

TGSフォーラム2005

「東京ゲームショウ2005」開催初日の16日(金)ビジネスデイに、コンピュータエンターテインメント業界におけるビジネスプロフェッショナルを対象としたカンファレンス「TGSフォーラム2005」を、幕張メッセ国際会議場で開催いたします。

今回は基調講演として、米マイクロソフト社のホーム&エンターテイメント ディビジョン シニア バイスプレジデントで、Xbox関連ビジネスの最高責任者・チーフXboxオフィサーであるロビー バック氏と、任天堂 代表取締役社長の岩田 聡氏にご講演いただきます。

また、午後の有料セッションでは、韓国 Gravity 社の金(キム)会長と日本のオンラインゲームビジネスをリードする3社が顔を揃える[オンラインゲームセッション]、企画・開発現場のブランド化について、ゲーム開発、玩具開発、映像制作というそれぞれの立場から論じる[キャラクターズセッション]、エレクトロニック・アーツ社の次世代開発戦略からグローバル化の進むゲーム産業の実像に迫る[開発者セッション“CEDECプレミアム”]、米国から大手携帯電話キャリアのキーマンを招聘し国産コンテンツの海外展開をテーマとする [携帯電話ゲームセッション] など各界のキーパーソンを迎え、コンピュータエンターテインメントビジネスの核心に迫ります。

■「TGSフォーラム2005」有料セッションについて**【オンラインゲームセッション】 テーマ: 踊り場を超えて成長する日本のオンラインゲーム****「開発」「運営」「経営」の視点から成功のカギを探る**

韓国産オンラインゲームの輸入ラッシュが続いた日本のオンラインゲーム市場。今後は、国内産のオリジナル・コンテンツにどのように取り組むか、また、立ち上げたコンテンツをどのように成長軌道に乗せるかが大きな課題となってきます。本セッションでは、日本市場でコンテンツを展開する韓国企業の事業戦略を問題提起とし、国内の事業者が今後成功を勝ち得るために何が成功のカギになるのかをテーマといたします。独自性の高い「開発」、日本市場独特のニーズをとらえた「経営」、立ち上げたゲームを成長させるための「運営」の3つのポイントに着目して議論いたします。

【キャラクターズセッション】 テーマ: 企画・開発現場のブランド化がヒットの鍵**クリエイター重視の時代にどう動く**

デジタル・テクノロジーの進化と共に、“ゲーム”の概念は広がっています。そうした中、ヒットの要素として注目すべきは、ゲーム・タイトルやパブリッシャーの信用度と共に、企画・開発・制作サイドです。今後は、ハリウッド映画のように制作スタッフ名や制作会社名がブランド化し、流通・購買の鍵を握るようになる可能性が高くなると予想されます。本セッションでは、ゲーム開発、玩具開発、映像制作というそれぞれの立場からゲームビジネスに取り組む3社に、ゲームそしてデジタル・エンターテインメント・ビジネスの現状と将来について語っていただきます。

【開発者セッション“CEDEC プレミアム”】 協力:IGDA**テーマ: エレクトロニック・アーツの次世代開発戦略～世界最大のパブリッシャーの強さの理由～**

次世代ハードの登場によって、ゲーム会社の開発は再び激変期を迎えます。ハードの性能の向上による開発費の高騰、モジュール化の進行、国際分業化、ハリウッドとの提携。ゲーム開発の川上から川下までが大きく変わるビジネスモデルの変化を適切に読む力が求められます。ソフト専門のパブリッシャーとしては、世界最大のエレクトロニック・アーツの次世代戦略を見ることで、グローバル化の進むゲーム産業が向かう未来の実像に迫ります。

【携帯電話ゲームセッション】 テーマ: 国産携帯電話ゲーム、世界市場に挑む

海外でも進む携帯電話の高機能化により、いよいよ海外市場でも携帯電話ゲームが売れる時代になりました。その市場をリードする米国から、大手携帯電話キャリアのキーマンを招聘、供給側たる日本のキーマンとの対談により、世界市場の扉を開けるカギを明らかにいたします。

■「TGSフォーラム2005」開催概要

- 【開催日】 2005年9月16日(金)
- 【会場】 幕張メッセ 国際会議場
- 【受講対象】 ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメントビジネスに携わる経営者、プロジェクトマネージャー、開発者、流通関係者ほか、ゲームビジネス関係者の方々
- 【受講料金】 基調講演:無料
専門セッション:1セッション 前売り 8千円/当日 1万円

「TGSフォーラム2005」プログラム

		【基調講演】	
10:00 ～ 11:50	10:00～10:50	マイクロソフト コーポレーション ホーム&エンターテイメント ディビジョン シニア パイスプレジデント チーフ Xbox オフィサー ロビー バック氏	
	11:00～11:50	ゲーム人口の拡大に向けて ～ゲーム産業に今、何が必要か～ 任天堂 代表取締役社長 岩田 聡氏	
13:00 ～ 15:00	【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】
	<p>踊り場を超えて成長する日本のオンラインゲーム 「開発」「運営」「経営」の視点から成功のカギを探る 13:00～13:30 【講演】 「ラグナロクオンライン」世界市場を制覇した成功の秘訣 GRAVITY 会長 金正律(キム・ジョンユル)氏</p> <p>13:30～13:50 【講演】 アジアで勝負する国産オンラインゲームの強み コーエー ネットワークゲーム担当執行役員 松原 健二氏</p> <p>13:50～14:10 【講演】 オンラインゲームの運営とコミュニティ セガ ネットワーク戦略事業部 オンラインマーケティング部 部長 染谷 光廣氏</p> <p>14:10～14:30 【講演】 ガンホー・オンライン・エンターテイメント 技術担当取締役 兼コンテンツ開発部ゼネラルマネージャー 堀 誠一氏</p> <p>14:30～15:00 【パネルディスカッション】 世界に通用する日本のオリジナリティとは何か モデレーター:デジタル ARENA 編集委員 渡辺 和博</p>		<p>企画・開発現場のブランド化がヒットの鍵 クリエイター重視の時代にどう動く</p> <p>13:00～15:00 【リレートーク&パネルディスカッション】</p> <p>ウィズ 代表取締役 横井 昭裕氏</p> <p>レベルファイブ 代表取締役社長 日野 晃博氏</p> <p>プロダクション・アイジー 代表取締役 石川 光久氏</p> <p>モデレーター:日経キャラクターズ! 編集長 中村 均</p>
15:15 ～ 17:15	【開発者セッション”GEDEC プレミアム”】協力:IGDA		【携帯電話ゲームセッション】
	<p>エレクトロニック・アーツの次世代開発戦略 ～世界最大のパブリッシャーの強さの理由～</p> <p>15:15～15:25 【イントロダクション】 IGDA 日本 代表 新 清士氏</p> <p>15:25～16:05 【講演】 次世代ゲーム開発の克服すべき課題。 問題は、技術なのか、人なのか Electronic Arts Vancouver, Canada University Research Liaison Dude John Buchanan 氏</p> <p>16:05～16:45 【講演】 ゲームは人を感動させられるか? 次世代エンターテインメント時代のゲーム制作 Electronic Arts Los Angeles Vice President, General Manager & Studio Head Neil Young 氏</p> <p>16:45～17:15 【Q&A】 モデレーター:IGDA 日本 代表 新 清士氏</p>		<p>国産携帯電話ゲーム、世界市場に挑む</p> <p>15:15～17:15 【リレートーク&パネルディスカッション】</p> <p>Amp'd Mobile Senior Director, Digital Media Development Dave Sypniewski 氏</p> <p>タイトー 取締役 コンテンツ事業統括本部 ON! AIR・GAME 事業本部長 笠間 信一郎氏</p> <p>ナムコ CXカンパニー WMCビジネスディベロップメントグループリーダー 加藤 尚彦氏</p> <p>ジャムダットモバイルジャパン 代表取締役社長 岩田 俊郎氏</p> <p>モデレーター: 日経 BP 社 パソコン・ビズライフ局開発グループ企画委員 川上 真</p>