

INDIE GAME PROJECT

Indie Game Area 出展社向け

エントリーのご案内

SENSE OF WONDER NIGHT

センス・オブ・ワンダー ナイト

SENSE
OF
WONDER
NIGHT
2026

センス・オブ・ワンダーナイト (SOWN)

「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 (予定) 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 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)。

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

① A game that realizes a totally new, never-seen-before gaming experience

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

② A game that challenges the common sense of games

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

③ A game with emergent features

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

④ A game that makes people want to play it immediately

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

⑤ An amazing game

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 2026 実施概要

開催日： 2026年 9月 17日 (木) 予定

会場： TGS2026 幕張メッセ会場

「センス・オブ・ワンダー ナイト (SOWN)」は、TGS公式番組で配信予定です。
当日は、審査を経て、各賞を授与いたします。

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>

SENSE OF WONDER NIGHT 2026 応募条件・資格

応募資格： SELECTED INDIE 80 出展社、インディーゲームコーナー出展社（オンライン出展社を除く）
※「SELECTED INDIE 80」に選出された場合のみ、自動エントリーとなります。

応募期間： 2026年6月下旬（予定）～ 2026年7月14日（火）17:00（日本時間）

応募方法： インディーゲームコーナー出展社に事務局よりご案内させていただきます（6月中旬以降）。

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

SOWNファイナリスト選考結果について

8月以降（日程未定）に該当社にのみ事務局よりご案内させていただきます。下記内容につき ご承諾いただいた上で、SOWN審委員によりファイナリストを決定します。

- センス・オブ・ワンダーナイトへの参加（事前リハーサルあり）
- 出展社紹介の動画提出
- ゲーム開発者によるプレゼンテーション（SOWN審査委員による質疑応答あり）*日本語⇔英語の同時通訳あり

* 内容は変更になる場合がございます。

* 審査内容などフィードバックは、お答えいたしかねます。