

2009年9月8日

経済産業省

社団法人コンピュータエンターテインメント協会

**JAPAN 国際コンテンツフェスティバル 2009
東京ゲームショウ・日本ゲーム大賞連動企画****「CoFesta メインブース・親子ゲームブース」詳細決定
東京ゲームショウ 2009 展示コーナーにて開催！****「CoFesta メインブース」9月24日(木)～27日(日) 一般展示コーナー(3ホール)****「CoFesta 親子ゲームブース」9月26日(土)・27日(日) キッズコーナー(8ホール)**

社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称：CESA、会長：和田 洋一、所在地：東京都港区）が主催する「東京ゲームショウ」と「日本ゲーム大賞」は、本年で3年目を迎える JAPAN 国際コンテンツフェスティバル 2009（愛称：コ・フェスタ）との連動企画として実施する「CoFesta メインブース」と「CoFesta 親子ゲームブース」の詳細を決定しました。



昨年に引き続き「CoFesta メインブース」では、ゲームソフトがエンターテインメント分野にとどまらず多様な分野で活用されている事例を紹介し、特に今年は、企業、クリエイター、技術開発者の様々な挑戦を通して、ゲームの「今」と「未来」を展示します。

今後エンターテインメントは、どのように進化していくのか、それを支える人達は何を目指しているのか、最新技術の体験やクリエイター、技術開発者からのメッセージを通してコンテンツの広がりや技術進化に伴う更なるゲーム産業の発展の可能性をご体感ください。

「CoFesta 親子ゲームブース」は、親子で遊びながらゲームの魅力や正しい知識が学べるコーナーです。今年は“世界でただひとつのオリジナルゲーム”を親子で作ることができます。さらにお父さん・お母さんが昔遊んだ懐かしいゲームとその最新版が遊べるコーナーもあり、親子でゲームを楽しめるブースとなります。

普段なかなか体験することのできないゲームの制作の工程を紹介することで、クリエイイトするお仕事の楽しさやゲームクリエイターという職業への理解と興味の一助となり、ゲーム産業の人材育成強化に寄与できればと考えております。

なお、9月27日(日)に開催する「クリエイターズトークショウ」では、今年も日本を代表するトップクリエイターである株式会社セガの名越 稔洋 氏と、株式会社レベルファイブの日野 晃博 氏が登場します。さらにタレントの有野 晋哉 氏、株式会社エンターブレイン代表取締役社長 浜村 弘一 氏（ファミ通グループ代表）を迎え、日本を代表するコンテンツである“ゲーム”の素晴しさやゲームを制作する“クリエイター”という仕事の魅力などご自身の体験やユーザーへのメッセージなど、それぞれの熱い想いを織り交ぜながら、これからのゲーム像について語り合ってください。

本年も昨年以上にみどころ満載です。本企画にどうぞご期待ください。

3つの事業内容の詳細は次ページをご覧ください。

この件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CoFesta・東京ゲームショウ・日本ゲーム大賞連動企画事業広報事務局 株式会社フルハウス 担当：中本・田中
TEL: 03-3401-1896 / FAX: 03-3401-8085 / e-mail: cofesta-tgs@fullhouse.jp

CoFesta2009「東京ゲームショウ」「日本ゲーム大賞」連動企画概要

■CoFesta メインブース

～日本が世界に誇るゲームの、今と未来を見てみよう！～

日時 : 9月24日(水)～27日(日)
場所 : 幕張メッセ 一般展示コーナー/3ホール

ゲームの今

ソフトとハードを通して知る！

●趣味や勉強でも大活躍 「こんなにいろいろ！多様化するソフト」

ゲーム開発会社だけでなく、異業種からの参入やコラボレーションにより、これまでの「遊び」の枠を超え、年齢・性別の異なる生活者の視点で、ライフサイクルにあわせて多様化する約60タイトルのゲームソフトを紹介し、13のソフトの試遊もできます。

●意外なところで活躍 「知られざるゲーム機の実力」

情報端末として、その通信機能を活かし、教育や医療の現場で、また各種商業施設などで有効活用されているゲーム機の知られざる一面を紹介します。

紹介例：

◇学習用端末として～PSPが活躍

秀英予備校では、実際の授業データが収められたメモリースティックをPSPに差すだけで、授業をいつでもどこでも見ることができる新しい学習スタイルを提供しています。

◇難聴者の情報格差をなくすために～PSPが活躍

要約筆記配信ソフト「ITBC2」をPSPで使うことで、学校の朝礼や観劇などで広く活用され、難聴者の情報格差の改善に役立っています。

●クリエイター力がベース 「新しい分野での挑戦」

ゲーム開発で培ったノウハウを活かし、クリエイター力をベースに新たな分野で社会に貢献している事例を紹介します。

◇新世代株式会社 : 「XaviX PORT(ザビックス・ポート)」

ゲーム制作、デバイス制作で培った技術をベースに、幼児教育や高齢者のリハビリ分野で活躍しています。

ゲームの未来

クリエイターと最新技術が面白くする！

●トップクリエイターが語る 「ゲームの未来への想い」

ゲームの進化、発展にはクリエイターの創造力が不可欠です。未来を担う、人気トップクリエイターである株式会社カプコン 稲船 敬二 氏、株式会社セガ 名越 稔洋 氏、有限会社ソラ 桜井 政博 氏の3人の「未来のゲーム」についての想いを独自に取材。その熱いメッセージを皆様にお伝えします。

●最新技術が未来の扉を開く 「ゲームを面白くする技術」

これからのゲームを面白くする 3D や拡張現実 (AR: Augmented Reality)、ヒューマンインターフェイスなどの最新技術を体験することができます。将来、ゲームはどのように進化していくのか、その可能性を感じていただくとともに、慶應義塾大学教授 舘 暲(たち すすむ)教授を始めとした開発者や技術者のメッセージにもご注目下さい。

◇頓智・株式会社 : セカイカメラ

カメラをかざすことで、ひとつの視野の中に、現実の空間とネット上のコンテンツが組み合わさります。「セカイカメラ」を通じて、当たり前の日常が新しいエンターテインメント空間になります。

◇慶應義塾大学 : 舘研究室 / 東京大学 : 川上研究室

バーチャルな世界において、そこに存在しないものの感触や重さを感じることができる技術など、SIGGRAPH で発表された3つの最新技術を展示します。

◇株式会社東芝 : インタラクティブ 3D ディスプレイシステム

平面に置いた 3D ディスプレイの上を歩き回るキャラクターが投げた物体を、手に持った透明カップでキャッチできる面白さ。3D 映像ならではの実物と映像のインタラクションを体験できます。

◇日本ビクター株式会社 : 3D ディスプレイ

身近になりつつある3D映像。クリアで奥行き感ある映像を再現、臨場感あふれる自然な3D映像を体感できます。

●入カインターフェイスが主流 「次世代ゲームの潮流」

他のコンテンツでは類を見ないスピードで進化するゲーム。ゲームの進化のカギを握る「入カインターフェイス」について、「鉄腕アトム」の研究者として知られ、ゲーム情報学、エンターテインメントコンピューティングなどに造詣が深い、はこだて未来大学システム情報科学部の松原 仁(まつばら ひとし)教授のコメントを紹介します。

■CoFesta 親子ゲームブース

～親子で一緒に遊びながらゲームについて学ぼう！～

日 時 : 9月26日(土)・9月27日(日)

場 所 : 幕張メッセ キッズコーナー／8ホール

●クリエイターさんのお仕事体験 「君だけのオリジナルゲームをつくろう」

主人公のゲームキャラクターに自分の顔を入れて、音楽を選び“世界でただひとつのオリジナルゲーム”を制作することができます。ゲームの中には東京ゲームショウのマスコットキャラクター、フェレッタくんも登場します。親子で気軽にゲーム制作の魅力に触れていただき、遊ぶだけではない別の側面から見たゲームの魅力、クリエイターの仕事の楽しさ、素晴らしさを実体験していただきます。

制作体験プログラム提供 : 合同会社スタジオフェイク

●どっちもやっぱり面白い! 「なつかし&最新ゲームにチャレンジ!」

親が子供時代に遊び、時代を経て今の子供達にも楽しまれている共通のソフトの試遊を実施。ゲームの進化を楽しむとともに、今も昔も変わらない魅力にふれていただきます。また、初回ソフト発売当時のゲームに関する懐かしい記事も必見です。 協力 : 株式会社エンターブレイン

展示・試遊タイトル

社名	初回ソフト		最新ソフト	
ハドソン	1985	ボンバーマン	2008	ボンバーマン
任天堂	1985	スーパーマリオブラザーズ	2007	スーパーマリオギャラクシー
暁印刷	1986	クレイジークライマー	2007	クレイジークライマーWii
セガ	1994	バーチャファイター	2009	バーチャファイター5 Live Arena

●パッケージにあった【A B C D Z】が目印! 「お子様にあったゲームの選び方」

ゲームソフトの表現・内容に応じて、パッケージに記載される「年齢別レーティングマーク」を子どもと親のそれぞれの視点でわかりやすく学べるパネルを展示します。

■クリエイターズトークショー

日 時 : 9月27日(日) 14:10~15:10

場 所 : 幕張メッセ イベントステージ／1ホール

日本を代表するコンテンツである“ゲーム”について、日本を代表するトップクリエイター自らが登場し、ゲームの素晴らしさやゲームを制作する“クリエイター”という仕事の魅力などを自身の体験やユーザーへのメッセージ、それぞれの熱い想いを織り交ぜながら、未来のゲーム像に向けた貴重な意見を語っていただきます。

出演者 : 名越 稔洋氏 (株式会社セガ)
日野 晃博氏 (株式会社レベルファイブ)
浜村 弘一氏 (株式会社エンターブレイン)
有野 晋哉氏 (タレント:よゐこ)

※ 出演者は当日変更になる可能性もございます。



株式会社セガ
なごし としひろ
名越 稔洋氏

株式会社セガ
CS 研究開発部統括部長
『デイトナ USA』『スーパーモンキーボール』『龍が如く』シリーズなど、多彩な作品を次々にプロデュース。ゲーム業界のイメージを変えるスタイルと、深い考察に裏打ちされたその発言で業界に新たな風を起こす。



株式会社
レベルファイブ
ひの あきひろ
日野 晃博氏

株式会社レベルファイブ
代表取締役社長
『レイトン教授』『イナズマイレブン』シリーズを生み出す一方で、『白騎士物語』や、『ドラゴンクエストIX』などの本格派ロールプレイングゲームの開発に携わる。硬軟を自在に使い分けるヒットメーカー。



よゐこ
ありの しんや
有野 晋哉氏

「JAPAN 国際コンテンツフェスティバル (愛称コ・フェスタ)」とは

日本が誇るゲーム、アニメ、マンガ、キャラクター、放送、音楽、映画といったコンテンツ産業およびファッション、デザイン等コンテンツと親和性の高い産業に関わる各種イベントが連携して開催する世界最大規模の統合的コンテンツフェスティバルです。日本発のあらゆるコンテンツが相互に影響しあいながら連携し、その発信・伝達のためのメディア技術産業とも連携しつつあらたな可能性を創造し、広く海外にアピールしていく世界最大のコンテンツフェスティバルを目指します。

2007 年から開始し、3 回目を迎える今年は、総合的日本ブランド発信イベントとしての機能をさらに拡充・強化するとともに、海外で行われるイベントへの展開を図ります。新たに 3 つのオフィシャルイベントが追加され、9 月 24 日の東京ゲームショウを皮切りに 10 月 28 日までの約 1 か月間に 18 のオフィシャルイベントと各種オリジナルイベントが開催されます。

URL : <http://www.cofesta.jp/>



JAPAN 国際コンテンツフェスティバルのオフィシャルイベント

- ・ 東京ゲームショウ 2009
- ・ 日本ゲーム大賞 2009
- ・ 東京コンテンツマーケット 2009 (TCM2009)
- ・ ジャパン・アニメコラボ・マーケット 2009 (JAM2009)
- ・ 秋葉原エンタまつり 2009
- ・ TIFFCOM2009 ~Marketplace for Film&TV in Asia
- ・ ライセンシング・アジア 2009
- ・ 国際ドラマフェスティバル in TOKYO 2009
- ・ 第 36 回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール
- ・ 第 26 回 ATP 賞テレビグランプリ 2009
- ・ 第 6 回東京アジア・ミュージック マーケット
- ・ 第 22 回東京国際映画祭
- ・ 第 6 回文化庁映画週間 - Here & There
- ・ ジャパン・ロケーション・マーケット 2009
- ・ 第 9 回東京発 「日本ファッション・ウィーク」
- ・ CEATEC JAPAN2009
- ・ デジタルコンテンツ EXPO 2009
- ・ Kyoto Cross Media Experience (KYOTO CMEX) 2009