

止まることが許されない現場を支える。 GLOEのイベント制作と GTUNEの信頼性

4日間で約26万人が来場する東京ゲームショウ（以下、TGS）。世界中のゲームファンが注目するこの祭典では、華やかなステージの裏側で、配信や運営を支えるプロフェッショナルたちが動いている。2025年、複数ブースの運営に携わったのが、eスポーツ事業の上場企業として知られるGLOE株式会社だ。マウスコンピューターのブースにおける全体統括を務めたシニアプロデューサー・笠原氏と、元eスポーツプロプレイヤーからGLOEで制作の道に進んだディレクターの川田氏に、イベント運営の実務と仕事観についてお話を伺った。



目的

- ✓ ゲームエンターテインメントを通じて、人々の記憶に残る体験を届ける

課題

- ✓ ゲームが「娯楽」から「文化」へと変化する中、大規模イベントの安定運営を支えるプロフェッショナルの存在

効果

- ✓ TGS2025で複数ブース運営に関与し、配信・会場施策ともに大きなトラブルなく完遂

創業から10年、eスポーツ事業からゲームマーケティングへと事業を広げる

GLOEは2015年、eスポーツの競技運営・大会配信を主軸に創業した。eスポーツ専門企業としては国内初の上場企業だ。当時、日本で「eスポーツ」という言葉を知る人はまだ少なかった。

「昔はゲームに対してネガティブなイメージがありました。しかし今は、『なりたい職業ランキング』に、プロeスポーツ選手やゲーム実況者が入る時代です」と笠原氏は振り返る。

同社は2024年2月にウェルブレイド・ライゼストからGLOEに社名を変更し、ゲーム・eスポーツのマーケティングエージェンシーへと事業領域を広げた。

eスポーツに限らず、ゲームから生まれる「熱狂」を一つの文化として届けることが、現在の事業の軸になっている。

笠原氏自身は約10年、イベントのプロデュースとディレクションを担当してきた。

デザイン系専門学校を卒業後、デザイナー、営業を経験。ゲーム会社との取引をきっかけにTGSの仕事に関わるようになり、大手グローバルIP案件を担当した。

現在、GLOEではゲーミングソリューション事業部のグループ長シニアプロデューサーとして、企画立案から現場の統括までを担う。



ゲーミングソリューション事業部 グループ長
シニアプロデューサー 笠原聡氏

元eスポーツプロプレイヤーが、イベント制作のディレクターに転じる

制作部の川田氏は、プレイヤーから裏方に転じた経歴を持つ。きっかけは高校2年生のとき、PUBGというバトルロイヤルゲームの大会映像を見たことだった。

「私はPUBGがとても好きで、その大会をずっと見ていました。高校生だったのでゲーミングPCは買えなくて、モバイル版で大会に出ていたんです」と川田氏は振り返る。

観戦を重ねるうち、「こういうイベントを自分でも作りたい」という思いが生まれた。

実際に大会の現地にも足を運び、裏方の仕事を目にする機会も増えた。就活イベントでGLOEの代表と出会ったとき、「ここしかない」と入社を決めた。

「イベントの最後、エンドロールに名前が出てくる人たちが会社にいる。そんな感覚でした」と川田氏は当時を振り返る。

川田氏は現在、台本制作やスライド作成、クリエイティブ全般の取りまとめを担当。TGS2025のマウスコンピューターのブースではステージ制作を主導した。



左：制作部 ディレクター 川田大地氏

複数ブースに関与したTGS2025、 「止まることが許されない」4日間を運営

TGSは、GLOEにとっても大きなプロジェクトだ。2025年は複数社のブース出展、コンテンツに関与。海外タイトル「Escape from Tarkov」ブースの企画・運営もGLOEが担当した。

開催は4日間で、ビジネスデイ2日、一般公開日2日という構成。設営・撤収を含めると約1週間に及ぶ。

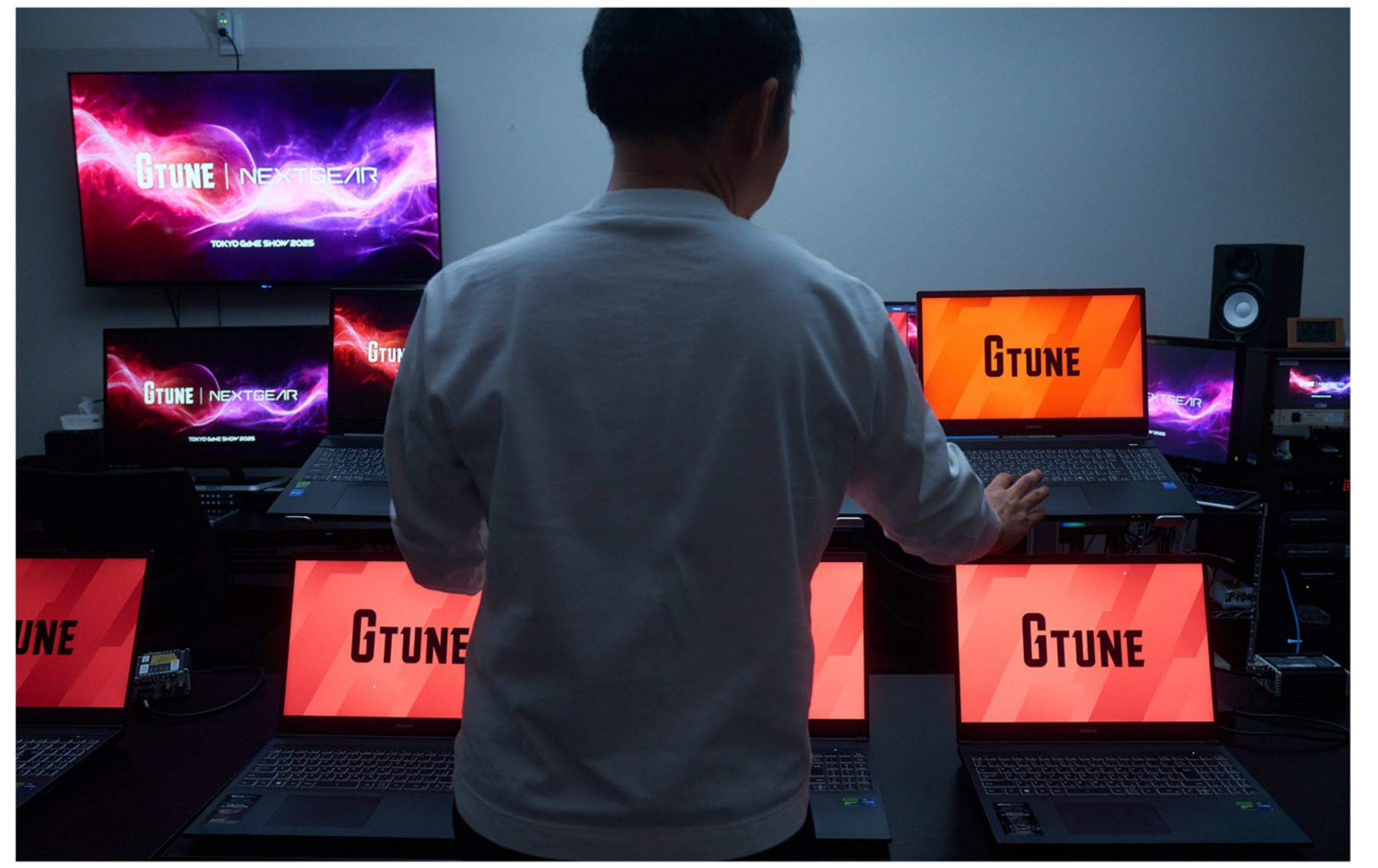
笠原氏はマウスコンピューターのブース運営における全体統括として、配信とステージ運営の統合管理、来場者動線の設計、KPI達成管理を担った。川田氏はステージ運営、配信の管理として初めてのTGSだった。

「設営から本番まで1週間くらいあって、大変な現場です。ただ、お客様が本当に楽しみにしてくださっているのがわかる。その期待を裏切れないというプレッシャーはありつつ、お客様の笑顔を見ると全部吹っ飛びます」と川田氏は話す。

笠原氏はリスク管理の観点から、現場運営の難しさを説明する。

「TGSは日本だけでなく、世界中から注目されるイベントです。最も気を使うのは来場者の体験価値の向上。加えて、オフラインの来場者とオンラインの視聴者、双方の体験を整合させる設計も必要です。どちらか一方にトラブルが起きても、もう一方の進行が止まらないよう切り分けて運営しています」（笠原氏）

配信イベントにおいて、PCはトラブルが許されないツールだ。1台に問題が起きれば、数十万人が視聴する映像が途切れる可能性がある。安定した映像配信とオペレーションを支えるためには、高い処理性能と長時間稼働に耐える信頼性の両立が不可欠となる。



GLOE本社 検証スペース

今回はバックヤードのスペース制約と電力事情を考慮し、デスクトップPCではなく、高性能GPUを搭載しながらも可搬性に優れたマウスコンピューターのゲーミングノートPC「G TUNE」を導入しながら機材構成をしました。

「今回デスクトップを10台置いたらバックヤードがいっぱいになるような環境で、「G TUNE」ノートPCであれば、限られたスペースでも同等のクオリティのオペレーションが可能です。G TUNEはノートでありながら処理性能に余裕があり、配信や映像処理を同時に走らせても動作が不安定になることはありませんでした。消費電力も抑えられるため、瞬間的な電力上昇でブレーカーが落ちるリスクも軽減できました」（笠原氏）

イベント会場では電力の瞬間的な負荷上昇でブレーカーが落ちた場合イベント全体が止まる大きなリスクもある。ノートPCは事前に充電した状態で運用できるため、電力負荷の波を抑えられる点も大きなメリットだった。

また、長時間稼働が前提となる配信イベントでは、発熱対策や安定性も重要なポイントとなる。4日間を通じて、高負荷時でも熱暴走やフリーズといったトラブルは一切発生しなかった。

笠原氏は「運営面で大きなトラブルもなく、狙っていた成果をしっかりと出せたイベントだった」と振り返る。



10年にわたる信頼関係が支える、GLOEとマウスコンピューターの協業

GLOEとマウスコンピューターは、約10年にわたる取引実績がある。現場での信頼感は長年の積み重ねによって築かれている。

両社の関係が深まるきっかけとなったのが、秋葉原にあったeスポーツ施設「e-sports SQUARE」で開催されたG TUNEのリブランド発表会だった。GLOEはこの発表会の運営を担当し、笠原氏も現場に立った。

「製品担当の方が、ロゴや筐体デザインを非常に大切にされているのが印象的でした。どう見せれば製品の魅力が正しく伝わるのかを、現場で何度も一緒に確認しました」（笠原氏）

この経験を通じて、笠原氏は“ゲーミングPCの価値を最大限に引き出す見せ方”を意識するようになったという。筐体を斜めに配置し、エッジの効いたデザインを引き立てるなど、細かな工夫は今回の展示にも活かされている。

一方で、こうした演出や運営を安心して任せられる背景には、製品そのものへの信頼があると川田氏は語る。

「個人的にも機材を見るのが好きなのですが、G TUNEはシリーズが豊富で、用途に合わせて選びやすい。カスタマイズの自由度も高く、現場としてはとても扱いやすい製品です」（川田氏）

笠原氏も、現場運用の観点からG TUNEの強みを挙げる。「G TUNEではゲームが起動しなかったり、モニターとの接続でトラブルが起きた経験がほとんどありません。ゲームタイトルとの相性の幅広さは、現場では非常に重要です」

数百台規模の機材を扱うイベント現場では、安定供給と初期不良リスクの低さが何よりも重要な選定基準となる。

長年の取引を通じて培われた信頼関係と、現場で裏切らない製品品質。その両輪があるからこそ、GLOEは安心してマウスコンピューターのPCを採用し続けている。



笑顔で終われる現場を目指し、新たなフィールドへ広がっていく

イベントを終えたとき、何にやりがいを感じるか。二人の答えは異なるようで、どちらも「現場の笑顔」に行き着いた。

「コンテンツを通じてお客様が笑顔になったり、出演者が楽しそうにしていたり。自分の書いた台本がうまくはまったときは、やはり嬉しいです」と川田氏は話す。

笠原氏は少し違う視点からやりがい語る。「提案したプランと最終的な結果が一致すること。来場者に楽しんでもらえたと感じられること。そして、現場で一緒に働いたスタッフが、疲れていても笑顔で終われること。そこにやりがいを感じます」（笠原氏）

GLOEは現在、ゲーム・eスポーツ関連事業を軸に、マーケティングエージェンシーとしての事業拡大を進めている。イベント制作だけでなく、マーケティングの企画段階から関わる案件も増えてきた。大型イベントに加え、来場者100~200人規模の小型イベントや、地方自治体との連携、教育現場への展開も行っている。

「ノートPCで十分な性能が出せるようになったことで、小規模イベントや教育の場でも使いやすくなっています」と笠原氏は語る。デスクトップ1台分の輸送量でノートPCなら約10台を運べる。配送コストや導入コストを抑えられる点は、予算規模の異なる現場への対応力につながる。

最後に川田氏に、今後の目標を伺った。「ゲームで何に感動するかは人それぞれだと思います。大会を観てかっこいいと思う人もいれば、家族と一緒にゲームをした思い出が残る人もいる。eスポーツに限らず、ゲームを通じて誰かの人生に残る体験を届けていきたい。それが私の目標です」



配信・ゲーム・3Dモデリングにオススメ
新色レッドを追加したカラバリ豊富なゲーミングノートPC

G TUNE P5-I7G60BK-C (ブラック)



[OS] Windows 11 Home 64ビット
[CPU] インテル® Core™ i7-13620H プロセッサー
[グラフィックス] NVIDIA® GeForce RTX™ 5060 Laptop GPU
[メモリ標準容量] 32GB (16GB×2 / デュアルチャンネル)
[M.2 SSD] 1TB (NVMe Gen4×4)
[パネル] 15.6型 液晶パネル (ノングレア / 165Hz対応)
[無線] Wi-Fi 6E (最大2.4Gbps)対応 IEEE 802.11 ax/ac/a/b/g/n準拠 + Bluetooth 5内蔵
[保証期間] 3年間センドバック修理保証・24時間×365日電話サポート

※ 画像はイメージです。

※ 当ページの掲載内容および価格は、在庫などの都合により予告なく変更、または終了となる場合があります。

※ 該当機種が販売終了している場合、後継モデルへのご案内となります。

お問い合わせ

株式会社マウスコンピューター

TEL (法人) : 03-6636-4323

(平日9~12時、13時~18時 土日祝9時~20時)

www.mouse-jp.co.jp/store/brand/mousepro/