

テーマは、『遊び心が世界を変える』

ブロードバンドの普及などインターネットをはじめとする昨今の情報通信革命は、人々のライフスタイルに大きな変化をもたらすとともに、時間や空間を越えたユビキタス・エンターテインメントとでもいうべき新たなゲームスタイルとしてオンラインゲームやモバイルゲームの普及を促進しました。また、ブロードバンドの普及は、人々の“遊び文化”や“遊びスタイル”の多様化や融合に伴い、アニメや映画のみならず音楽やスポーツなど他のエンターテインメント産業との融合、つまりゲーム・コンテンツにおけるメディアミックスを加速させています。

こうした状況のもと、コンピュータエンターテインメント産業においては、人々が余暇や趣味、遊興に対して求める“遊び心”を捉えたゲームソフトづくりが今後ますます求められていくことでしょう。ゲームは、文化の違いや言語の違いを超え、人類のDNAに組み込まれた“遊び心”を満たすエンターテインメントの中心として、今後ますます進化し、発展することが期待されています。

「東京ゲームショー2003」では、国境を越え、世界の人々に向けて、あらゆる人々の“遊び心”を捉える新たなエンターテインメントの世界を提案し、“遊び心”が人々のエンターテインメントの世界を変える大きな原動力になりうるものであることを訴求するため、テーマを『遊び心が世界を変える』としました。

メインビジュアル:テーマ“遊び心が世界を変える”をビジュアル化。

～ゲームを通じて様々なエンターテインメントの世界が体験できる“楽しさ”“可能性”を表現。～

浮遊するキービジュアルはゲーム機のコントローラやPCのキーをモチーフに、そしてカラフルなパズルゲームピースの背景には、ゲームの対象となる歴史、スポーツ、都市、キャラクターなど様々なシーンが合成されています。ゲームを通じて、様々なエンターテインメントの世界が体験できる“楽しさ”“可能性”を表現するとともに、テーマである“遊び心が世界を変える”=遊び心が国境を越え、未来のエンターテインメントの世界を変える大きな原動力となることを、“Future in Control”というキャッチで表現しています。

主催者企画について

「開発ツール&ミドルウェアコーナー」

ゲーム開発に求められる技術、環境の変化により、近年積極的に活用されている開発ツール/ミドルウェアのベンダーを集めた展示コーナーを新設いたしました。

また、併催イベント「TGSフォーラム2003」では、CEDEC (CESA Developers Conference) と連動した開発者向けセッションを実施いたします。IGDA (国際ゲーム開発者協会/International Game Developers Association) の協力のもと、米国から講演者を招聘し、最新のゲーム開発環境を紹介いたします。

トピックス

「テーブルゲームスタジアムIN東京ゲームショウ」

前回、来場者に大好評でした「テーブルゲームスタジアムIN東京ゲームショウ」を実施いたします。対戦の楽しみ、運と戦略のバランスなど、あらゆる遊びの原点が凝縮されているボードゲームやトレーディングカードゲームなど、テーブル上で遊ぶゲーム(=テーブルゲーム)を一堂に会して、来場者に見て遊んでいただくのはもちろん、インストラクターによるティーチング、大会などを行います。

「PCオンラインゲームスタジアム」

インテルの協賛により、同社の最新プロセッサを搭載したデスクトップ型PCやノートブック型PCを使って、数多くの最新PCオンラインゲームを体験できます。

「第7回CESA GAME AWARDS」投票について

優れたコンピュータエンターテインメントソフトウェア作品を選考・表彰する「第7回 CESA GAME AWARDS」では、前回に引き続き、「東京ゲームショウ2003」に出展、展示された未発売作品を対象に一般投票を実施いたします。投票いただいた作品の中から今後が期待される作品を「GAME AWARDS FUTURE」として10月30日(木)に開催する「第7回 CESA GAME AWARDS」発表授賞式にて表彰いたします。投票方法は、会場内に設置された投票箱での受け付けとなります。

詳細は、公式ホームページ(<http://awards.cesa.or.jp/>)をご参照ください。