



報道関係各位

2021年9月15日

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

東京ゲームショウ2021 オンライン 発表第2弾！
基調講演 登壇者決定！
体験版無料トライアル追加タイトル46本公開！
「TGSフォーラム」協賛セミナー登壇者情報発表！

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称：CESA、会長：早川英樹）は、9月30日（木）から10月3日（日）に開催する東京ゲームショウ2021 オンライン（略称：TGS2021 ONLINE）の基調講演について、登壇者を決定し、公式サイト<<https://tgs.cesa.or.jp/>>で公開しました。

基調講演は、ゲームをとりまくさまざまな出来事やトレンドを踏まえ、キーパーソンの議論からゲームが向かう未来を描くことを目的に実施するものです。TGS2021 ONLINEでは会期初日の9月30日（木）11:00～11:50に配信します。

今年は、テーマ「それでも、僕らにはゲームがある。」の下、“デジタル革命”をキーワードに、ゲーム表現の進化、ゲームコミュニケーションおよびゲーム体験の未来について、ゲームづくりの第一線で活躍するクリエイターが語ります。

登壇者の1人目は、2001年から『ウイニングイレブン』制作チームに参加し、2020年からプロデューサーとしてサッカータイトルに携わり続けているコナミデジタルエンタテインメントの木村征太郎氏。2人目は、最新作『バイオハザード ヴィレッジ』で初ディレクターを務め、世界的に高い評価を得ることに貢献したカプコンの佐藤盛正氏。そしてもう一人は、プロジェクトリーダーとして『鉄拳』シリーズに27年携わり、現在は新規IP開発などに取り組むバンダイナムコエンターテインメントの原田勝弘氏です。この3人と、多くの取材を通してゲームシーンを俯瞰するファミ通グループ代表の林克彦氏との対話によって、どのようなゲームの未来が見えてくるのか、ぜひご期待ください。

また、本日、「TGSフォーラム」協賛セミナーの登壇者が公開になったほか、ゲームの体験版が無料でプレイできる「体験版無料トライアル」の第2弾タイトル46本が追加になりました。

TGS2021 ONLINEは、「それでも、僕らにはゲームがある。」をテーマに開催。日々の生活や活動が制限されるなか、ゲームが持つ魅力や、ゲームだからこそ実現できることをオンライン、オフラインを通して発信いたします。会期に向けて、引き続き、東京ゲームショウにご注目ください。

最新情報は公式サイトで公開中！（<https://tgs.cesa.or.jp/>）

■ 基調講演 <9月30日(木)> 登壇者決定！

11:00-11:50 基調講演「それでも、僕らにはゲームがある。」

2021年、東京ゲームショウは25周年を迎えます。今後25年でゲームはどこに行くのか？何が変わっていくのか？今ゲームの世界に起こっている大変革について、ゲームクリエイターが語り合います。



木村 征太郎 きむら せいтарう
コナミデジタルエンタテインメント
「eFootball™」シリーズ プロデューサー

1998年、プログラマーとして株式会社コナミデジタルエンタテインメントに入社。2001年から「ウイニングイレブン」制作チームに参加し、「ウイニングイレブン タクティクス」シリーズなどを担当。その後ディレクター、アシスタントプロデューサーを経て、2020年からプロデューサーとしてサッカータイトルに携わり続ける。現在は、「eFootball™」プロデューサーを務める。



佐藤 盛正 さとう もりまさ
カプコン CS 第1開発統括 第1開発部
ディレクター

2014年、プランナーとしてカプコンに入社。『バイオハザード7 レジデントイービル』ではメインシナリオのほか、ゲーム/レベルデザイン全般に関わる。また体験版やDLC『End of Zoe』ではリードゲームデザイナーを担当。『バイオハザード・ヴェリッジ』ではディレクターを務め、前作に引き続きシナリオ制作のほか、全般的なゲームデザインを行う。



原田 勝弘 はらだ かつひろ
バンダイナムコエンターテインメント
チーフプロデューサー / ゲームディレクター

早稲田大学卒業後ナムコ（現・バンダイナムコエンターテインメント）入社。企画職をはじめキャラクターデザインやアニメーション制御スクリプトの開発を担当。また『鉄拳』シリーズのプロジェクトリーダーとして27年携わり、現在は新規IP開発に取り組む傍らコミュニティマネジメントとマーケティングの研究を続けている。代表作は『鉄拳』シリーズ、『ソウルキャリバー』シリーズ、ポッ拳、VR サマーレッスンなど。



モデレーター
林 克彦 はやし かつひこ
KADOKAWA Game Linkage
ファミ通グループ代表

「週刊ファミ通」編集長を経て、2020年4月よりファミ通グループ代表に。
進化を続けるゲーム業界において、時代をリードするサービス・コンテンツ作りを目指す。

■ 「TGS フォーラム」協賛セミナー登壇者が決定！

ゲーム産業の最新トレンドやビジネス動向にフォーカスした「TGSフォーラム」の協賛セミナー5本のうち4本の登壇者が決定しました。出展社およびビジネス目的の有料参加者は、ビジネスマッチングシステムにログインするとご視聴いただけます。

※ビジネスマッチングシステムの有料参加：<https://client.eventhub.jp/ticket/5Tx4XLA5J>

※いずれのセミナーもオンデマンド配信。

※協賛セミナーをご視聴いただくと、ビジネスマッチングシステムに登録されている個人情報が当該セミナーの協賛社に第三者提供されます。

「日本市場におけるInstagramのゲームマーケティングへの最新活用法」 (協賛: Facebook)

Topic1: ゲーム業界におけるFacebook社の取り組みについて Topic2: 日本のゲーム市場におけるInstagramの現状と価値 Topic3: Instagramにおけるゲームの広告クリエイティブの最適解とは?

- 味澤 将宏 氏 フェイスブック ジャパン 代表取締役
上村 絢子 氏 Facebook Singapore クライアントソリューションマネージャー
西尾 亮祐 氏 Cygames 広報マネージャー
はつめ 氏 ゲームストリーマー
岡澤 創人 氏 Facebook Singapore クライアントパートナーマネージャー

「Women in Gaming」 (協賛: Facebook)

本イベントWomen in Gaming with Facebookでは「ゲーム業界における女性」に焦点をあて、女性ゲーマーのトレンドやゲーム業界における女性の活躍などのキーノートやパネルディスカッションを展開します。ゲーム業界でより女性がポジティブにキャリアを積んでいくにはどうしたらいいか? また昨今の女性ゲーマーのポジティブなトレンドを踏まえ、どう業界全体でこのトレンドを盛り上げていくか? 共に考える場を提供いたします。

- 奥井 麻矢 氏 LINE 執行役員 兼 ゲーム事業本部事業本部長
根本 悠子 氏 ミクシィ 執行役員/モンスター事業本部 本部長
サンディア デバナサン 氏 フェイスブック シンガポール ディレクター APACゲーミング
村木 沙耶 氏 フェイスブック シンガポール クライアント・ソリューションズ・マネジャー、グローバル・ゲーミング
豊井 みのり 氏 フェイスブック ジャパン クライアントパートナー、コマース事業部 / Women@ Facebook Japan リード
陶 沙 氏 フェイスブック ジャパン クライアントソリューションマネージャー、通信/製造業界
富永 久美 氏 フェイスブック ジャパン クリエイティブショップ責任者・D&I カウンシル リード

「日本のゲームを世界へ! 海外進出成功のためのFacebook活用戦略」 (協賛: Facebook)

近年、日本のゲーム市場は緩やかに伸びつつも、日系のゲーム企業様の日本国内のシェアは年々小さくなっています。一方で、グローバルのゲーム市場は日本よりも早い速度と高い成長率で伸びています。本セッションではグローバル市場においてFacebookプラットフォームを活用していかにかにゲームを成功に導くのか、市場のトレンドを踏まえた上でユーザ獲得とマネタイゼーションの観点からお話させていただきます。

- 新井 陽介 氏 フェイスブック シンガポール クライアント・パートナーマネージャー、グローバル・ゲーミング
只隈 茂朗 氏 フェイスブック シンガポール フェイスブック オーディエンスネットワーク ジャパン リージョナルマネージャー
鈴木 哲郎 氏 アップスフライヤー・ジャパン セールスディレクター

「ゲームディベロッパー様向け Pangleを使ったユーザー獲得とマネタイズIndex」 (協賛: Pangle)

①Pangleについて ②Pangle ゲームパフォーマンス index ③Pangle パズルゲームの考察 ④Pangle マネタイズ Case studyの紹介 ⑤Pangle ユーザー獲得手法

- 井上 裕貴 氏 Bytedance Pangle business development manager
小野 稜馬 氏 Bytedance Monetization Product-TikTok Monetization Product-Product Strategy and Operation-APAC

■「体験版無料トライアル」第2弾タイトル46本が本日公開！

「体験版無料トライアル」は、「未発表・未発売タイトル」「すでに発表・発売済みタイトル」のいずれに関わらず、ゲームファンに、出展関連タイトルを無料で遊んでいただく機会を作るものです。

出展各社が無料でプレイできる体験版を用意し、「Microsoft Store」「ニンテンドーeショップ／My Nintendo Store」「PlayStation Store」「Steam」「Google Play」といったコンソール、PC、スマートフォンの各オンラインストアで配信。TGS2021 ONLINE公式サイトのおまとめページから、リンクをたどって遊んでいただくことができます。

本日から体験版無料トライアルの第2弾となる46タイトルが追加公開。今後、9月30日（木）にも新しい体験版が公開され、最終的には250以上（※）の体験版をプレイしていただける予定です。

<https://tgs.nikkeibp.co.jp/tgs/2021/contents/trialplay.html>

※同じタイトルでも複数のストアで配信する場合はそれぞれをカウント

■「東京ゲームショー 2021 オンライン」概要

名 称 : 東京ゲームショー2021 オンライン (TOKYO GAME SHOW 2021 ONLINE)

実施サイト : <https://tgs.cesa.or.jp/>

主 催 : 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)

共 催 : 株式会社 日経BP、株式会社 電通

後 援 : 経済産業省 (予定)

会 期 : 2021年9月30日 (木) ~ 10月3日 (日) ※オンライン商談は9月29日 (水) から開始