

# ゲームマーケット ・チャレンジ

## ゲームチャレとは？

ゲームマーケット・チャレンジ（ゲームチャレ）とは、「ゲームマーケット（ゲームマ）事務局が提案する『お題』に沿ってゲームをつくって、ゲームマに出展してみよう！」という企画です（お題は1年に一回ペースで変更されます）。

## ゲームチャレ企画の背景

ゲームチャレは、主に以下の2つの背景から、企画に至っています。

### 背景1. 新規出展者を増やしたい

ゲームマ事務局では、ゲームマのより一層の発展のため、新規出展者を増やす施策をいくつか企画しております。ゲームチャレもその一つです。

ゲームチャレでは、「ゲームをつくってみたいが、どうつくったらいいかわからない」という方へ、適度な縛りを提案することで、作りやすくなることを狙っています。

### 背景2. ゲームのルールやメカニクスへのこだわりを後押ししたい

ゲームマは元々、「ドイツゲーム」「ユーロゲーム」などと呼ばれるジャンルの愛好家たちが集い、発展してきた歴史があります。※もちろん他ジャンルの方々も多数おられますが、話をシンプルにするため省略しています。ご容赦ください。

そんな中、現在は様々な理由から、小箱のコミュニケーション系パーティーゲームの割合が多くなっていると考えられます。そういったゲームは今後も盛んにつくられ、発展していくと思いますが、前述した「ドイツゲーム」「ユーロゲーム」の流れを汲んだ、ゲームのルールやメカニクスに比重を置いた創作ボードゲームが陰に隠れる形となってしまったことに対し、寂しさを漏らす古参ファンは少なくありません。

ゲームマは多様なゲームが盛り上がる場を目指しているため、そういった「ゲームのルールやメカニクス部分を重視する方々（システムゲーム）」を後押ししたい、という思いが本企画につながっています。

## ゲームチャレの目的

前述した背景事情を踏まえて、その一部でも解消できたらという思いから、ゲームチャレを企画しました。

### ゲーム制作者、出展者向けの目的

- ゲーム制作やゲームマ出展のきっかけ、後押しとなり、新規出展者の増加に寄与したい。
- 既存出展者へ、腕試しとなる挑戦しがいのある企画となりたい。
- ゲームチャレに注目を集め、事前の宣伝やビジュアル面にそれほど力を入れずとも話題になる可能性を上げたい。

そうして多様なゲームがゲームマに出品され、しかも話題になりやすい土壌ができたらと思っています。

### 来場者向けの目的

- ビジュアルではなくアイデア勝負のゲームを探している方に、そういった作品が集まっている場を提供したい。
- 新しいゲームマの楽しみ方を提案したい。例えば同じお題に対する回答（作品）の違いを遊び比べ、話題にすることで、各作者の哲学や思想がより浮き彫りになる、といった楽しみ方を提案できるかもしれない。

また、メディアや来場者の方から「今回のゲームマの特徴は何ですか？」と質問されたときに、「例えば今回のゲームチャレは～～」と紹介できるものになるといいな、という思いもあります。

## ゲームチャレ年間スケジュール

### ゲームマ 2023 春

- ゲームチャレ 2022 展示（2/2 回目）  
「カードのみ、36 枚以下のゲーム」
- ★ゲームチャレ 2023 お題発表  
「(次ページにて発表!)」

### ゲームマ 2023 秋

- ゲームチャレ 2023 展示（1/2 回目）

### ゲームマ 2024 春

- ゲームチャレ 2023 展示（2/2 回目）
- ★ゲームチャレ 2024 お題発表

## ゲムチャレ 2023 のお題

### ポストカードが 主役のゲーム

[内容物] ポストカードサイズの紙を内容物に使うこと

[補足] 枚数は自由。サイズは一般的な 100 × 148mm 前後。ポストカード以外の内容物は自由。ただし「関係ないゲームにただポストカードを 1 枚入れただけ」などは趣旨にそぐわない。

[例外] ポストカードにキリトリ線をつけ、実質的にカードゲームとするのも OK としてみます。ただし前回のお題との差別化も図りたいので、「ポストカードの一部をボードとして使う」などの工夫がほしいです。

[プレイ人数、プレイ時間、対象年齢] 指定なし

[ゲームシステム] 指定なし

[作品展示期間] ゲムマ 2023 秋、ゲムマ 2024 春

今回のお題は、ゲムマ 2014 秋に居酒屋 (十式ゲームワークス) (@cap\_tbyk) さんの呼びかけで行われた非公式企画「ポストカードゲーム！」を参考に、ゲムチャレ式にアレンジさせていただきました (居酒屋さんにはお話済)。

当時、この企画からチャレンジあふれるゲームがいくつも誕生しました。あれから月日は流れ、「ポストカードゲーム！」のことを知らない方も増えていると思うので、今回再びその流れをつくれなかと期待しております。

## ゲムチャレ参加の流れ

### ゲムマまで

- ① お題に沿ったゲームを制作する。  
※お題に沿っているかどうかは自薦です。
- ② [推奨] 宣伝活動をする場合、ゲムチャレ参加作品であることを表明する。
- ③ [推奨] ゲムマ当日にブースに掲示する「ゲムチャレロゴ」を印刷しておく。  
※ロゴは 4 月中に完成 & データ公開予定です。



### ゲムマ当日の朝

- ① 出展準備の間に、対象ゲーム 1 個をゲムマ事務局に提供する。するとゲムマスタッフが順次、特設 02 ブース「ゲムチャレ展示コーナー」に展示する。  
※「ゲムチャレ参加作品です」と伝えれば、新作ゲーム展示コーナーではなくゲムチャレ展示コーナーに置かれます (2 個提供すると、各 1 個ずつ置かれます)。  
※提供いただいた作品は、新作ゲーム展示コーナーの作品と同様に、後日アナログゲームミュージアムに寄贈されます。
- ② [推奨] 自ブースに、印刷しておいた「ゲムチャレロゴ」を掲示しアピールする。  
※ゲムチャレ作品を探している来場者が、各ブースに掲示されたロゴを目印に会場を回れるよう、ぜひご協力ください！

## 諸注意

- ゲムチャレはゲムマ事務局からの「ゆるい投げかけ」にすぎず、参加は自由です。参加しなくても当然マイナスに働くことは一切ありません。
- ゲムマ事務局はあくまでゲムマの多様性の後押しをしたいだけで、日本ボードゲームのトレンドを左右したい、といった意図はありません。そのため、ゲムチャレを公式の賞レースにはしません (強制力が働いてしまうため)。  
※個々人で、「ゲムチャレ 2022 俺的ベスト 3！」などと話題にさせていただくのは大歓迎です。
- 企画自体がまだ手探り状態なので、ぜひ SNS などにご意見や今後の「お題案」を書いていただけたらと思います。今後、ゲムチャレ参加者向けの出展プランなども視野に入れ、検討・参考にさせていただきます。

あなたの作品の  
参加をお待ちしています！

