



ゲーム業界の最新事情が分かるさまざまな無料セッションを「TGSフォーラム」として実施しています。基調講演、グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット、専門セッションのいずれも事前申込制ですが、席に余裕がある場合は、当日受付もできます。会場は、1ホールのイベントステージ、もしくは国際会議場2階・3階会議室となります。各セッションの会場をご確認のうえ、ぜひご参加ください。

※講演内容、講師、講演時間など、予告なく変更になる場合があります。あらかじめご了承ください。

9月20日(木)

10:30 基調講演
12:00

1ホール イベントステージ

主催者あいさつ

早川英樹
コンピュータエンターテインメント協会 (CESA) 会長

eスポーツが“スポーツ”として広がるためのロードマップ
～クリエイティブからファンづくりまで、ゲーム業界が取り組むべき課題と今後の展望～

世界的なムーブメントを巻き起こしているeスポーツ。日本国内でも普及の機運が高まっています。eスポーツが“スポーツ”として広がる可能性に注目が集まるなかで、ゲーム業界として取り組むべきことは何か。ゲームのクリエイティブからファンづくりまで、リアルスポーツ関係者の意見も聞きながら、課題と今後の展望について話し合います。(4か国語同時通訳あり:日・英・中・韓)

岡村秀樹氏
日本eスポーツ連合 (JeSU) 会長

荒木重則氏
カプコン 常務執行役員
eSports統括本部 統括本部長

森田直樹氏
コナミデジタルエンタテインメント
「ウイニングイレブン」シリーズ 制作部長

ケネス・フォック氏
Asian Electronic Sports Federation (AESF) 会長

岩上和道氏
日本サッカー協会 副会長

モデレーター **玉置亮太**
日経XTECH / 日経コンピュータ副編集長

9月21日(金)

13:00 グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット
14:30

1ホール イベントステージ

日本発グローバル・ヒットタイトルに学ぶ、国産ゲームが世界で勝つ方法
～いまどきの海外向けマーケティング、開発、プロモーションの戦略とは?～

近年、日本のゲームは、開発費の規模や作風の面などから、グローバルマーケットにおいて、欧米のゲームと伍していくのは、ハードルが高いと言われてきました。しかし、今年に入り、日本産のタイトルが海外のアワードで受賞するなど存在感を示し、グローバル・ヒットタイトルも生まれています。日本のゲームが、戦い方によっては、まだまだ世界で勝てることが見えてきました。マルチプラットフォーム化が進み、eスポーツなど新たな楽しみ方が広がるなかで、グローバルゲームマーケットでどのように戦っていくと良いのか。最初の企画が肝心なのか、開発のプロセスが大切なのか、マーケティング戦略が重要なのか。日本のヒットメーカーから成功体験を学び、日本のゲームが進んでいく方向性を探ります。(4か国語同時通訳あり:日・英・中・韓)

モデレーター **坂川侑右氏**
テレビ東京
「勇者あああ」プロデューサー

門澤清太氏
フジテレビe-Sports専門番組
「いっすぽ」プロデューサー

佐々木まりな氏
日本テレビeスポーツ番組
「eGG」プロデューサー

竹原康友氏
AbemaTVゲーム専門チャンネル
「ウルトラゲームス」プロデューサー

平岩康佑氏
元朝日放送アナウンサー

目黒 輔 (中目黒目黒) 氏
ファミ通App、ファミ通App VS 編集長

モデレーター **品田英雄**
日経BP総研 マーケティング
戦略研究所 上席研究員

9月21日(金)

10:30 専門セッション
11:30

国際会議場 302

5Gでゲームは どう面白くなるか?

2020年に商用化スタートが予定されている次世代通信技術「5G」。超高速大容量、低遅延、低消費電力、大量同時接続が可能となる5Gの恩恵を受ける分野の一つが「ゲーム」と言われています。今、ゲーム業界として取り組むべきことは何か、何を準備すればよいのか。実証実験を進めている通信事業者の現状と今後のロードマップを聞きつつ、5G時代のゲームの未来予想図を描きます。

森永宏二氏
NTTドコモ
コンシューマビジネス推進部
ゲームビジネス担当

三宅陽一郎氏
スクウェア・エニックス
テクノロジー推進部
リードARリサーチャー

中川大地氏
評論家/編集者、
明治大学野生の科学研究所研究員

モデレーター **高野雅晴氏**
ビットメディア 代表取締役社長 /
5GMFアプリケーション委員会
利用シーンWG主査

谷田優也氏
ウェルブレイド 代表取締役 / CEO

古澤明仁氏
RIZeST 代表取締役

モデレーター **星 久幸氏**
よしもとスポーツエンタテインメント
代表取締役社長

9月21日(金)

14:00 専門セッション
15:00

国際会議場 201

スマートフォンゲームとファンコミュニティの歩み <2016~2018>

開発の後も運営が続く昨今のスマートフォンゲーム。重要なのが、ファンコミュニティとの関係づくりです。2016~2018年にリリースされた「逆転オセロニア」[#コンパス 戦闘摂理解析システム]「共闘ことばRPG コトダマン」のプロデューサーをお招きし、それぞれの特徴や工夫などをご紹介いただくほか、ユーザーが長く楽しむために心がけていること、現状の課題、今後の展開などをお話しいただきます。

auゲーム

協賛 **auゲーム** (mediba)

講演挨拶 **齋田友徳氏** mediba エグゼクティブ
プロデューサー

特別企画協力 **佐藤 基氏** MOTTO 代表取締役

香城 卓 (けいじえい) 氏
ディー・エヌ・エー
「逆転オセロニア」
プロデューサー

林 智之氏
NHN PlayArt
[#コンパス 戦闘摂理解析システム]
執行役員 Studio 51 プロデューサー

中村たいら氏
セガゲームス
「共闘ことばRPG コトダマン」
IP&ゲーム事業部
第5プロダクション プロダクション長

モデレーター **安藤武博氏**
シシラ 代表取締役 ゲームDJ

モデレーター **山本浩之**
日経ビジネス副編集長

機材協力(PC) **ツクモ**

9月21日(金)

15:30 専門セッション
16:30

国際会議場 201

VTuberが切り開く 新たな「XR」の可能性とは?

2018年のヒットキーワードになっている「バーチャルYouTuber / VTuber」。VRのモーショントラッキング技術が生んだ新たなコンテンツが意外なムーブメントを起こし、ゲーム業界としてビジネスに生かす方法が模索されています。「VR元年」と言われたのは2016年。その後、ARやMRなどと融合して「XR」と呼ばれるようになります。その応用範囲は広がりを見せています。VTuberは、「XR」のキラコンテツツになるのか。人気VTuberとバーチャル空間でのトークセッションを通じて、VTuberが切り開く新たなXRの可能性に迫ります。

電腦少女シロさん
VTuber

ばあちやるさん
男性VTuber

東 将大
日経XTECH記者

モデレーター **山中浩之**
日経ビジネス副編集長

機材協力(PC) **ツクモ**