

【補足資料】「Game Symphony Japan」とは

ゲームの「物語」にフォーカスするコンサート

Game Symphony Japan (ゲーム・シンフォニー・ジャパン、略称：GSJ) は、アイムビレッジが主催する、ゲーム音楽に特化した、プロフェッショナルなコンサートシリーズの名称です。

GSJでは「**最高の音響を誇るコンサートホール**」を会場として選定しているのが特徴です。電気増幅による音響装置 (PA 等) を極力用いず、**各楽器が持つ音色を最大限に生かしてアコースティックな響きによる、人の耳が最も心地よく感じるサウンドを体験いただくことを追求**しています。

ゲーム機の電源を入れながら高鳴る胸……。苦労の末にたどりついたラストダンジョン、その最奥でのラスボスとの緊張感あふれる戦い……。RPG に限らず、アクションゲームでもシューティングゲームでも、アドベンチャーゲームでも、ジャンルを問わずそこには人生やストーリーがあり、思い出深いセリフや斬新な映像演出が、感慨深いシーンの数々を彩っています。ゲームの中での友との別れ、かけがえのない犠牲、ドラマティックな名場面の傍らには常に「音楽」が寄り添い、心を揺さぶってきます。

こうした「**ゲームの世界観**」を大切にしたい。ファンの思い出に刻まれている**印象的なシーンを中心に選曲**したい。それが Game Symphony Japan の楽曲選定やプログラム構成を考えるうえでのコンセプトです。

オープニング曲、街の曲、フィールド曲、戦闘曲、ラスボス曲、エンディング曲。それにちょっとした音 (効果音や演出のための短い音楽など) も、そのゲームのストーリーと切り離せないものばかりです。**物語を思い返せるような構成でプログラム**を組む事で、様々なゲームの主要な楽曲やテーマ音楽だけのコンサートでは味わえない深い感動を、同席するメーカー関係者、作曲家、演奏者、そして観客の皆さんと共有できると考えています。

ゲーム音楽を「次世代のクラシック」へ

Game Symphony Japan は、従来のゲーム音楽コンサートとは一線を画し、ゲームの 作品性、芸術性、物語にフォーカスし、音楽を通じてゲーム文化およびゲーム音楽の文化的価値向上を目指しています。ゲーム音楽作家 (作曲家) をはじめ、ゲーム関連企業、ゲーム・クリエイターへ常に敬意を払い、ゲームおよびゲーム音楽の文化的発展に貢献します。商業的貢献を前提としつつ、文化的・芸術的価値の向上のためには商業的・非商業的場面を問わず、その協力を惜しみません。

すべての音楽家、すべての作曲家、すべてのメーカー、世界中のゲームファン。全員がゲームの前では同じ感動をした仲間。ゲーム音楽は将来、「日本発のオーケストラ芸術の分野」として、世代を超えて羽ばたいていけると信じています。