

「東京ゲームショウ2003」開催初日の26日(金)ビジネスデイに、幕張メッセ国際会議場において「TGSフォーラム2003」を開催いたします。

任天堂株式会社 代表取締役社長 岩田聡氏による『ファミコンから20年：ゲーム産業の今とこれから』と題した基調講演のほか、携帯電話ゲーム、オンラインゲーム、キャラクタービジネスなどゲーム産業の最新技術動向やビジネス動向に関するセッションを展開します。さらに、CESAが主催する日本のゲーム業界最大の開発者向けカンファレンス「CEDEC」(9月4日、5日開催)と連動した開発者セッション“CEDEC プレミアム”を設置し、国際ゲーム開発者 NPO「IGDA」の協力のもと、海外の著名クリエイターによる講演も実施します。

#### ■「TGSフォーラム2003」開催概要

【日 時】 9月26日(金) 基調講演：10時30分～11時40分  
個別セッション：13時30分～16時30分  
【会 場】 幕張メッセ 国際会議場  
【料 金】 基調講演 無料  
1セッション 事前申し込み : 12,000円/当日申し込み: 15,000円 (税込)

#### 【基調講演】10時30分～11時30分

テーマ:ファミコンから20年:ゲーム産業の今とこれから

講演者:任天堂 代表取締役社長 岩田 聡氏

1983年のファミコン発売から今年で20年。

成熟期を迎えたゲーム産業の今を分析し、任天堂の考えるこれからの展望を語る。

#### 【携帯電話ゲームセッション】13時～15時

テーマ:「携帯電話ゲーム最前線:こう作り・こう儲ける」

数千万人を市場として持つ携帯電話ゲームは今後ともますます伸びていくと思われれます。半面、コンテンツの高品質化に伴うダウンロード課金の増大など、問題点も表面化しつつあります。この携帯電話ゲームビジネスに参入を図る Nokia 社のプレゼンテーションと、国内で既にビジネスを展開している大手ゲームメーカーのリレートークを組み合わせ、次世代携帯電話ゲームの世界を解き明かします。

#### 【オンラインゲームセッション】13時～15時

テーマ:立ち上がるオンラインゲーム～新市場創造への多角的アプローチ

韓国や米国ではPCベースを中心としたオンラインゲームが数百万ユーザー規模で立ち上がっています。国内ではPCゲームに加え、ゲーム専用機でのオンラインゲームの成功事例が次々と登場しています。このセッションでは、参入企業の当事者に新市場開拓・育成に必要なノウハウや人材といった多角的なアプローチと可能性について語っていただきます。

#### 【キャラクタービジネスセッション】15時10分～17時30分

テーマ:「新たな視点でキャラクタービジネスをとらえろ!!」

～海外マーケット、キャラクターづくり、異業種コラボレーションの最前線を一挙紹介

キャラクターづくりや、そのマーケティングの仕方について、特定の“ベストケース”に追随することで、自らマーケットの対象や規模を狭めるような取り組みをしている例が後を絶ちません。キャラクターマーチャンダイジングにおけるこうした「誤解」を解き、新しい視点でもう一度ゲームビジネス、キャラクタービジネスを考えます。

#### 【開発者セッション“CEDEC プレミアム”】15時10分～18時

テーマ:グローバル市場を勝ち抜くためのゲーム開発手法は?

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)と連動したセッションです。国際ゲーム開発者 NPO の IGDA(International Game Developers Association)の協力

のもと、同組織の名誉議長 グラエム・ディバイン氏らを招聘し、ゲーム開発手法の国際差を解き明かします。また、パネルディスカッションには、セガ 執行役員の鈴木裕氏にご参加いただきます。

■「TGSフォーラム2003」プログラム

<p>10:30   11:30</p>	<p align="center">【基調講演】</p> <p align="center">任天堂 代表取締役社長 岩田 聡氏</p> <p align="center"><b>テーマ:ファミコンから20年:ゲーム産業の今とこれから</b></p> <p align="center">内 容:1983年のファミコン発売から今年で20年。 成熟期を迎えたゲーム産業の今を分析し、任天堂の考えるこれからの展望を語る。</p>	
<p>13:00   15:00</p>	<p align="center">【携帯電話ゲームセッション】</p> <p><b>携帯電話ゲーム最前線:こう作り・こう儲ける</b></p> <p>13:00~13:35 講演 <b>モバイルオンラインゲームの新しい可能性</b> ノキア・モバイル・フォン 上級副社長 エンターテインメント/メディアビジネス部門 イルカ・ライスキネン氏</p> <p>13:35~15:00 リレートーク&amp;パネルディスカッション タイトル 取締役 EW 事業本部長 三部 幸治氏 ナムコ 執行役員 WMCカンパニー プレジデント 石村 繁一氏 ハドソン 執行役員 モバイル事業本部本部長 香月 薫児氏</p> <p>パネルディスカッション モデレーター:日経クリック編集長 川上 真</p>	<p align="center">【オンラインゲームセッション】</p> <p><b>立ち上がるオンラインゲーム</b> ~新市場創造への多角的アプローチ</p> <p>13:00~13:35 講演 <b>リネージュⅡ~次なるオンラインゲームへの挑戦~</b> NCsoft 代表取締役兼 CEO 金 澤辰(キム・テクジン)氏</p> <p>13:35~15:00 リレートーク&amp;パネルディスカッション <b>「みんなのGOLF」オンラインプロジェクトの使命</b> ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン 第一制作部部長 『みんなのGOLF オンライン』エグゼクティブプロデューサー 小林 康秀氏</p> <p><b>行く先の見えない航海/はじめてのMMORPG</b> (Xbox「トゥルーファンタジー ライブオンライン」)制作 レベルファイブ 日野 晃博氏</p> <p>パネルディスカッション モデレーター:日経ネットナビ編集長 渡辺 和博 パネリスト ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン 小林 康秀氏 レベルファイブ 日野 晃博氏 エヌ・シー・ジャパン リネージュサービス事業部 シニアマネージャ 染谷 光廣氏</p>
<p>15:10   18:00</p>	<p align="center">【開発者セッション“CEDEC プレミアム”】協力:IGDA</p> <p><b>グローバル市場を勝ち抜くためのゲーム開発手法は?</b></p> <p>15:10~15:55 講演 <b>ゲーム開発とプロジェクトマネジメント</b> —米国のソフトウェア開発手法の実際 “Myths and Stories from the USA”— IGDA 名誉議長 Ensemble Studios Senior Software Engineer グラエム・ディバイン氏</p> <p>16:00~16:40 講演 <b>P to P ベースネットワークゲームのデザインとプログラミング</b> Red Storm Entertainment ネットワーク・シニアソフトウェアエンジニア デイビッド・ウェインシュテイン氏</p> <p>16:50~17:40 パネルディスカッション <b>ゲーム開発手法の国際差</b> モデレーター:IGDA 東京 コーディネーター 新 清士氏 パネリスト グラエム・ディバイン氏 デイビッド・ウェインシュテイン氏 セガ 執行役員 鈴木 裕氏</p> <p>17:40~18:00 Q&amp;A</p>	<p align="center">【キャラクタービジネスセッション】</p> <p><b>新たな視点でキャラクタービジネスをとらえろ!!</b> ~海外マーケット、キャラクターづくり、 異業種コラボレーションの最前線を一挙紹介</p> <p>15:10~15:50 講演 <b>米国キャラクタービジネスの最新動向~本当のことをお教えます</b> Wowmax Media, L.L.C. 代表/プロデューサー 海部 正樹氏 Wowmax Media, L.L.C. セールスディレクター ラッセル・バインダー氏</p> <p>16:00~16:40 講演 <b>広く愛されるゲームキャラクターが生まれるまで</b> ~ケーススタディ「どこでもいっしょ」 ビサイド(旧社名:ボンバーエクスプレス)代表取締役社長 南部 一徳氏</p> <p>16:50~17:30 講演 <b>硬直化するキャラクターマーチャンダイズから逃れるために</b> ~ジャムセッションとしての異業種コラボレート メディコム・トイ 代表取締役社長 赤司 竜彦氏 コーディネーター:日経キャラクターズ編集長 中村 均</p>

(株)省略