

## BitSummit Let ' s Go!! 主办方专访：迈向下一个 10 年

BitSummit 是日本国内规模最大的独立游戏展会。今年 8 月，第 10 届展会 BitSummit X-Roads 已正式举办，并预计将在 2023 年举办第 11 届 BitSummit。未来的 BitSummit 将会走向何方？日本 Fami 通就此特别采访到了 BitSummit 主办方日本独立游戏协会（下文简称 JIGA）的三位关键人物。

富永彰一（文中简称富永）

JIGA 理事长，Q Games 旗下创意总监

小清水史（文中简称小清水）

JIGA 副理事长，Pygmy Studios 董事长

村上雅彦（文中简称村上）

JIGA 理事，Skeleton Crew Studio 董事长

想要传达走向「未来」的讯号



——首先，请说说你们对今年8月举办的BitSummit X-Road（以下简称X-Roads）的看法。

富永：因为是久违的让玩家能再次亲赴现场的线下活动，所以我非常紧张。好在我的担心都是多余的，展会也顺利落幕。看到参展的玩家们露出笑容，我们也由衷地感到开心。

小清水：公众日当天，排队等待开展的游客队伍长度也创了历史新高，能够充分感受到大家「这三年间内心所抱有的期待」，这一点让我非常惊喜。虽然起初我也很不安，但这次举办10周年展会确实令我收获颇丰。

村上：海外的出展人员、发行商、赞助商们也都克服千难万险来到了日本。能够久违地和海外的合作伙伴见面，真的非常开心。

——你们觉得做的特别好的部分是哪些？

村上：在线下活动无法正常开展的那段时间里，我们也积攒了很多灵感，于是便在 X-Roads 上尝试进行了各式各样的全新挑战。举个例子，我们首次与非电子游戏（Analog Game，除电子游戏之外的游戏统称）领域的大型活动 Gamemarket 以及使用特殊交互方式来制作游戏的活动 make.ctrl.Japan 进行了合作。赞助商方面，HOTEL ANTEROOM KYOTO 从去年开始就成为了我们的官方合作酒店，它们也为一部分出展人员和相关人士提供了免费住宿。希望明年也能继续维持这些合作关系。

小清水：继去年在无线下游客的情况下举办的 BitSummit THE 8th BIT 之后，这次我们继续沿用了邀请网红来直播会场状况的宣传策略。自在日本的紧急事态宣言下举办的 BitSummit Gaiden 以来，我们对于直播这种形式就特别重视，一直在思考如何让没法亲自来到现场的玩家们也能看到出展的游戏。就结果而言，我感觉这次 10~25 岁左右的年轻人，以及女性游客的数量都变得更多了。我们举办展会的一大目的，就是想让开发者们通过在 BitSummit 上出展，使得更多的人能认识了他们的游戏，所以今后我们也会继续朝着这方向努力。

—— 经历了在各方面取得成功的

X-Roads，你们自然而然地会考虑「来年也这么干！」吧？

村上：在 2020 年第一次举办线上形式的 BitSummit Gaiden 之后，我们就下定决心要在未来继续举办 BitSummit。当我们因为新冠疫情而无法在线下场地举行活动，不得不做出「在线上举办」这一决定时，我深刻感受到了 BitSummit 的重要性以及自己必须要继续干下去的义务。因为对于日本的独立游戏创作者来说，像这样的展示舞台是必不可少的。

小清水：受到新冠疫情的影响，BitSummit 的线下活动只能被迫取消，这对于我们来说是非常严峻的挑战。虽然是在不得不转为线上举办的背景下才诞生的企划，但许多人还是给予了我们支持，表示「感谢你们想出了在这种状况下也能举办展会的企划」。于是我们当即决定下一年也一定要举办展会。因为有了「不论面临什么情况，只要集合大家的力量就能想出方案渡过难关」的经验，所以比起以往我们现在也更有信心了。



——对于2023年的BitSummit你们怎么看？

小清水：我们有很多想实现的目标，每年都会怀着十足的挑战精神来筹办。

村上：想要对目前还没尝试过的事以及尚未达成的目标发起挑战。

小清水：说到具体的开展日期，我预计大概会是在2023年7月14日、15日、16日这3天。

村上：17日就是祇园祭的山鉾巡查（日本三大祭典之一，八坂神社（祇园社）的祭典。山鉾巡游是会进行各种仪式的游行）了，时间恰到好处。

富永：棒的不行（笑）。

——虽然以前就听你们说过7

月是举办展会的最好时间，但为什么最终会选定这三天呢？

村上：并不是出于什么有趣的理由……（苦笑）。首先为了不和其他的游戏展会撞车，7月举办是最好的，但那段时间刚好又是京都博览会，线下会场只有那几天是空闲的。

——原来如此。

村上：祇园祭是日本规模最大的祭典之一，全世界的人都会前来参观游览。此时整个城市都会进入节日的氛围，京都更是处于特别的「晴朗京都」时期。虽然预约酒店和出行会变得很困难，但如果大家能同时体验这样的节日氛围与游戏展会的话，应该是再好不过了吧……

小清水：展会的第1天是媒体日。经历过 X-Roads 之后，设立媒体日的做法受到了一致好评。另一方面，我们也收到了希望能开放2天公众日的意见，所以才决定将展会延长至3天。

村上：我们决定在11月24日开始接受出展人员的申请，截止日期为2023年的1月末。

小清水：我们希望能有更多的人来参加展会，所以想要尽量延长申请时间。期待各位前来申请参展。

——本次展会的正式名称定下来了吗？

村上：是的！就叫「BitSummit Let's Go!!」（下文简称 Let's Go!!），主题则是「走向未来！」。我们想要借此向大家传达「BitSummit将走向未来的下一个新10年」。

——此外，你们还有很多想要实现的目标对吧？

小清水：是的。我们在策划媒体日的时候比以往更加注重其设立的初衷，希望参与媒体日的游戏创作者能有效地利用这一天。为了能让更多人参与本次活动，我们制定了许多方案，比如营造让创作者们能进一步相

互沟通交流的环境，而其中的一项举措，就是设立一个能够公开发表自己开发心得的场所。哪怕多一个人能通过这次活动对制作游戏产生兴趣，我们都会非常开心。另一方面，我们也希望能举办更喜闻乐见，更有意思的公众日活动，创造无论是开发者还是普通游客都能乐在其中的，BitSummit 独有的热情氛围。

村上：正如我之前提到的，X-Roads 那会儿我们实现了与Gamemarket 和 make.ctrl.Japan 的合作。而这次的 Let's Go!! 则会在「游戏」这一更大的框架内探索进一步的合作。站在更长远的角度来说，为了更好地将各个独立游戏创作者联系在一起，我们想要做的是探索一种新的游戏展会形式，希望有朝一日能突破游戏类型和团体的界限，实现与各种游戏团体和其他展会的联动。

富永：谈到模拟和数字之间的关系，我相信未来肯定会出现越来越多的物联网设备（连接互联网，使用互联网实现各种功能的设备），利用物联网传感器来数字化各种模拟内容，让玩家能够在现实世界中游玩的时代终会到来。而经常被大家讨论的元宇宙，其进展可能也会比我们想象的更快。而且这样的世界不会仅仅只局限于元宇宙的框架内，而是会像 XR

一样，实现现实世界与数字世界在某种形式上的重叠。在下一届的 BitSummit 上，我们希望能做出一些尝试来简单触及一下这样的未来。

——最后请说说你们对 BitSummit Let ' s Go!! 的期望吧。

村上：X-Roads 是在「我们想要全力以赴，但不清楚是否在容许范围内」以及「不知道大家还会不会担心新冠疫情」等诸多困惑的干扰下举办的。老实说，虽然我们确实做到了全力以赴，但有些地方还是不得不有所保留。因此希望明年能更进一步，实现各种各样的构想，大家敬请期待。

小清水：X-Roads 是迄今为止赞助商和发行商参与数量最多的一次展会。这意味着包括其他行业的人在内，越来越多的人都与 BitSummit 结成了合作关系。我们希望能利用这一优势，进一步推动独立游戏的发展。今年做不到的，明年就进行改进，以次不断让展会变得更加充实。明年我

们一定会尽最大努力，争取不辜负大家的期望。

富永：从 2013 年我们第一次举办 BitSummit 以来，10 年时光如白驹过隙。能够近距离感受独立游戏行业在过去 10 年间的变化，我真的非常幸运。一想到自己可能也在其中起到了一定的作用，就让我倍感荣幸。明年的 Let's Go!! 将向各位展示我们对 BitSummit 未来的愿景，敬请期待。



本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16699855001211.html>