

INDIE★GAME

S SELECTED
INDIE 80[>] _

NOW CALLING FOR ENTRIES

インディーゲーム開発者が東京ゲームショウに無料で出展できる

エントリー募集のご案内

申込締切：2026年4月30日(木)17:00（日本時間）

SELECTED INDIE 80 CALLING FOR ENTRIES

エントリーのご案内

東京ゲームショウ2026では、インディー開発者（個人・法人）が活躍できるプラットフォームを提供するとともに、グローバルなゲーム業界の成長に寄与することを目的として、協賛企業の支援により、インディーゲーム開発者が無料で出展できる「SELECTED INDIE 80」枠の募集をします。また「SELECTED INDIE 80」に選出された出展社は、ゲームアイデアを競うプレゼンテーションイベント「SENSE OF WONDER NIGHT」に自動エントリーされます。

応募資格や応募条件等をご確認いただき、「SELECTED INDIE 80」にぜひ自身のタイトルをご応募ください。

募集期間：2026年2月10日(火) - 2026年4月30日(木)17:00（日本時間）

Application Closing Date: April 30, 2026, 5:00 PM*Japan Standard Time (JST)

※締切間近はアクセスが集中するため、余裕をもってお申し込みください。締切後は一切受け付けいたしません

※TGS2026より、出展社は、応募エントリー順に小間（ブース）位置を選ぶことができますものとします。ただし小間位置の選定ができるのは、上位40社（予定）に限ります。またゲームの展示に関して、規定以外のスペースが必要になる場合、VRゲームなどで展示形態が特殊になる場合、配線上の問題などでブース位置を固定せざるえない場合は、事務局が小間位置を決定します。応募が遅かった40社も事務局が小間位置を決定するものとします

出展形式 リアル会場（千葉・幕張メッセ会場 <https://www.m-messe.co.jp/>）

出展期間 2026年9月17日（木）～21日（月・祝）

選考 / 出展料 あり / 無料

SELECTED INDIE 80 出展特典

Benefits

無償で以下のサービスを提供します。

- **SELECTED INDIE 80 専用ブースを用意** (イメージ図参照)
- **PC、モニター等機材のレンタル** (予定)
- **出展社バッジ (入館証) 5枚**
- **Wi-Fiインターネットアクセス** (帯域を保証するものではありません)
- **TGS公式サイト「出展社一覧」・「インディーゲーム企画」ページへの掲載を予定**
*掲載内容は変更になる場合がございます。
- **出展社紹介ページ (日本語版と英語版) への掲載**
- **Steamに設置するTGS特設サイトにて出展タイトルを掲載** (Steam向けタイトルが用意できる場合のみ)
- **ビジネスマッチングシステム (商談アポイントメント) の利用**
- **Indie Meetup Area (商談スペース) の利用**



応募資格： 国籍、年齢、職業（学生、ゲーム制作者など）、一切不問

応募条件： ◎ 幕張メッセ（千葉）でのリアル出展（5日間）が可能な方

◎ 応募タイトルの開発元（個人・法人）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

◎ 応募タイトルの開発元が法人の場合、資本的に完全に独立していること

出展可能な作品： ◎ 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

※ CESA「グローバル・イベント・コンプライアンス・ポリシー」 <https://www.cesa.or.jp/compliance.html>

※ CEROについて <https://www.cero.gr.jp/publics/index/3/>

◎ かつ以下のいずれにも該当しないもの

- ① CERO倫理規定 別表3「禁止表現」 (<https://www.cero.gr.jp/relays/download/3/43/93/319/?file=/files/libs/319/202506241008217053.pdf>) に抵触、または抵触する恐れのある表現が含まれている
- 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り、残虐性が強く「13+」（TEEN）区分に相当するとは思えない作品

エントリーにあたってのご案内

「SELECTED INDIE 80」に応募いただいた個人情報（姓名、メールアドレス、勤務先名、勤務先住所、勤務先電話番号、勤務先部署・所属、勤務先役職）は、東京ゲームショウ2026共催の日経BPが取得し、同社の個人情報保護方針（プライバシーポリシー）に則り管理されます。また、この情報は東京ゲームショウ2026主催の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）と共催のソニー・ミュージックソリューションズに第三者提供されます。第三者提供後は、各社の個人情報保護方針（プライバシーポリシー）に則り、各社それぞれの責任において管理され、エントリーいただいた方に直接各種ご案内（e-mail、ダイレクトメール、アンケート調査等）を差し上げる場合があります。

また、エントリーにあたり入力いただいたタイトルに関連する情報は、Web等に掲載するほか、機密保持契約を締結している業務委託企業や、審査委員、「SELECTED INDIE 80」をサポートいただく協賛企業にも共有します。

さらに、協賛企業の各種案内（ミーティング、製品・サービス、展示会・セミナー・催事等の案内）や、調査などのお願いを、東京ゲームショウ事務局が代行してメール等でご案内させていただく場合があります。ご登録情報の提供にご同意いただいた方のみ、ご応募ください。

エントリーの申込締切は2026年4月30日(木)17:00 <日本時間> 迄です。「SELECTED INDIE 80」の選考結果は、5月20日(水)を目処にご連絡する予定です。

なお、本企画の条件に当てはまらない場合や、「SELECTED INDIE 80」に選考されなかった場合などは、「インディーゲームコーナー」の通常の出展（有料：法人のみ）をご検討ください。

SELECTED INDIE 80

Before entering, please ensure the following:

応募前にご確認のお願い

* 応募フォームへの必要事項について

連絡先のメールアドレスの記載に間違いがないかどうか、再度後確認をお願いします。記載内容に誤りがある場合、選考結果のご連絡を差し上げられないことがございます。

* 各提出資料のURLの記載について

選考時に、記載URLに誤りがある、PWが設定されているなど審査委員が内容を確認できない場合は、審査対象外とさせていただきます。審査できない場合でも、事務局からお問合せすることはありません。選考期間中（2026年2月10日(火)～5月下旬）に事務局が確認できる有効なURLであるかどうかを必ず確認して下さい。

* 選考結果のご連絡について

2026年5月20日(水)を目処に、エントリー時にご登録いただいたメールアドレスにご連絡いたします。電話でのお問い合わせは受け付けておりません。

また、審査内容などのフィードバックはお答えいたしかねます。

SELECTED INDIE 80

SELECTED INDIE 80に関するお問い合わせは、お手数ですが下記の「お問い合わせ・エントリー」フォームまでご連絡ください。

*土・日・祝日のお問い合わせは、翌週の平日以降の回答となります。

お問い合わせ・エントリー>>

https://bpcgi.nikkeibp.co.jp/form-cgi/formhtml.cgi?form=tgs_indie/index.html



SENSE OF WONDER NIGHT

「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することを目的とし、インディーゲーム開発者に作品をプレゼンテーションする機会を提供する企画です。アイデアに優れた8タイトルを審査会にて選定し、その出展社をSOWNファイナリストとして、SENSE OF WONDER NIGHTで作品発表いただきます。SELECTED INDIE80に選ばれた出展社は、SOWNにも自動エントリーされます。

SELECTED INDIE 80に選ばれた出展社に加え、インディーゲームコーナーに有料で出展する企業も応募できます（オンライン出展社を除く）。

SENSE OF WONDER NIGHT 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。
- 実験的で、創造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。
- 以下の5項目のいずれかに当てはまるゲームを対象にします。

① 新感覚

これまで見たことのないような新しい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

② 新常識

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ゲーム

③ 創発性

創発的な要素を持っているようなゲーム

新しい体験を誰もが自分自身も体験したいと考え、そのために手元にとどめておきたいと思わず感じさせてしまうようなゲーム

④ 意欲刺激

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自分自身も体験したいと考え、そのために手元にとどめておきたいと思わず感じさせてしまうようなゲーム

⑤ 驚き

とにかくなんだか訳が分からないけれど、とにかくすごいもの

とにかく観た瞬間に「これはスゴイ・・・」と感銘を与えられるゲーム

SENSE OF WONDER NIGHT 実施概要

Implementation Outline

開催日： 2026年9月17日（木） 予定

会場： TGS2026 幕張メッセ会場

賞金

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

各賞 : 500 USドル

Audience Award Semi-Grand Prix

Best Technological Game Award

Best Arts Award

Best Experimental Game Award

Best Game Design Award

Best Presentation Award



プレゼンテーション当日の様子は、TGS公式番組として会期2日目の9月18日(金)にアーカイブを公開予定です。

昨年の「センス・オブ・ワンダー ナイト 2025」の様子はYouTubeのTGS公式チャンネルでご覧いただけます。

<https://www.youtube.com/live/Dn6WoTJweCs>