



報道関係各位

2021年9月24日

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

## インディーゲーム開発者が 実験的で、創造的な、ゲームデザインやアイデアを競う！ センス・オブ・ワンダー ナイト 2021 ファイナリスト8組が決定

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、東京ゲームショウ2021 オンライン（会期：9月30日～10月3日／略称：TGS2021 ONLINE）で実施する、インディーゲーム開発者のピッチコンテスト「センス・オブ・ワンダー ナイト 2021（SOWN2021）」のファイナリスト8組を決定し、公式サイト<<https://tgs.cesa.or.jp/>>で発表いたしました。

今年で14回目を迎える「センス・オブ・ワンダー ナイト（SOWN）」は、“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です。

審査委員により、TGS2021 ONLINEインディーゲーム「選考出展」80作品の中から、SOWN2021（10月1日11:00～ライブ配信）に進出するファイナリスト8作品を選出。日本から2作品、イスラエルから2作品、インド、オランダ、カナダ、ベルギーからそれぞれ1作品が選ばれ、国際色豊かな顔ぶれとなりました。

本企画はソニー・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）に決定。さらに、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 8組が決定！

SOWN2021のファイナリストが下表の通り決定いたしました。ファイナリストは、10月1日（金）11時00分から開催する「センス・オブ・ワンダー ナイト 2021（SOWN2021）」で、自身の作品をプレゼンテーションします。審査委員がその内容を判定し、「Audience Award GP」「Best Game Design Award」などの各賞を決定いたします。SOWN2021の様子は、ライブ配信しますので、ぜひご覧ください。

ファイナリスト	タイトル	国・地域	紹介ムービー	紹介サイト
Clever Plays Studio	Operation: Tango	カナダ	<a href="https://youtu.be/49XW_-9uBBw">https://youtu.be/49XW_-9uBBw</a>	<a href="http://www.operation-tango.com/">http://www.operation-tango.com/</a>
KATAKOTO (カタコト)	かくれんぼの音	日本	<a href="https://youtu.be/Kr1BulpL340">https://youtu.be/Kr1BulpL340</a>	<a href="https://katakoto.tokyo/product/kakurenbo-no-oto/">https://katakoto.tokyo/product/kakurenbo-no-oto/</a>
Kingblade Games	Do Not Buy This Game	イスラエル	<a href="https://youtu.be/2jZLx6IQELQ">https://youtu.be/2jZLx6IQELQ</a>	<a href="https://www.dontbuythisgame.com/">https://www.dontbuythisgame.com/</a>
Lo-Fi People	Blind Drive	イスラエル	<a href="https://youtu.be/Bed9Z5oewf8">https://youtu.be/Bed9Z5oewf8</a>	<a href="https://blinddrivegame.com/">https://blinddrivegame.com/</a>
Multiverse Narratives	Eloquence	オランダ	<a href="https://youtu.be/UEhLOCGCeb0">https://youtu.be/UEhLOCGCeb0</a>	<a href="http://eloquencegame.com">http://eloquencegame.com</a>
Playbae	In My Shadow	インド	<a href="https://youtu.be/ki0XUyIlrE0">https://youtu.be/ki0XUyIlrE0</a>	<a href="https://inmyshadow.com">https://inmyshadow.com</a>
そらまめゲームス	謎と記憶のラビリンス	日本	<a href="https://youtu.be/RWffP0aS0Y0">https://youtu.be/RWffP0aS0Y0</a>	<a href="https://soramamegames.wixsite.com/labyrinth">https://soramamegames.wixsite.com/labyrinth</a>
Thomas Waterzooi	Please, Touch The Artwork	ベルギー	<a href="https://youtu.be/sjk7ubd51bM">https://youtu.be/sjk7ubd51bM</a>	<a href="http://www.studiowaterzooi.com/">http://www.studiowaterzooi.com/</a>

### 「センス・オブ・ワンダー ナイト 2021（SOWN2021）」配信スケジュール

○開催日時：2021年10月1日（金） 11時00分～12時50分

○視聴方法：TGS2021 ONLINEの下記ページでご案内いたします。2言語（日本語、英語）の配信です。

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

## ■インディーゲーム「選考出展」80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

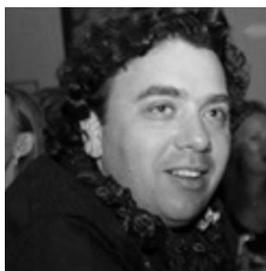
SOWN2021の審査は、以下の「センス・オブ・ワンダー ナイト」審査委員によって行われます。



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。



神奈川県電子技術研究所 [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 年に神奈川県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』『ワタシハジカンヲトメル』『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, Ociojovent, 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 法人オキユフェス

**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）クレ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 Oculus Rift DK1 をキックスターで入手し、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