

**今年もインディーゲーム開発者を支援する企画が実施決定！**

## 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」の応募受付開始

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）は、2021年9月30日（木）から10月3日（日）に開催する「東京ゲームショウ2021 オンライン」（略称：TGS2021 ONLINE）において、インディペンデントゲーム開発者を支援する2つの企画を開催することを決定しました。1つは、TGS2021 ONLINE「インディーゲーム」カテゴリーに、審査員が選考したインディーゲームを無料で出展できる、インディーゲーム「選考出展」。もう1つは、インディーゲーム「選考出展」の中から、特に優れたゲームアイデアを表彰するピッチコンテスト「SENSE OF WONDER NIGHT 2021（センス・オブ・ワンダー ナイト 2021／以下、SOWN2021）」です。本日からインディーゲーム「選考出展」の応募受付を開始しました。

東京ゲームショウでは、2013年からインディペンデントゲーム開発者を支援する企画として、インディーゲームコーナー「選考ブース」を実施してきました。これは、審査員が選考したインディーゲームを無料で展示する企画で、毎年、業界関係者やゲームファンから大きな注目を集めてきました。初のオンライン開催となった昨年の「東京ゲームショウ2020 オンライン」（TGS2020 ONLINE）では、同様の枠組みの企画として、インディーゲーム「選考出展」が実施され、世界中から371件の応募を集め、選考の結果、21カ国・地域から80組の開発者がオンラインで出展しました。

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として、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提供する企画となりました。TGS2020 ONLINEでは8組の開発者がSOWNファイナリストとして選ばれました。

インディーゲーム開発者を支援するこれらの企画は、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。

独創的なアイデアに満ちているインディーゲームは、ゲーム業界全体に新たな風を吹き込む存在として、注目を浴びています。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://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2021/indie\\_games.html](https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2021/indie_games.html)）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 2021」に関するお問い合わせ先： [indiegame@eventinfo.tokyo](mailto:indiegame@eventinfo.tokyo)

## インディーゲーム「選考出展」とSOWNの目的

- 実験的で、創造的な、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。
- ゲームにおける「センス・オブ・ワンダー」の重要性を紹介し、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。

発表を期待されているのは、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、変なことを思いついた学生が開発したゲームといったものです。プロやアマチュアといった区別もまったくありません。ベンチャー企業のゲームや、個人で開発しているような同人ゲームの応募も歓迎します。

## ■ 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、インディペンデントゲーム開発者が「インディーゲーム」カテゴリに無料で出展できる企画です。応募規定に則っていれば、プロ、アマ、個人、法人を問わず応募できます。応募締切後、審査員による選考を経て、インディーゲーム「選考出展」を決定します。

インディーゲーム「選考出展」に選ばれると、TGS2021 ONLINE内に出展社紹介ページが掲載されるほか、サイト訪問者に体験版の提供ができたり、ビジネスマッチングシステムを使って他の出展社とオンライン商談ができます。さらにTGS2021 ONLINEの会期前に事務局側で、インディーゲーム「選考出展」各社がゲームファンの注目を集めるためのキャンペーンや、番組ライブ配信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。詳細は、 <b>TGS2021 ONLINEにある「出展のご案内」をご覧ください。</b>
会 期 :	2021年9月30日（木）～10月3日（日）
出展形式 :	オンライン出展
出 展 料 :	無料
応募方法 :	TGS2021 ONLINE（ <a href="https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2021/indie_games.html">https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2021/indie_games.html</a> ） 内にあるインディーゲーム「選考出展」専用応募フォーム（URL）からご応募ください。
応募締切 :	<u>2021年6月18日（金）</u> （※日本時間）
選 考 :	審査員による選考を経て選出します。
スケジュール :	<1> 応募者にインディーゲーム「選考出展」可否を通知：2021年7月中旬 <2> SOWNファイナリストに合格を通知：2021年8月中旬 ※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。 ※SOWNファイナリストは、インディーゲーム「選考出展」の中から選考いたします。

## ●応募資格

・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。

・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）。

## ●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

<https://www.cero.gr.jp/relays/download/3/43/2/291/?file=/files/libs/291/202010162348223320.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「選考出展」に関するお問い合わせ先（メールのみ）

[indiegama@eventinfo.tokyo](mailto:indiegama@eventinfo.tokyo)

## ■センス・オブ・ワンダー ナイト 2021 (SOWN2021) 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、「センス・オブ・ワンダー」を引き起こす特に優れた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。

SOWN2021 でのプレゼンテーション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。インディーゲーム「選考出展」として選ばれた作品の中から、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。SOWN2021 は TGS2021 ONLINE 会期中の 2021 年 10 月 2 日（土）に無観客で開催し、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、「Audience Award Grand Prix」や「Best Game Design Award」などの各賞を決定します。

### ●センス・オブ・ワンダー ナイト 2021 (SOWN2021) プレゼンテーション概要

開催日：2021年10月2日（土）11:00～13:00を予定（日本時間）

会場：幕張メッセ（千葉市美浜区）の公式番組配信スタジオで実施し、オンラインでライブ配信する予定

賞金：大賞（Audience Award Grand Prix） 3,000 USドル

各賞（Best Game Design Award, 他） 500 US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、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の様子はオンラインでライブ配信し、ゲームの概要についてもTGS2021 ONLINEで公開します。

### ■「東京ゲームショウ2021 オンライン」概要

---

名 称 : 東京ゲームショウ2021 オンライン（略称：TGS2021 ONLINE）  
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 : 2021年9月30日（木）～10月3日（日）  
開 催 方 法 : オンライン（<https://tgs.cesa.or.jp/>）