

「第1回GYAAR Studioインディーゲームコンテスト」審査員

内山 大輔

(株)バンダイナムコスタジオ 代表取締役社長
(株)バンダイナムコエンターテインメント
非常勤取締役

経歴

1994年バンダイ入社。「ドラゴンボール」や「NARUTO -ナルト-」等のアニメ系ゲームタイトルに加え、オリジナルRPG「hack」のクロスメディアProject等、主に家庭用ゲームタイトルのプロデュースに携わる。同時にワールドワイドでのビジネス展開、モバイルアプリゲーム、TVアニメシリーズや劇場版映画の製作等を経験し、2020年より現職。



坂本 和則

(株)Phoenixx
代表取締役社長

経歴

2000年に株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメントに入社し、楽曲プロモーションから制作(A&R)まで多岐に渡る業務を担当。株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントに出向し、ゲーム・音楽を中心としたソニーグループ内を横断し新規IPを生み出す「キッズの星」プロジェクトを各種立ち上げ、統括。その後帰任した同企業にて、新規事業（インディーゲームパブリッシャー「UNTIES」）の設立・運営を経験、グローバルなビジネスを展開後、独立し株式会社Phoenixxを設立。



三戸 亮

(株)バンダイナムコエンターテインメント
執行役員 CX戦略室 室長

経歴

2001年にバンダイ入社。家庭用ゲームのプロデューサーとして40作品以上をリリース。主な代表作は「ドラゴンボールZ Sparking!」シリーズ、「デジモンストーリー」シリーズなど。2020年から開発・運営の横断的業務を担当し、2022年より現職。



坂上 陽三

(株)バンダイナムコエンターテインメント
第3IP事業ディビジョン
765プロダクション エキスパート

経歴

1991年にナムコ（当時）入社。アーケードゲームの開発（「エアコンパット」）のビジュアル担当からスタートし、ゼネラルマネージャーとして家庭用ゲーム、スマートフォン向けゲームアプリケーション（「リッジレーサー」シリーズ、「アイドルマスター」シリーズなど）の開発およびプロデュースを担当。



橋本 貴大

(株)バンダイナムコエンターテインメント
CX戦略室 データマーケティング部
データマーケティング1課 マネージャー

経歴

マーケティング・データ・テクノロジーの幅広い業務を経験の後、2017年にバンダイナムコエンターテインメントへ入社。入社後は「ドラゴンボール」を始めとした、IP・ゲームのマーケティング・宣伝・調査や分析を担当。現在は「売れるタイトル開発」を目的とした、開発マーケティングの推進を行っている。



宇出津 和仁

(株)バンダイナムコエンターテインメント
第3IP事業ディビジョン
ライセンスプロダクション ライセンススペシャリスト

経歴

1996年にナムコ（当時）入社。アーケードゲームの開発（「パニックパーク」）、宣伝（「太鼓の達人」シリーズ）、家庭用ゲームの宣伝（「テイルズ オブ」シリーズ、「アイドルマスター」シリーズなど）、営業（秋葉原地区渉外担当）、プロデュース（「魂魂」シリーズ、「アイドルマスター」シリーズ、「バックマン」シリーズなど）の業務を経験し、2017年より現職。



原田 勝弘

(株)バンダイナムコスタジオ
エグゼクティブゲームディレクター
& チーフプロデューサー

経歴

1990年代旧ナムコ時代よりアーケード用と家庭用（初代PlayStationから）双方において、企画&ディレクター、キャラクターデザイン、アニメーション制御システムスクリプトの開発を担当し、鉄拳、ソウルキャリバー、ボク拳、VRサマーレッスンなどの開発に携わる。また、プロデューサーとしては数多くのタイトルに海外マーケティングからコミュニティマネジメントやeSportsまで携わり、2020年度より新規タイトル開発に注力している。



澤田 佳明

(株)バンダイナムコスタジオ
第1スタジオ 第8プロダクション
ゲームデザインディレクター

経歴

オンラインゲームの開発等を経験後、バンダイナムコスタジオに入社。現在は、ゲームデザインディレクターとしてサバイバルクイズシティの開発に携わる。主にゲーム内のクイズ制作やローカライズ、プロモーションなどの取りまどめを担当。



小島 聡子

(株)バンダイナムコスタジオ
第2スタジオ 第2グループ 第4プロダクション
リードアーティスト

経歴

2009年バンダイナムコゲームス（当時）に入社。『GO VACATION』、『魂魂 ノ・ビータ』など旧ナムコ系タイトルでの開発を経て、『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS / Wii U』、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』のキャラクターモデル制作に携わる。近年では新規タイトルでリードアーティストとして開発を行う傍らインターン等の指導員も行う。

