

【10/10開催】地球上に女は何人？日本製ゲーム、海外シフトのカンどころ イベント開催のお知らせ

乙女業界盛り上げプロジェクト(事務局:株式会社ひつじぐも)では、海外展開に興味のあるゲーム・出版などエンターテイメント業界関係者に向けたイベント「地球上に女は何人？ 日本製ゲーム、海外シフトのカンどころ」を10月10日(木)に開催します。

乙女業界盛り上げプロジェクト

～第2弾～

地球上に女は何人？

日本製ゲーム、海外シフトの

カンどころ

新宿

10/10(木) 20:00～

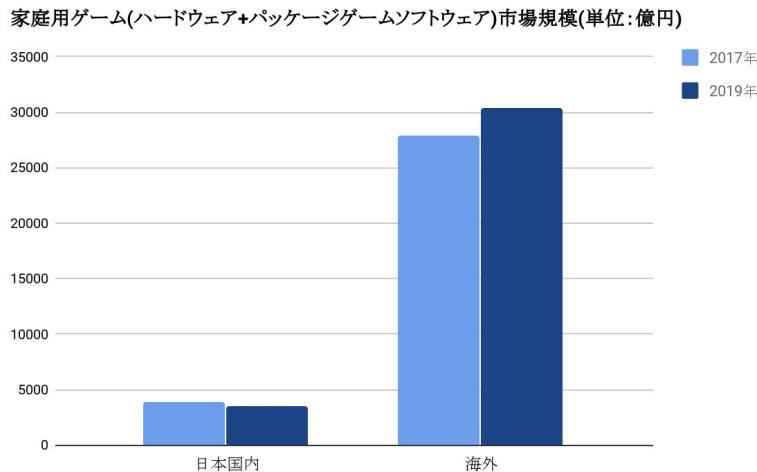


ゆるいつながりでノウハウ共有やIPを用いた協業の可能性を模索する『乙女業界盛り上げプロジェクト』では、海外展開に興味のあるゲーム・出版などエンターテイメント業界関係者に向け、イベント「地球上に女は何人？ 日本製ゲーム、海外シフトのカンどころ」を10月10日(木)に開催します。

■なぜ今海外展開なのか

2019年7月に刊行された「2019CESAゲーム白書(

<https://www.cesa.or.jp/information/release/201907220945.html>)」によると、日本国内の家庭用ゲーム(ハードウェア+パッケージゲームソフトウェア)市場規模は3,506億円。一方、海外の家庭用ゲーム市場規模は3兆363億円と、海外のゲーム市場は既に国内ゲーム市場の10倍近くにもなっています。



また、『日本国内のスマートデバイスゲームアプリ市場規模は約1.3兆円。エリア別にはアジアが最大の市場であり、国別には中国が世界で1位、アメリカが2位、日本が3位の市場規模』という事から、日本のゲームがアジアを中心に海外でも注目されていることがわかります。

■国内ゲーム担当者が海外進出に踏み出せない理由

乙女業界盛り上げプロジェクトが第1弾イベント参加者の方に取ったアンケートによると、およそ25%が「海外展開に興味がある・セミナーをして欲しい」と回答していました。

家庭用ゲーム・アプリゲーム問わず、日本のゲームが注目されているまさに今が海外展開のチャンスだと考えている関係者は多い。

実際、技術的には易しいものの、海外向けにアプリをリリースするのは難しいと言われています。言語や文化の壁、パブリッシャーとの連携等々が参入障壁を上げているのです。

■海外展開のノウハウや情報共有をしませんか

そこで、私たち乙女業界盛り上げプロジェクトはゲーム・エンターテイメント業界関係者向けにノウハウやIPを共有し、協業の機会を創出するイベントを開催します。

登壇するのは女性向け恋愛ゲームブランド「Shall we date?」を持つNTTソルマーレ株式会社、「逆転吉原」、「Nightshade／百花百狼」等を海外向けに配信している株式会社ディースリー・パブリッシャーです。

▼ イベント概要

イベント名称	「地球上に女は何人？日本製ゲーム、海外シフトのカンビコロ」
日程	2019年10月10日(木) 20時開始予定

会場	12SHINJUKU 8階セミナールーム https://goo.gl/maps/BNj4VP4DR3RXmNoHA
来場予定数(想定)	約40～50名
参加費用	5,000円
参加対象	<ul style="list-style-type: none"> ・IPホルダーの方(企業、インディーズ、業界問わず) ・IPをお持ちでない制作会社、声優事務所、フリーの方はご参加できません

▼ 参加申込

<https://otopro2.peatix.com>

※イベント後に、情報交換と交流を兼ねた懇親会を予定しております

【登壇者紹介】

毎回、そのテーマの知見を持つ方々にご登壇いただく予定です。今回の登壇者は、下記のお二人です。

NTTソルマーレ株式会社 ご担当者様

主な作品：女性向け恋愛ゲーム「Shall we date?」シリーズ、男性向け恋愛ゲーム「Moe! Ninja Girls」など

株式会社ディースリー・パブリッシャー ご担当者様

主な作品：「逆転吉原(男遊郭)」、「Nightshade／百花百狼」、「VitaminX」、「VitaminZ」、「STORM LOVER」など

業界に詳しいお二人に、国内向け乙女ゲームと海外向け乙女ゲームとの違い、ローカライズ、市場についてなどをお伝えいただきます。

【乙女業界盛り上げプロジェクトとは】

「乙女業界盛り上げプロジェクト」はクローズドなゲーム業界においてメーカー達が手を携え、各々のノウハウやIPを用いて協業を目指すコミュニティです。乙女コンテンツ関係者および新規参入者に有益な情報を提供・共有し、業界を盛りあげる事を狙いとしています。

今回は、6月13日に開催した第1弾イベント「乙女業界盛り上げプロジェクト～売れるダウンロード音声の作り方～」に続く、第2弾の開催となります。

※第1弾イベントの開催レポートはこちら(<http://hitsujigumo.co.jp/otopro-report01/>)

＜報道関係者の皆様へ、取材のお願い＞

乙女業界盛り上げプロジェクトでは日本のゲームコンテンツ業界を盛り上げていけるよう、コミュニティを通じて様々なテーマを発信していきます。報道関係者の皆様のご取材を通じて「海外展開」に関する情報を一人でも多くの方にお届けできるよう、取材にご協力いただければ幸いです。

■問い合わせ先

メディア掲載・取材に関するお問い合わせは以下までお願ひいたします。

株式会社ひつじぐも 広報担当

info@hituzigumo.com