

# TOKYO GAME SHOW 2013

GAME は進化し続ける。

〈報道関係各位〉

2013年8月2日

## 「TGS フォーラム 2013」・「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2013」 開催概要決定！ 事前登録は 8 月 8 日(木)より受付開始予定

### 〈基調講演 登壇者〉

【第 1 部】ソニー・コンピュータエンタテインメント:アンドリュー・ハウス氏(代表取締役社長 兼 グループ CEO)ほか

【第 2 部】ガンホー・オンライン・エンターテイメント:森下 一喜氏(代表取締役社長 CEO)

一般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

東京ゲームショウ 2013(主催:一般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:鶴之澤 伸]、共催:日経 BP 社[社長:長田 公平])では、ビジネスデイの 9 月 19 日(木)・20 日(金)の 2 日間、ゲーム業界関係者を対象に国内外のゲーム業界の現状や将来像について話し合うカンファレンス「TGS フォーラム 2013」と「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2013」の開催概要を決定しました。

「TGS フォーラム 2013」は、9 月 19 日(木)の基調講演に加えて、20 日(金)に 4 つの専門セッションを実施するほか、出展社によるスポンサーシップセッションを両日に開催します。

基調講演は 2 部構成となります。第 1 部は、『「プレイステーション 4」が創造する世界(仮)』と題して、ソニー・コンピュータエンタテインメントの代表取締役社長 兼 グループ CEO のアンドリュー・ハウス氏、SVP 兼 第一事業部 事業部長の伊藤雅康氏、そして SCE ワールドワイド・スタジオ プレジデントの古田修平氏の 3 人が講演します。第 2 部では、ガンホー・オンライン・エンターテイメント代表取締役社長 CEO の森下一喜氏が登壇します。

専門セッションでは、近年のゲーム産業において注目されている「スマートフォン」、「プラットフォーム」、「インディペンデント」、「テクノロジー」の 4 つのポイントに合わせたセッションを開催し、各専門分野での有識者をお招きしたディスカッションを展開します。

また、アジア各国・地域のゲーム業界のトップや代表者が集まり、アジアでのゲーム産業の将来性について語り合う「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2013」を、9 月 19 日(木)の 13 時 30 分より開催します。日本、韓国、台湾の東アジア地域に加え、インドネシア、タイ、マレーシアの東南アジア地域の先進企業も参加し、アジア圏のさらなるゲームビジネスの可能性と課題について議論します。

東京ゲームショウ事務局では、「TGS フォーラム 2013」および「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2013」の受講事前申込受付を 8 月 8 日(木)から、公式ホームページ(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で開始する予定です。「TGS フォーラム 2013 基調講演、スポンサーシップセッション」と「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2013」の聴講は無料です。「TGS フォーラム 2013 専門セッション」は有料で、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。

各プログラムの詳細については、次項以降をご参照ください。

「東京ゲームショウ」公式ホームページ <http://tgs.cesa.or.jp/>

# ■ TGSフォーラム 2013

---

## ◇ 基調講演

- 日 時 : 2013年9月19日(木) 10:30~12:25
- 会 場 : 幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区) ホール 8 内イベントステージ
- 受講料 : 無料
- 申 込 : 東京ゲームショウ公式 HP (<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>) で、8月8日(木)から受付開始予定
- 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。
- 講演内容 : 【第1部】  
「プレイステーション 4」が創造する世界(仮)  
<登壇者> ソニー・コンピュータエンタテインメント  
アンドリュウ・ハウス氏(代表取締役社長 兼 グループ CEO)  
伊藤 雅康氏(SVP 兼 第一事業部 事業部長)  
吉田 修平氏(SCE ワールドワイド・スタジオ プレジデント)
- 【第2部】  
「ガンホー・オンライン・エンターテイメントが目指す、次のゲーム像とは」(仮)  
<登壇者> ガンホー・オンライン・エンターテイメント  
森下 一喜氏(代表取締役社長 CEO)

## ◇ 専門セッション

- 日 時 : 2013年9月20日(金) 13:00~17:15 (予定)
- 会 場 : 幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区) 国際会議場内会議室
- 受講料 : 1セッション受講 … 前売り 8,000円(税込) / 当日 10,000円(税込)  
受講特典として「東京ゲームショウ 2013」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。  
※TGS2013 出展社の方々向けに、特別価格で提供する出展社割引を用意いたします。  
詳細は、後日、CESA や東京ゲームショウ事務局が配信するご案内を参照ください。
- 申 込 : 東京ゲームショウ公式 HP (<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>) で、8月8日(木)から受付開始予定
- 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。

※専門セッションのプログラムについては次項をご参照ください。

## ◇ スポンサーシップセッション

- 日 時 : 2013年9月19日(木)、20日(金) 午後 (予定)
- 会 場 : 幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区) 国際会議場内会議室
- 受講料 : 無料
- 内 容 : App Annie、オランダ・ゲーム・フロント(オランダ王国大使館 経済クラスター)ほかによる講演を予定

- 申 込 : 東京ゲームショウ公式 HP (<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で、8月8日(木)から受付開始予定
- 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「専門セッション(有料)」のご取材及び受講について】

- ・受講をご希望される場合は、特別料金でご案内させていただきます。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、入場後 10分間までとさせていただきます。それ以降、撮影を続けられる場合は、受講料(特別料金)をお支払いいただきますので、ご了承ください。

詳しくは事務局広報担当までお問い合わせください。

## ◇ TGS フォーラム 2013 プログラム

■ 9月19日(木)

基調講演 (無料・事前登録制)		幕張メッセ ホール8 イベントステージ
10:30~12:25	<p><b>【第1部】 10:30~11:30</b></p> <p><b>&lt;テーマ&gt; 「プレイステーション4」が創造する世界(仮)</b></p> <p>ソニー・コンピュータエンタテインメントが2013年の年末商戦から発売する次世代コンピュータエンタテインメントシステム「プレイステーション4」。この最先端のシステムが持つ詳細なスペックと専用ソフトウェアタイトル、そして「プレイステーション」プラットフォームが実現する新たなゲーム体験について、最新情報を交え紹介する。</p> <p><b>&lt;登壇者&gt; ソニー・コンピュータエンタテインメント</b> アンドリュー・ハウス氏 (代表取締役社長 兼 グループCEO) 伊藤 雅康氏 (SVP 兼 第一事業部 事業部長) 吉田 修平氏 (SCEワールドワイド・スタジオ プレジデント)</p>	
	<p><b>【第2部】 11:35~12:25</b></p> <p><b>&lt;テーマ&gt; ガンホー・オンライン・エンターテイメントが目指す、ゲーム像とは(仮)</b></p> <p><b>&lt;登壇者&gt; ガンホー・オンライン・エンターテイメント</b> 森下 一喜氏 (代表取締役社長CEO) [聞き手] 品田 英雄 (日経BP社 日経BPヒット総合研究所 研究員)</p>	

※講演内容、登壇者は予告なく変更になる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

# ■ 9月20日(金)

専門セッション 有料(前売8,000円/当日10,000円・事前登録制)		幕張メッセ 国際会議場会議室	
13:00~15:00	<b>〈スマートフォンゲームセッション〉</b> <b>「ポスト・パズドラを探せ            ~ブラウザゲーム V.S. アプリゲームの行方」(仮)</b> スマートフォン・タブレット向けゲームソフトで、旋風を巻き起こしている「パズル&ドラゴンズ」。その人気ぶりを見て、スマートフォン向けゲームアプリ開発に力を注いでいるゲーム開発会社は少なくない。一方、ブラウザを使って遊ぶスマホ向けゲームも、開拓できる余地はまだある。アプリもブラウザもそれぞれに強いところ、弱いところがあり、その特徴を捉えたゲーム開発・ビジネスモデルの構築が必要になる。ポスト・パズドラとなるゲームソフトは、アプリ型ゲームにあるのだろうか。もしくは、ブラウザゲームから生まれるのだろうか。それとも第3の道があるのだろうか。スマートフォン向けゲーム開発会社のトップが集まり、その可能性について話し合う。 <登壇者> ● 前田 悠太氏 (ポケラボ 代表取締役社長) ● (講師選定中) ● (講師選定中) <モデレータ> ● 小川 仁志 (日経BP社 日経エンタテインメント! 編集長)	<b>〈ゲームプラットフォームセッション〉</b> <b>「ゲームプラットフォーム戦国時代~5年後を見据えた顧客開拓~ゲーム業界の3識者が今後のマーケットの変化を語る」(仮)</b> 新型家庭用ゲーム機、スマートフォン/タブレット、PCオンライン、クラウドゲーム、Android搭載ゲーム機など、ゲームプラットフォームはかつてないほどのスケールで、その翼を広げている。しかも、従来型のゲームパッケージ販売だけではなく、オンライン型、ダウンロード型、ソーシャル型など、ゲームソフトのデリバリー方法のバリエーションも増えた。そのため、ゲームビジネスの「型」や「ユーザー像」も複雑になり、ゲーム開発の方向性を固めにくくなってきた。そこで、ゲーム業界を代表する識者3人の力を借りて、混迷きわまる現在の日本ゲーム産業について、何を信じて、ゲームビジネスを続けていけばいいのか、という切り口で討論する。 <登壇者> ● 新 清士氏 (ジャーナリスト) ● 大前 広樹氏 (Unity Technologies Japan 日本担当部長) ● 前田 栄二氏 (SMBC日興証券 株式調査部 シニアアナリスト) <モデレータ> ● 降旗 淳平 (日経BP社 日経レンディ 副編集長)	
	<b>〈インディペンデントゲームセッション〉</b> <b>「インディーゲームで食えるのか?!            ~日本のインディペンデントゲーム新事情」(仮)</b> 世界中で注目を集めているインディペンデントゲーム市場。その理由は明確だ。ゲームのプラットフォームが多様化するなか、ゲームをデリバリーする方法も多彩になり、個人開発者・少人数で制作したゲームを広く世の中に提供できるように変化した。その結果、斬新な切り口で、新しい体験を与えられるゲームタイトルがインディペンデントから出てくるようになり、新しい才能を発掘する場所として、世界中のゲーム企業が注目しているのだ。そこで、本セッションでは、インディペンデントゲームに関して、日本の現状を捉え、その中にある課題と可能性について、専門家や活動を支援している企業などが集まり話し合う。 <登壇者> ● 小野 憲史氏 (IGDA日本[国際ゲーム開発者協会日本]代表) ● 檜村 匠氏 (アスタリズム ゲーム開発チーム NIGOROディレクター) ● 浅野 剛史氏 (ソニー・コンピュータエンタテインメント オープンプラットフォーム事業推進部) <モデレータ> ● 武部 健一 (日経BP社 日経ソフトウェア 記者)	<b>〈ゲームテクノロジーセッション〉</b> <b>「入出力デバイスが変えるゲームのミライ            ~HMDや新センサのゲーム応用を探る」(仮)</b> ゲーム機をはじめ、スマートフォンやタブレット端末、パソコンといったハードウェアの性能が向上し、本体だけではゲーム内容の差異化が難しくなっている。そこで鍵を握るのが、ヘッド・マウント・ディスプレイ(HMD)のような映像出力機器や、Kinectのようなセンサを用いた入力機器である。最近ではゲーム用のHMD「Oculus Rift」や、手や指の細かな動きを10μ mという高精度で検知できるセンサ機器「Leap Motion」に注目が集まっている。そこで本セッションでは、進展著しいHMDや新しいセンサ機器の特徴とゲーム応用などの最先端技術について、入出力デバイスに詳しい技術者や研究者が解説する。 <登壇者> ● 笹尾 和宏氏 (新日鉄ソリューションズ ワークスタイル イノベーションセンター シニア・マネージャ) ● 近藤 義仁氏 (エクシヴィ 代表取締役社長 チーフソフトウェアアーキテクト) ● (講師選定中) <モデレータ> ● 根津 禎 (日経BP社 日経エレクトロニクス 記者)	
15:15~17:15			

※各セッションの講演内容、登壇者は予告なく変更になる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

## ■ アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2013

「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2013」では、日本をはじめ、インドネシア、韓国といった アジア各国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。

日 時 : 2013年9月19日(木) 13:30~15:00 (予定)

会 場 : 幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区) ホール 8 内イベントステージ

受 講 料 : 無料(事前登録制)

※東京ゲームショウ公式 HP (<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>) で事前登録を受け付けております。  
満員の場合は受け付けできない場合がありますので、あらかじめご了承ください。

テ ー マ : 「勃興するアジア圏ゲームマーケット、その全貌を探る」(仮)

<各国の登壇者>

インドネシア Dien Wong 氏 (Altermyth, CEO)

タ イ (講師選定中)

マレーシア Ganesan Valayathan 氏 (Fun & Cool Ventures, CEO)

韓 国 (講師選定中)

台 湾 許 金龍氏 (XPEC Entertainment 代表取締役会長)

日 本 鶴之澤 伸氏 (コンピュータエンターテインメント協会 会長)

### 「東京ゲームショウ 2013」開催概要

名 称	東京ゲームショウ 2013(TOKYO GAME SHOW 2013)
主 催	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
共 催	日経BP社
後 援	経済産業省
会 期	2013年9月19日(木) ビジネスデイ 10:00~17:00 9月20日(金) ビジネスデイ 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。 9月21日(土) 一般公開日 10:00~17:00 9月22日(日) 一般公開日 10:00~17:00 ※一般公開日は、状況により、9:30に開場する場合があります。
会 場	幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区) 展示ホール1~9/イベントホール/国際会議場
来場予定者場	20万人(予定)
出展社数	181社(6月28日現在)
入 場 料	一般(中学生以上).....前売1,000円/当日1,200円
(一般公開日)	小学生以下.....入場無料 TGSサポーターズクラブ...前売3,000円