

TOKYO GAME SHOW 2010

〈報道関係者各位〉

2010年8月25日

ビジネスデイ 主催者企画情報 第2弾 米マイクロソフト フィル・スペンサー氏の基調講演決定！ 中国から騰訊(テンセント)、盛大(シャンダ)が アジア・ゲーム・ビジネス・サミットに参加決定!! SOWN 2010参加者9組も決定!!!

社団法人コンピュータエンターテインメント協会
日 経 B P 社

社団法人コンピュータエンターテインメント協会(略称:CESA、会長:和田 洋一、所在地:東京都港区西新橋)、日経 BP 社(社長:平田 保雄、所在地:東京都港区白金)の共催で開催する「東京ゲームショー 2010」[会期:2010年9月16日(木)～19日(日)、会場:幕張メッセ(千葉県美浜区)]において、ビジネスデイの16日(木)・17日(金)の両日、ゲーム業界関係者を対象に開催 20 回記念企画「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」と「TGS フォーラム 2010」、「SENSE OF WONDER NIGHT(SOWN) 2010」を開催します。

ビジネスデイ初日は「基調講演」と「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」に世界中からキーマンが集合

16日(木)の10時30分から開催する「TGS フォーラム 2010」基調講演は、新型インターフェース“Kinect”で注目を浴びる米マイクロソフトコーポレーションからコーポレート バイスプレジデント Microsoft Game Studios 担当のフィル・スペンサー氏に加え、マイクロソフト株式会社執行役員常務 ホーム&エンターテインメント事業本部長である泉水 敬氏の2人を招き、「Xbox 360のビジョンおよび2010年事業戦略」(仮)というテーマでご講演いただきます。

一方、16日(木)の13時から開催する20回記念企画「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」では、中国のオンラインゲームのパブリッシャーを代表して、時価総額で Google や Amazon に迫る中国最大のインターネット企業である業界1位の騰訊(テンセント)と、第2位の地位を占める盛大游戏(シャンダ・ゲームズ)の2社が登場します。これにより、中国・日本・韓国・台湾のアジア4カ国・地域から、主要8社のトップが集まるグローバルな国際会議となります。「アジア圏におけるゲーム・ビジネスを発展させるためには」というテーマで、経済成長が著しいアジア地域におけるゲーム業界の将来像を探ります。

17日(金)には、「TGS フォーラム 2010 専門セッション」(有料)と「スポンサーシップセッション」(無料)を開催します。専門セッションでは、「ソーシャルゲームセッション」の講師にグリーが、「3D(立体視)セッション」や「アジアゲームビジネスセッション」の講師にはソニー・コンピュータエンタテインメントが追加で決定しました。また、オランダパピリオン主催の「スポンサーシップセッション」は、「ダッチゲームマスターズ オランダゲーム産業の独創性」というテーマで、オランダのゲーム先端企業の事例から、国際的な協業の姿を探ります。

「SOWN 2010」にスマートフォン部門を新設し、国際的なアイデア発掘を促進

17日(金)の18時からは、今年で3回目となるゲームアイデア発掘イベント「SOWN 2010」を開催します。今年は日本人が3組、米国とドイツからは各2組、シンガポールとイランから各1組の計9組が、SOWN 会場に登壇します。今年から新設したスマートフォン部門には、1組が予選を勝ち抜きました。本発表に加えて、展示会場(6ホール)内にSOWNで発表したソフトを体験できるゾーンを設置。キラリと光るゲームアイデアを、一般来場者にも体験してもらえるようにしました。

「TGS フォーラム 2010」および「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」、「SOWN2010」のプログラム詳細については、次項以降をご参照ください。

● TGSフォーラム 2010

東京ゲームショウ事務局では、「TGS フォーラム 2010 専門セッション」の受講事前申し込みを公式ホームページ(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)にて受付中です。専門セッションの受講料は、前売りが1セッション8,000円(税込)。当日売りは、1セッション10,000円(税込)です。それぞれ、先着順に受け付け、定員となり次第締め切ります。事前申し込みで定員に達した場合は、当日受講申し込みは基本的には受け付けませんので、予めご了承ください。なお、専門セッション受講の方には、「東京ゲームショウ 2010」ビジネスデイ事前登録申込券をご提供します。

※ビジネスデイ事前登録申込券は、ゲーム業界関係者のみご利用いただけます。

※プログラム詳細は、次項をご参照ください。

【開催日時】 2010年9月16日(木)・17日(金) ビジネスデイ

■基調講演 :9月16日(木) 10:30~11:30

※基調講演の会場は国際会議場コンベンションホール B

■専門セッション :9月17日(金) 13:00~17:15

※専門セッションの会場は国際会議場内会議室

■スポンサーシップセッション :9月17日(金) 11:00~12:00

※スポンサーシップセッションの会場は国際会議場内会議室

【会場】 幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区)・国際会議場

【受講料(税込)】 ●専門セッション・・・1セッション受講 前売り 8,000円/当日 10,000円

(特典)「東京ゲームショウ 2010」ビジネスデイ事前登録申込券をご提供します。

※ビジネスデイ事前登録申込券は、ゲーム業界関係者のみご利用いただけます。

※受講料は、いずれも消費税込。

●基調講演・・・無料

●スポンサーシップセッション・・・無料

【受講申込】 7月28日(水)から公式ホームページ <http://tgs.cesa.or.jp/forum/> で受付中

【締切】 先着順に受け付け、定員となり次第締め切ります。

※事前申し込みで定員に達した場合は、当日受講申し込みは基本的には受け付けません。

(報道関係の方の TGS フォーラム 2010 ご取材および撮影、受講について)

・「東京ゲームショウ2010」プレスパスにて、ご取材・撮影・受講できます。

撮影は、所定のカメラ位置からのみとなります。動画収録に際しては、音声出力端子をご用意します。

・報道関係の方で専門セッションの受講をご希望される場合は、特別料金(1セッション 5,000円)でご案内させていただきます。詳しくは事務局報道担当までお問い合わせください。なお、席に限りがございます。確実に受講することを望まれる場合は、公式ホームページ <http://tgs.cesa.or.jp/forum/> から一般受講にて、お申し込みください。

・取材目的による撮影のみをご希望される場合は、各セッション開始後 10 分間までとさせていただきます。開始後 10 分以降も撮影を続けられる場合は、受講料(特別料金;1セッション 5,000円)をお支払いいただきますので、ご了承ください。

TGSフォーラム 2010 プログラム

■9月16日(木)

基調講演 (無料) 事前登録制 ※同時通訳有

10:30~11:30

テーマ: 「Xbox 360のビジョンおよび2010年事業戦略」(仮)

米マイクロソフトのフィル・スペンサー氏、およびマイクロソフト株式会社の泉水 敬氏が、現在のゲーム産業に関するマイクロソフトの考察や、インタラクティブ・エンターテインメントビジネスを世界市場で推進していくうえで、日本のクリエイターおよびパブリッシャーの重要性などを踏まえ、マイクロソフトのインタラクティブ・エンターテインメント事業のビジョンと、2010年のXbox 360の事業戦略について語ります。

講師: マイクロソフト コーポレーション
 コーポレート バイスプレジデント
 Microsoft Game Studios担当
 フィル・スペンサー氏



マイクロソフト株式会社 執行役 常務
 ホーム&エンターテインメント事業本部長
 泉水 敬氏



■9月17日(金)

スポンサーシップセッション (無料) 事前登録制 ※同時通訳有

11:00~12:00

テーマ: 「ダッチゲームマスターズ オランダゲーム産業の独創性」

国際会議場 3F:301会議室

400年以上の間、独自の創造性と市場への適応力で名を馳せるオランダ。発展する今日のゲーム産業においても、オランダは数々の素晴らしい作品を作り続けています。このセッションでは、オランダのゲーム関連企業4社によるプレゼンテーションから、彼らの独創的な取り組みと、彼らが創出したマーケットを紹介いたします。セッション終了後、会場内のオランダパビリオンにて、受講者向けのランチセッション(無料)を続けて行います。こちらにも是非ご参加ください。

講師: GATE(Professional School for Arts Education)
 -Innovative Pilot Project : Education
 Mr.Jeroen Elfferich (Ex Machina, Crossplatform & Scheduled Gaming)
 Mr.Ilja Goossens, Mr.Maarten Brands
 -Club Galactik Football

■9月17日(金)

専門セッション		
13:00 ～15:00	<p>〈ソーシャルゲームセッション〉 (国際会議場2F 201号室/定員120人)</p> <p>(テーマ) ソーシャルゲームが大ブレイク オープン化が切り開く、新しいゲームの可能性</p> <p>ソーシャル・ネットワーク・サービス(SNS)に集うデジタル・ネイティブ(PCやモバイル、インターネットを自在に操る人々)。その人たちの多くがSNSをプラットフォームとする「ソーシャルゲーム」を利用している。国内外においてソーシャルゲームを利用する人、モノ(ゲームタイトル)、金(売上高)は急増し、今後のゲーム業界にとって新しい軸になると見られている。国内を代表するSNSプラットフォームベンダー、SNS上のゲーム開発企業を招いて、ソーシャルゲームの実情と将来像に迫る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ミクシィ パートナービジネス本部アライアンス推進部パートナー推進グループ マネージャー/安部 聡氏 ●芸者東京エンターテインメント CEO/田中 泰生氏 ●グリー 取締役 執行役員 事業開発部長/青柳 直樹氏 <p>モデレータ: 日経BP社 日経ビジネスオンライン副編集長 戸田 顕司</p>	<p>〈3D(立体視)セッション〉 (国際会議場3F 301号室/定員100人) ※同時通訳有</p> <p>(テーマ) ゲームが普及の鍵となるか 3D(立体視)新世代戦略</p> <p>新作映画の大ヒット、新型テレビが続々登場するなど、3D(立体視)技術を核とした新商品のムーブメントが市場を活気づけている。2010年後半からは、いよいよゲーム業界にも3D(立体視)の波が押し寄せようとしている。家庭用据置型ゲーム機での実装化が進み、携帯型ゲーム機でも新製品が投入される。そこで、3D(立体視)によって、ゲームがどのようなコンテンツに変化し、新しい驚きをユーザーに提供できるのか、3Dテレビメーカー、ゲームメーカー、専門ジャーナリストらが、大胆に予測する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ソニーマーケティング プロダクツマーケティング コンシューマーAVマーケティング部門 ホームエンタテインメントプロダクツマーケティング部 ディスプレイMK課 マーケティングマネージャー/中村 裕氏 ●Sony Computer Entertainment Worldwide Studios (Liverpool / Evloution / BIGbig / SCE WWS Stereoscopic 3D Team) Senior Director Studio Group/Mick Hocking氏 ●映像ジャーナリスト/大口 孝之氏 <p>モデレータ: 日経BP社 日経トレンディ編集長 渡辺 敦美</p>
15:15 ～17:15	<p>〈携帯電話ゲームセッション〉 (国際会議場2F 201号室/定員120人)</p> <p>(テーマ) スマートフォン&オープン環境が切り開く 激戦!ケータイ用ゲーム新マーケット</p> <p>iPhoneやAndroid携帯といったスマートフォンの登場によって、大きく変化しつつある国内携帯電話業界。ゲームのプラットフォームとして見ても、キャリアや機種特有の開発環境に限定されてきた時代から一歩踏み出し、オープン、かつマルチな環境でゲームを開発できる時代に入ってきた。それと呼応するように従来型の携帯電話の開発環境も、オープン化ヘドラスティックに変化を遂げようとしている。このセッションでは、スマートフォンや携帯電話のプラットフォームがどこへ向かうのか、ゲームメーカーは何ができるようになるのか、といった視点で2011年以降の動向を探る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●グーグル デベロッパー・アドボケイト/クリス・プルエット氏 ●ドコモ・ドットコム 投資部長/三好 大介氏 ●ジャーナリスト/林 信行氏 <p>モデレータ: 日経BP社 日経エンタテインメント!編集長 吉岡 広統</p>	<p>〈アジアゲームビジネスセッション〉 (国際会議場3F 301号室/定員100人)</p> <p>(テーマ) いつから始める?どこから始める? 熱気と混沌が渦巻くアジアゲーム市場のねらい目はココだ!</p> <p>中国市場の急拡大を軸に、アジアにおけるゲーム・ビジネスに熱い視線が注がれている。しかし日本企業の多くが、売上規模の少ないアジア市場よりも北米や欧州でのビジネスに注力してきたこともあり、アジア市場に対する十分なノウハウやプランを持っていないケースがある。そのため、ゲーム・ビジネスへの規制を強めつつも、マーケットが急拡大する中国市場に対する情報ニーズは高まっている。このセッションでは中国市場を始めとするアジアでのゲーム・ビジネスのスペシャリストが、日本ゲーム企業のアジア進出に対する考え方や対策などについて解説する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●セガ 中国アジア事業部 中国アジアモバイル部/北山 俊輔氏 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント ソニー・コンピュータエンタテインメント アジア プレジデント/安田 哲彦氏 ●プレミアムエージェンシー 取締役 ビジネスディベロップメント チームチーフプロデューサー/高橋 鮎美氏 ●立命館大学 映像学部准教授/中村 彰憲氏 <p>モデレータ: 日経BP社 日経ビジネスアソシエ副編集長 降旗 淳平</p>

●20回記念企画「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」

東京ゲームショウ 2010 の新企画として実施する「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」は、日本をはじめ、韓国、台湾、中国のアジア各国・地域の主要なゲーム会社の経営トップが一堂に会し、アジア圏のゲーム・ビジネスの将来像について話し合います。
なお、本サミットは観光庁の協力を得て、開催されます。

【開催日時】 9月16日(木) 13:00～15:00

【会場】 幕張メッセ「国際会議場コンベンションホール B」

【参加費】 無料(事前登録制)
※事前登録は、東京ゲームショウ公式 Web サイトからお申し込みいただけます。満員の場合はお申し込みができない場合がございますが、予めご了承下さい。

【各国のサミット登壇者】

・株式会社カプコン	代表取締役社長	辻本 春弘 氏(日本)
・株式会社スクウェア・エニックス	代表取締役社長	和田 洋一 氏(日本)
・NHN Corporation	ハンゲーム代表	ジョン・ウク 氏(韓国)
・NEXON Corporation	代表理事	ソ・ミン 氏(韓国)
・XPEC Entertainment Inc.	代表取締役会長	許 金龍 氏(台湾)
・ガマニアデジタルエンターテインメント	代表取締役 CEO	劉 柏園 氏(台湾)
・盛大游戏(シャングァ・ゲームズ)	副総裁	銭 東海 氏(中国)
・騰訊(テンセント)	互動娛樂業務系統副総裁	王 波 氏(中国)

(モデレータ) 日経BP社電子・機械局長 浅見 直樹

※ サミット登壇者は変更する場合がございますので、ご了承ください。

※ 日本語、英語、韓国語、中国語による同時通訳があります。

【メインテーマ】

アジア圏におけるゲーム・ビジネスを発展させるために

○ディスカッションテーマ(1)「アジア圏各国のゲーム市場トレンドについて」

日本、韓国、台湾、中国のゲーム市場のトレンドについて解説・分析。それぞれのマーケットについて、国内外から見た印象と実態について掘り下げます。

○ディスカッションテーマ(2)「アジア圏におけるビジネスチャンスについて」

アジア圏でゲーム・ビジネスを拡大するために、何をすべきか。チャンスはどこにあるのかを探ります。

○ディスカッションテーマ(3)「ネットワークの出現とハードウェアの環境変化から見る、ゲーム・ビジネスの将来像」

インターネットの急速な普及と、スマートフォンなどの新しい端末の登場によって、ゲーム・ビジネスのありかた、提供方法などさまざまな面で変化が訪れているゲーム・ビジネスの将来像について考えます。

○ディスカッションテーマ(4)「国際的な開発協業体制について」

アジアを含めたゲーム開発の協業について、その可能性と課題を考えます。

●ゲームアイデア発掘イベント「SOWN 2010」9作品決定

日本、米国、ドイツ、イラン、シンガポールからゲーム開発者が登壇

主催者企画「SENSE OF WONDER NIGHT 2010」(センス・オブ・ワンダー ナイト 2010/以下、SOWN 2010)[主催:CESA/日経BP、協力:国際ゲーム開発者協会日本]に参加する9作品を決定いたしました。SOWN 2010は、ゲーム開発者にスポットライトを当て、“見た瞬間、コンセプトを聞いた瞬間に、誰もがはっと、自分の世界が何か変わるような感覚”=「センス・オブ・ワンダー」を引き起こすようなゲームのアイデアを発掘し、東京ゲームショーにてプレゼンテーションの機会を提供するものです。

SOWN 2010でプレゼンテーションする作品は日本から3作品、米国・ドイツから2作品、イランとシンガポールからそれぞれ1作品の計9作品。9月17日(金)18時からSOWN 2010特設会場にて、順次プレゼンテーションします。ビジネスデイに参加されている方(ビジネスデイ来場者バッジを着用の方)なら、どなたでもプレゼンテーション会場に入ることができます。新たな可能性を模索するゲーム開発者と、プレゼンテーションを見た業界関係者から新たなムーブメントを起こすことがSOWNの狙いです。奮ってご参加ください。

日 時: 9月17日(金) 18時~20時30分終了予定

特設会場: 幕張メッセ・国際会議場 2階 201

※同会場に入場する際にはビジネスデイ来場者バッジ、プレスパスなどを必ず携帯してください。

プレスパス発行には、事前登録が必要です。公式ホームページ[メディアの方へ]をご覧ください。

■SOWN 2010プレゼンテーション作品一覧

作品タイトル	開発者名	国籍
アノソノコノミチャン	芸夢中心(ゲームセンター)	日本
Everything can Draw!	Mahdi Bahrami	イラン
Infinite Blank	Evan Balster	アメリカ
ラブプレス++ ~俺の嫁 にマッサージ~	神奈川工科大学 情報メディア学科 白井研究室	日本
音楽マインスイーパー	ゲーム製作者コミュニティ in 札幌	日本
Orfeo: a Game in Music	Roberto Dillon	シンガポール
Record Tripping	Bell Brothers	アメリカ
Ulitsa Dimitrova	Lea Schönfelder and Gerard Delmas	ドイツ
<スマートフォン部門>		
Spirits	Spaces of Play	ドイツ

(タイトルアルファベット順。日本語タイトルは、英文訳表記による。)

※ 最新情報につきましては、SOWN公式サイト(<http://tgs.cesa.or.jp/sown/>)をご覧ください。

※ プレゼンテーション作品は応募者の都合により、キャンセルする場合があります。

「東京ゲームショー 2010」開催概要

名称: 東京ゲームショー2010(TOKYO GAME SHOW 2010)	会場: 幕張メッセ (千葉県千葉市美浜区)
主催: 社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)	展示ホール1~8/国際会議場
共催: 日経BP社	来場者数: 18万人(予定)
後援: 経済産業省	出展社数: 138社(7月1日現在)
会期: 2010年9月16日(木) ビジネスデイ 10:00~17:00	出展小間数: 1410小間(7月1日現在)
9月17日(金) ビジネスデイ 10:00~17:00	入 場 料: 一般...前売1,000円/当日1,200円
9月18日(土) 一般公開日 10:00~17:00	小学生以下.....入場無料
9月19日(日) 一般公開日 10:00~17:00	

※ビジネスデイは、ビジネス関係者およびプレス関係者のみのご入場となります。

※一般公開日は9:30から開場する可能性があります。