

# ゲームエンジンから見る ゲーム開発企業の経営戦略

日時 ▶ 2016年  
1月6日(水)  
1時限(9:00~10:30)

場所 ▶ 6号館1階  
6102 教室

現在のゲーム開発はいろいろなジャンルの高度なソフトウェア技術が必要となっている。これらの技術開発には高度な専門知識が必要となるため、以前のようにゲームプログラマーが片手間に開発するのではなく、専門のエンジニアが研究、開発を担当するのが一般的になっている。この開発技術を統合されたスイートとしてライブラリおよびツールとして提供しているものが一般的にゲームエンジンと呼ばれるものである。

現代のゲームを開発する企業がどのような戦略をもって経営を行うかという観点でみると、企業とゲームエンジンとの付き合い方はそのまま技術戦略のポートフォリオを構築するのと同義であると言える。

本講演では、ゲームエンジンという切り口から、ゲーム開発における歴史的な技術要件の変遷とそれに対応する経営戦略、技術研究投資とファイナンスに対してのどのようにバランスを取っているのか実例を基に解説する。

講師 ▶▶ 五反田 義治氏

株式会社トライエース  
代表取締役



1974年東京都生まれ。幼少よりプログラミングを始め、19歳の時に有限会社トライエース(現株式会社トライエース)を設立する。ゲーム開発のソフトウェア技術高度化とともにより専門的なプログラミング分野へ傾注していき、2004年にトライエース内にゲームエンジン開発専門部署を設立、代表取締役であると同時に研究開発部門を指揮。

主にリアルタイムコンピュータグラフィクスに関する数多くの技術講演を国内、海外問わず行っている。

主催

広島修道大学 経済科学部  
ひろしま未来協創センター