



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



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。

岡村秀樹氏



日本eスポーツ連合(JeSU)会長

荒木重則氏

カブコン 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ーテインメント
「ワインディングレイン」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、欧米のゲームと戦っていくのは、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かが、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 隆旗淳平



日経クロストレンド 副編集長

10:30 専門セッション

12:00

国際会議場 | 201

eスポーツを盛り上げる
伝え方とは?
～テレビ局、配信会社による
eスポーツの魅せ方～

eスポーツの普及にあたり、その魅力をどう伝えるかは大きな課題です。昨年ごろからeスポーツをテーマにしたテレビ番組や配信番組が登場し、各社とも様々な工夫をこらしています。現状ではどのような課題があるか、テレビ番組、配信チャンネル、実況者など現場に近い方々に語っていただきます。

板川侑右氏
テレビ東京
「勇者ああああ」
プロデューサー

門澤清太氏
フジテレビe-Sports専門番組
「いいすば！」
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
「ウルトラゲームズ」
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(中目黒自黒)氏
ファミ通App、
ファミ通App VS 編集長

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

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
コンシャ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AI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

モデルター
高野雅晴氏
ピットメディア 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

古澤明仁氏
RIZEST 代表取締役

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

モデルター 平野亜矢
日経トレーニングネット/
日経クロストレンド 記者

12:15 専門セッション

13:45

国際会議場 | 302

eスポーツのチームやプロ選手が続々誕生!
プレイヤーとゲーム会社、
eスポーツ大会の幸せな関係とは?

eスポーツに対する注目度の高まりとともに、これまでのプロチームに加え、IT・アミューズメント関連企業や芸能プロダクションによるeスポーツチーム設立が相次いでいます。それに伴い、様々なリリーも生まれています。各チームやプロ選手、リーグがこれから目指す姿とはどのようなものか。また、ゲーム会社、プレイヤー、eスポーツ大会の幸せな関係とは? 三者がどのような関係性を築くとeスポーツを盛り上げていけるのか、各立場から展望を聞きます。

青村陽介氏
CyberZ 取締役

梅崎伸幸氏
DetonatioN Gaming CEO /
Sun-Gence代表取締役

谷田優也氏
ウェルプレイド 代表取締役 / CEO

古澤明仁氏
RIZEST 代表取締役

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

モデルター 平野亜矢
日経トレーニングネット/
日経クロストレンド 記者

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ーの歩み
<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ー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 戦闘撲捉理解分析システム」「共闘ことばRPG コトダマン」のプロデューサーをお書きの後は2016年。その後、ARやMRなどを融合して「XR」と呼ばれるようになり、その応用範囲は広がりを見せています。VTuberは、「XR」のキラーコンテンツになるのか――。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。

auゲーム

協賛 auゲーム (mediba)
講演挨拶 窪田友徳氏 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(けいじゅ)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 戦闘撲捉理解分析システム」
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3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
シグラ 代表取締役 ゲームDJ

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などを融合して「XR」と呼ばれるようになり、その応用範囲は広がりを見せています。VTuberは、「XR」のキラーコンテンツになるのか――。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

ぱあちゃんさん
男性VTuber

東 将大
日経xTECH記者

モデルター 山中浩之
日経ビジネス副編集長

機材協力(PC) ツクモ