考出展」は、SIE、任天堂の2社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企画です。「選考出展」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、「選考出展」を決定します。

「選考出展」に選ばれたインディー開発者は、TGS2020 ONLINE内のインディーゲームの出展社ページに無料掲載されるほか、TGSビジネスマッチングシステムで他の出展社とオンライン商談ができたり、オンラインで実施する「インディーゲーム・パーティー」に参加することができます。また、TGS2020 ONLINEの会期前に、「選考出展」各社にゲームファンの注目が集まるキャンペーンも実施する予定です。

名 称: インディーゲーム「選考出展」

※なお、「インディーゲーム」には、法人向けに有料で参加できる出展枠もあります。この有料出展枠は、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: 2020年9月23日(水)～27日(日)

場 所: TGS2020 ONLINE

出 展 料 金: 無料

応 募 方 法: TGS公式ホームページ(<https://tgs.cesa.or.jp/>)の専用応募フォームからご応募ください

応 募 締 切: 2020年7月26日(日) (※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: 2020年8月下旬に応募者に直接連絡します

※応募内容によって、追加の確認をさせていただく場合があります。

※応募内容によって、別カテゴリをご案内する場合があります。

※「選考出展」各社はTGSビジネスマッチングシステムでオンライン商談会などに無料参加できます。

●インディーゲーム「選考出展」に応募できる団体資格

・応募団体の年間売上について

法人:5000万円もしくは50万USDル程度以下であること

個人:1000万円もしくは10万USDル程度以下であること

・応募団体が法人の場合、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「選考出展」に応募できる作品

・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
<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(残酷性が強く「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「選考出展」応募方法

TGS公式ホームページ(<https://tgs.cesa.or.jp/>)の専用フォームから7月26日(日)までにご応募ください。

●インディーゲーム「選考出展」に関するお問い合わせ先(メールのみ)

indiegame@eventinfo.tokyo

(2) センス・オブ・ワンダー ナイト 2020 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「選考出展」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。

SOWN2020 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「選考出展」にご応募ください。「選考出展」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。SOWN2020はTGS2020 ONLINE会期中の2020年9月25日(金)に、東京都内のスタジオなどで無観客で開催し、その模様をオンライン配信します。海外および遠隔地のファイナリストは、オンラインでプレゼンテーションを行うか、あらかじめ制作したプレゼンテーション動画を発表する形でご参加いただく予定です。各ファイナリストが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、SOWNの受賞者には、昨年より賞金を授与することにいたしました。

名 称:	SENSE OF WONDER NIGHT 2020 (センス・オブ・ワンダー ナイト 2020)
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(https://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:	2020年7月26日(日)※インディーゲーム「選考出展」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:	2020年9月上旬に「ファイナリスト」合格者へ直接連絡します ※TGS2020 ONLINE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 2020」プレゼンテーション概要

開催日： 2020年9月25日(金) (18:00~20:00)を予定

会 場： 東京都内で開催し、オンラインで中継する予定

賞 金： 大賞(Grand Audience Award) 3,000 USDドル

各賞(Best Game Design Award, 他) 500 USDドル

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「選考出展」への出展が前提となります。
- ・ 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)
- ・ 海外および遠隔地のファイナリストは、オンラインでプレゼンテーションを行うか、あらかじめ制作したプレゼンテーション動画を発表する形でご参加いただく予定です。
- ・ 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TGS2020 ONLINE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、それにもかかわらず、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

■「東京ゲームショウ2020 オンライン」概要

名 称 : 東京ゲームショウ2020 オンライン (TOKYO GAME SHOW 2020 ONLINE)

実施サイト : <https://tgs.cesa.or.jp/>

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 : 株式会社日経BP、株式会社電通

後 援 : 経済産業省 (予定)

会 期 : 2020年9月23日 (水)～27日 (日)
※9月23日は「オンライン商談」のみ