

【基調講演】テーマ:PS3が創る次代のエンタテインメント

ソニー・コンピュータエンタテインメント 代表取締役 社長兼グループCEO 久夛良木 健氏

この秋、ソニー・コンピュータエンタテインメントの次世代機「プレイステーション 3 (PS3)」が市場に姿を現します。そのコンセプトはリアルタイム・コンピューティングであり、従来にない臨場感と迫力が表現可能になることです。PS産みの親の久夛良木健氏が未来のエンタテインメントを展望します。

【基調講演】テーマ:ゲーム産業の可能性と課題

社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 和田 洋一

端末、メディアの進化により、ゲームの可能性が広がっています。一方、知的財産権など、これまで想定していなかった新たな課題も出てきています。今後の産業の発展について議論するとともに、乗り越えなければならない課題についても言及します。

【オンラインゲームセッション】

テーマ: ビジネスモデルの多様化が進むオンライン市場――次世代の主流となる収益構造を探る

オンライン分野では、月額課金を中心である大作MMORPGに対して、アイテム課金などで収益源を多様化させたカジュアルゲームが市場に台頭し、定着しつつあります。拡大する市場に対して、各社がどのようなビジネス戦略を展開するのか、その方向性を探ります。また、注目のセキュリティリスクも議論いたします。

【キャラクターズセッション】

テーマ: 次世代機の登場でCGの世界と遊び方が変わる!

これからのエンタテインメントコンテンツの姿とは

ハイビジョン、次世代DVD、地上波デジタルなど様々なキーワードに揺れるエンタテインメント業界は、次世代ゲーム機の登場で1つの解を得ることができると見られています。変化の激流の中、コンテンツ制作サイドは、何を意識して、どのようなコンテンツを作るべきなのかについて、その可能性を探ります。

【開発者セッション“CEDEC プレミアム”】協力:IGDA

テーマ: 米Epic Games社「Unreal Engine 3」の正体を明確化する

～次世代ハード用ミドルウェアの日本企業での可能性～

CESAが主催する日本最大のゲーム開発者向けセミナー「CEDEC (CESA Developers Conference)」と連動した開発者向けセッションです。

多くのミリオンタイトルで採用された実績を持つミドルウェア「Unreal Engine」。開発ツールを採用し成功するには、的確にその設計思想を理解し、コンテクストの把握が必要となります。今回、米Epic Games社のキーパーソンを通じ、技術・ビジネス両面の可能性を明らかにします。

【携帯電話ゲームセッション】

テーマ: 携帯電話ゲームが変わる! 旧来のスタイルを超えて

子供や高齢者への普及、ナンバーポータビリティの導入、「ニンテンドーDS」「PSP」などライバルの台頭と、携帯電話ゲームを取り巻く環境は大きく変わりつつあります。この変化をコンテンツ・プロバイダーやキャリアはどう生かすのかについて、最先端の動向を探ります。

【ファイナンス&マーケットセッション】

テーマ: ゲーム・セクターの今後の動向と最新コンテンツ・ファイナンス手法

ゲームビジネスを金融の視点から分析します。まず、「プレイステーション3」や「Wii」などの次世代機ローンチの状況に関する予測や、それらの登場でゲーム・セクターが今後どのように変化するのか解説します。次にゲームをはじめとするコンテンツ制作資金のファイナンス手法やファンド組成に関する最新動向を紹介いたします。

「TGSフォーラム2006」開催概要/プログラム

- 【開催日】 2006年9月22日(金)
 【会場】 幕張メッセ 国際会議場
 【受講料金】 セッション:1セッション 前売り 8千円/当日 1万円
 ※2セッション受講の方は、割引料金(1万6千円を1万4千円)となります。
 【受講申込】 「東京ゲームショウ」公式ホームページ上で、受付中
 (<http://tgs.cesa.or.jp/business>)

	【基調講演】
10:00 ～ 12:05	<p style="text-align: center;">10:00～11:10 PS3 が創る次代のエンタテインメント ソニー・コンピュータエンタテインメント 代表取締役 社長兼グループ CEO 久夛良木 健氏</p> <p style="text-align: center;">11:15～12:05 ゲーム産業の可能性と課題 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 和田 洋一</p>

	【オンラインゲームセッション】	【キャラクターズセッション】
13:00 ～ 15:00	<p style="text-align: center;">ビジネスモデルの多様化が進むオンライン市場 ——次世代の主流となる収益構造を探る</p> <p style="text-align: center;">13:00～15:00 【リレートーク&パネルディスカッション】</p> <p style="text-align: center;">NHN Japan 代表取締役社長 千 良鉦氏</p> <p style="text-align: center;">コーエー 執行役員 ソフトウェア事業部 ソフトウェア 4 部長 松原 健二氏</p> <p style="text-align: center;">ガンホー・オンライン・エンターテイメント 代表取締役社長 森下 一喜氏</p> <p style="text-align: center;">モデレータ 日経ビジネスオンライン副編集長 渡辺和博</p>	<p style="text-align: center;">次世代機の登場で CG の世界と遊び方が変わる！ これからのエンタテインメントコンテンツの姿とは</p> <p style="text-align: center;">13:00～15:00 【リレートーク&パネルディスカッション】</p> <p style="text-align: center;">カプコン 編成部長(『バイオハザード5』プロデューサー) 竹内 潤氏</p> <p style="text-align: center;">白組 監督(『ALWAYS 三丁目の夕日』監督) 山崎 貴氏</p> <p style="text-align: center;">ゲームソフトメーカー (講師交渉中)</p> <p style="text-align: center;">モデレータ 日経エンタテインメント!副編集長 渡辺一正</p>

	【開発者セッション“CEDEC プレミアム”】 協力:IGDA	【携帯電話ゲームセッション】	【ファイナンス&マーケットセッション】
15:15 ～ 17:15	<p style="text-align: center;">米 Epic Games 社「Unreal Engine 3」の 正体を明確化する ～次世代ハード用ミドルウェアの 日本企業での可能性～</p> <p style="text-align: center;">15:15-15:25 【イントロダクション】 IGDA 日本 代表 新 清士氏</p> <p style="text-align: center;">15:25-16:05 次世代ゲーム開発のリスクに取り組む Epic Games Inc. Vice President (ビジネスディベロップメント担当) Jay Wilbur 氏</p> <p style="text-align: center;">16:05-16:45 次世代ゲーム開発のテクノロジートレンド Epic Games Inc. Chief Executive Officer Michael Capps 氏</p> <p style="text-align: center;">16:45-17:15 Q&A、パネルディスカッション</p>	<p style="text-align: center;">携帯電話ゲームが変わる！ ハードの進化がゲームのスタイルを 進化させる</p> <p style="text-align: center;">15:15～17:15 【リレートーク&パネルディスカッション】</p> <p style="text-align: center;">タイトー 取締役 ON!AIR 事業本部長 笠間 信一郎氏</p> <p style="text-align: center;">ハドソン ネットワークコンテンツカンパニー プレジデント 柴田 真人氏</p> <p style="text-align: center;">KDDI コンテンツ・メディア事業本部 コンテンツ・EC 本部 コンテンツ推進部長 竹ノ内 剛氏</p> <p style="text-align: center;">モデレータ デジタル ARENA 編集長 大谷真幸</p>	<p style="text-align: center;">ゲーム・セクターの今後の動向と 最新コンテンツ・ファイナンス手法</p> <p style="text-align: center;">15:15-16:15 【第一部】 次世代ゲーム機登場で ゲーム・セクターはこう変わる 大和総研 企業調査第三部 シニアアナリスト 前田 栄二氏</p> <p style="text-align: center;">16:15-17:15 【第二部】 コンテンツ・ファイナンス&ファンドの 最新手法とその実態 みずほ銀行 ビジネスソリューション部 ニュービジネスチーム 次長 逸見 圭朗氏</p> <p style="text-align: center;">モデレータ 日経BP社 事業局 プロデューサー 中村均</p>

※講演内容、講師は予告なく変更になる場合がございます。