



# 実験的で、創造的な、ゲームデザインやアイデアが集う！ インディーゲーム選考出展80タイトル決定 ゲームアイデアを競うピッチイベント「SOWN2021」の ファイナリスト予想キャンペーンもスタート

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、インディペンデントゲーム開発者が、東京ゲームショー2021 オンライン（略称：TGS2021 ONLINE <<https://tgs.cesa.or.jp/>>）に無料で出展できる企画として、インディーゲーム「選考出展」の出展を募ってまいりました。このたび応募数286の中から、審査の結果、80タイトルが決定し、各作品の詳細を発表いたしました。

また、本日より、インディーゲーム開発者がアイデアを競うピッチコンテスト「センス・オブ・ワンダー ナイト 2021」（以下、「SOWN2021」）でプレゼンテーションをするファイナリスト8組を、「選考出展」80タイトルから予想してもらう「SOWN2021 ファイナリストを当てよう！ キャンペーン」の投票受付がスタートしました。SOWN2021ファイナリストの発表は9月24（金）を予定。SOWN2021の様子は、10月1日（金）11：00～、TGS2021 ONLINEでライブ配信いたします。

これらの企画はソニー・インタラクティブエンタテインメント（SIE）と任天堂の協賛により実施されています。

## ■ インディーゲーム「選考出展」と SOWN の目的・概要

ヒット作が続々登場し、世界的なムーブメントを巻き起こしているインディーゲーム。“見た瞬間、コンセプトを聞いた瞬間に、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」を引き起こすようなゲームのアイデアを発掘し、インディーゲーム開発者に脚光が当たる場を提供しようと実施している企画が、インディーゲーム「選考出展」とセンス・オブ・ワンダー ナイト（SOWN）です。

今年も、SIEおよび任天堂の協賛の下、インディーゲーム開発者が新作タイトルなどを発表・紹介できる場をオンライン上に用意しました。50の国と地域から応募があった286タイトルの中から、選考の結果、80タイトルが「選考出展」（出展無料枠）に決まりました。プロ／アマ、法人／個人を問わず、世界のインディーゲーム開発者がオリジナルタイトルをTGS2021 ONLINEでお披露目します。また、選考出展の中から選ばれた8つのタイトルについて、ピッチイベント「SOWN2021」にて、開発者がアイデアをプレゼンテーションします。

協 力 ： 国際ゲーム開発者協会日本（IGDA日本）

協 賛 ： ソニー・インタラクティブエンタテインメント、任天堂

## ■「SOWN2021 ファイナリストを当てよう！ キャンペーン」概要

---



9月1日（水）～23日（木）の期間、「SOWN2021ファイナリスト」をゲームファンが予想するキャンペーンを、TGS2021 ONLINEの特設ページにて開催します。選考出展各社が用意している動画デモや、体験版の試遊を通して、ファイナリストにふさわしいと思う8タイトルを予想。投票いただいた方のなかから、抽選で「PlayStation®5」「東京ゲームショー2021 オンライン 公式Tシャツ」のいずれかをプレゼントいたします。

応募方法：「東京ゲームショー2021 オンライン」ウェブサイトの「センス・オブ・ワンダー ナイト」ページを参照

<URL : <https://tgs.cesa.or.jp/sown/> >

応募期間：2021年9月1日（水）～23日（木）

当選者：ファイナリスト発表後、抽選により当選者を決定いたします。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

## ■インディーゲーム「選考出展社」一覧

---

[別紙参照](#)

## ■センス・オブ・ワンダー ナイト 2021 (SOWN2021) 審査委員

---

ファイナリストの審査は、以下の「センス・オブ・ワンダー ナイト」審査委員によって行われます。



ゲームジャーナリスト

**新 清士 氏**

株式会社 Thirdverse の CSO で、VR 剣戟ゲーム「ソード・オブ・ガルガンチュア」を開発。デジタルハリウッド大学大学院准教授。著書に『VR ビジネスの衝撃「仮想世界」が巨大マネーを生む』（NHK 出版）。



Gametapas Founder

**Juan Gril 氏**

20 年間に渡って成功を収めているマスマーケットゲームを設計および制作してきた。現在は Gametapas の創設者。以前は、成功したカジュアルゲームスタジオである Joju Games の設立者だった。大手メディア企業とゲーム出版社の両方と協力して、12 年間、PC、コンソール、モバイルプラットフォーム向けに、50 タイトル以上のゲームを開発。Yahoo ! Games の元メンバーの 1 人であった 90 年代後半にキャリアをスタートさせた。



東北学院大学

**小林信重 氏**

国際ゲーム開発者協会日本（IGDA 日本）同人・インディーゲーム部会（SIG-INDIE）正世話人。日本のゲーム自主制作とゲーム産業の関係の課題と解決策を社会科学的に分析した論文『ゲーム産業成長の鍵としての自主制作文化』（全文がオンライン公開中）により、東京工業大学より博士（学術）取得。2020年6月に編著『デジタルゲーム研究入門』（ミネルヴァ書房）を刊行。専門はメディア研究、文化社会学。



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

**北山 功 氏**

2002年に神奈川電子技術研究所を立ち上げる。2010年にSOWNで『僕は森世界の神になる』をプレゼンして以来、2012年からSOWNの選考委員のメンバー。作品は『QUALIA』『ワタシハジカンユトメル』『AGARTHA』など20作品以上に及ぶ。現在はLEDキューブを応用したリアル3Dゲームを製作中。



Videogame Ninja: Trusiga

**Ramon Nafria 氏**

Naeval氏は1992年、12歳でゲームを遊びはじめた時に自分を表現するための最高のメディアだと気付いた。1999年からOnez, Ociojoven, Anaitgames, Eurogamer, Videoshock and Vandalなどのスペインのメディアに寄稿し、2003年からNerlaska, Gameloft, Digital Legends, Abylight, U Play, Blit Software and A Crowd of Monstersなどのゲームを制作してきた。複数の大学でゲームに関する講義を行っているほか、ゲーム開発協会のメンバーとしても活躍している。



NPO 法人オキュフェス

**高橋建滋 氏**

1998年（株）コーエー入社。「真・三國無双1～4」などに携わる。2008年に（株）クリーチャーズに転職し「ポケパーク」のディレクターなどを携わる。2013年にOculusRift DK1をキックスターターで入手し、VRソフト開発とVRソフトの発表会OfuFes（現Japan VR Fest）をスタート。2014年にVR専業として独立。同年OcuFesをNPO法人化。以後日本のVR普及と世界のVR開発者のために精力的に活動中。



アウリン 取締役

**駒形 一憲 氏**

2021年4月にツクモを退社し、株式会社アウリンを起業。現在は大好きなゲームやVTuberとコラボしたグッズやPC周辺機器の企画・販売とVTuber事業を展開中。好きなゲームジャンルはアクションゲームで、ドット絵と2D探索型ゲームが特に好物です。



ソニー・インタラクティブエンタテインメント インディーズ イニシアチブ 代表

**吉田修平 氏**

1986年ソニー株式会社に入社、1993年2月に現SIEに参画。以降、「プレイステーション」プラットフォーム向けに発売された数々のソフトウェアタイトルをプロデュースし、2008年よりゲーム制作部門であるSIEワールドワイド・スタジオプレジデントに就任。「ゴッド・オブ・ウォー」、「アンチャーテッド」各シリーズの制作を担当。2019年11月にインディーズゲームを推進するインディーズイニシアチブ代表に就任。2016年10月に発売したバーチャルリアリティシステムPlayStation®VR開発のキーパーソンでもある。

## ■「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 (TOKYO GAME SHOW 2021 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 : 2021年9月30日 (木) ~10月3日 (日)  
※オンライン商談は9月29日 (水) から開始