



# ゲームマーケット

## ゲームマーケット・チャレンジとは

「ゲームマーケット・チャレンジ」とは、ゲームマーケットから提案させていただく、ゲームデザイナーサンたちへの新しい投げかけです。

「投げかけてなに？」という話ですが、ようは「こういうジャンルのゲームを作ってみませんか」というお題を提案させていただくというものです。

「いや、好きなもの作って好きに出展するのがゲームの楽しさだし、余計なお世話ですわ」という声もあるかと思いますが、多少でも興味をお持ちいただけたならもう少しだけ読んでみてください。

お題の募集期間は1年間で、今回(2022春)発表させていただくお題に対し、2023春までのゲームマーケットにてお題に対応するゲームを製作いただけたら、それぞれのゲームマーケットごとに特別な展示ブースで展示させていただこうと思っております。  
「お題に対応したゲーム」かどうかは自薦で、イベント当日、新作展示コーナーに展示させていただくゲームを提出していただくタイミングにて、「これはゲームマーケット・チャレンジ対象作品です」とおっしゃっていただければ、新作展示コーナーではなく、ゲームマーケットチャレンジ対応作品展示コーナーに置かせて

いただぐ形となります。

なおゲームマーケット・チャレンジは、いわゆる賞レースのようなものではありません。発表された作品の中から大賞を選ぶとか、優秀な作品はアーチライトが商品化を約束するとか、そういう話ではありません。

もちろん優秀な作品には、今まで通り各メーカーから商品化のオファーがあると思いますが。

あくまでフワッとしたゆるい投げかけであり、当然ながらチャレンジに参加したからといって優遇されることはありませんし、逆に参加しなかったからといって何かペナルティが課されたりすることもありません。

ではゲームマーケット・チャレンジの意味・目的は何かと思われることでしょう。

# ・チャレンジ

ゲームマーケットからの  
新しい投げかけ



## ゲームマーケット・チャレンジの目的

ゲームマーケット・チャレンジの目的は、下記のようになります。

「初めてゲームマーケットにお越しになる方への導線とする」

「ゲームデザイナーの挑戦の輪郭を、もう少しだけ明らかにする」

ということです。

順番に説明します。

ゲームマーケットは、おかげさまで現在の規模にまで成長させていただくことができました。新型コロナウイルスによる、あらゆるイベントに対する強烈な逆風はありますが、浅草の台東館で開催されていたころの、知る人ぞ知る趣味の世界であったころから比べれば、驚くべき発展です。

そうした中、毎回多くの新規のお客様にお越しいただいているのですが、そうした方々からお寄せいただく意見として、「会場の規模と販売されているゲームの数に圧倒され、まずどこから見ればいいのか戸惑う」というものが少なくありません。

そこでゲームマーケット・チャレンジ対応作品を

まとめて展示することで、「まずは今回、これらの作品の出展ブースから見てみては」といった導線が作れると、そうした戸惑いに対するひとつの解決策となってくれるのではないかと期待しています。

ゲームマーケットは草場純さんを中心とした創設メンバーの志を受け継ぎ、ゲームデザイナーの皆さんに過度な干渉をすることなく、自由に創作を楽しんでいただいてきました。ただ2022年を迎えた現在、本当に多くのゲームデザイナーさんが自作のゲームを披露する状況の中で、トレンドの全体像がつかみにくくなっているということを感じていました。

毎回非常に優秀なゲームがたくさん誕生する中、宣伝力やビジュアル面の問題などで、あまり話題にならずに消えていく作品も多く存在します。

そうした中、ひとつのお題を提示させていただくことで、自然とこうしたチャレンジに注目が集まることが期待できます。同じお題に対するアンサーの違いをみんなで比較検討し、話題にすることで、各ゲームデザイナーさんの哲学や思想が、いつもよりも少しだけ明確になるかもしれません、それは新しいゲームマーケットの楽しみ方になるのではないかと期待しています。

## ゲームマーケットはあくまで自由な創作発表の場

今回の企画を想起した際、すぐに予想されたのが「ゲームマーケット事務局にボードゲーム業界のトレンドを左右されたくない」というご意見が出ることでした。

先にも書きましたようにゲームマーケット事務局は、ゲームデザイナーの皆さんに過度な干渉することなく、自由に創作を楽しんでいただきてきました。そこから毎回バラエティ豊かなゲームが登場してきたのであり、ゲームマーケット・チャレンジのような企画は、そうした多様性を損なわせるのではないかという危惧は当然かと思います。

もちろん、多様性を阻害するのは事務局としても本意ではありません。ゲームマーケット・チャレンジを賞レースにしなかったのは、なるべく強制力を弱めたいという意図の表れでもあります。

先に書いたことの繰り返しになりますが、ゲームマーケット・チャレンジはあくまで「ゆるい投げかけ」です。実のところ、お題に対する「逆張り」があっても楽しいと思っています。今年のお題が「8人以上で遊べるパーティゲーム」であったとして、「だったらオレは1人用ゲームを作ってみるか」という話ですね。

期待しているのは、メリハリです。

全員自由に好きなものを作るのはいいですが、それだけですと、どうしても漫然としたものにならがちです。メディアの皆さんから「今回のゲームマーケットに出展されている作品の特徴は何か」といった漠然とした質問を受けることもよくあるのですが、正直答えにくいのですね。「人狼のような正体隠匿系が多いかな」という印象があったとして、「でもそれはもう10年近く続いてきたトレンドであって、今回のゲームマーケットについて特筆すべき特徴かといわれると、実のところそうでもない」ということが往々にしてあるわけです。

そうしたとき、ゲームマーケット・チャレンジのようなひとつつの取っ掛かりがあると、「今回のゲームマーケット・チャレンジの中で、何か気になる作品はありましたか」といった感じで設問もより具体的にできますし、回答もしやすくなります。メリハリというのはそういう意味です。

もちろん、そうしたことが事務局の意図通り機能するかは、やってみないと分かりません。そのあたりはトライ＆エラーということで、それこそチャレンジということですね。みなさんも「こういう弊害があるので改善した方がよいのでは」とか「ここをこうしたらもっと魅力的になるのでは」といったご意見をお寄せいただけたらと思います。

良いと思ったアイデアは、すぐに取り入れさせていただきます。

## 改めて、ゲームマーケット・チャレンジの詳細

ゲームマーケット・チャレンジとは、「ゲームマーケット事務局が提案するお題に対し、対応する作品を作成・提出いただいた場合、ゲームマーケットにて特別な場所に展示させていただく」サービスです。

お題に対応する作品の募集期間は1年間で、毎

年春のゲームマーケット（のカタログ）でお題を発表して、翌年の春のゲームマーケットまで展示スペースを用意させていただきます。

展示用に提出いただいた作品の返却対応は、いたしかねますのでご了承ください。

## 「ゲームマーケット・チャレンジ2022」のお題

**内容物：**内容物：カード（サイズは 88mm × 63mm または 88mm × 57mm、32 枚以下）のみ  
※箱、説明書などは除く

**ルール説明：**5 分以内

**プレイ時間：**15 分以内

**人数：**指定なし

**システム：**協力ゲームは NG。それ以外の指定はなし

……以上です。

今回のお題は、カナイセイジさんの名作『ラブレター』を意識したものにさせていただきました。ゲームマーケットが生んだ、最高のスタートタイトルのひとつである『ラブレター』に追いつき、追い越せという願いを込めたお題となります。

もちろん、「あなたの考えた『ラブレター』を作ろう」という話ではないですよ。念のため。むしろそんな『ラブレター』のコピー作品が増えることは望んでおりません。

あくまで「斬新で」「ミニマルな」「カードゲーム」の誕生を期待してのお題となります。

ゲームデザイナーの皆さん、気が向いたらぜひこのお題にチャレンジしてみてください。

もちろん気が向かないなら、今まで通り自由にゲームを作っていただけたらと思います。

それからゲームデザイナーの皆さんはもちろん、ゲームを楽しんでいる皆さんも、「こんなお題を投げかけてほしい」といった希望がありましたら、ぜひゲームマーケット事務局までご意見をお寄せください。

ゲームマーケット・チャレンジが、ゲームマーケットに来場される皆様にとって楽しい企画になることを願っています。

たくさんの作品の  
ご参加をお待ちしています！

