

TOKYO GAME SHOW 2015

もっと自由に、GAME と遊ぼう。

報道関係各位

2015年8月7日

TGSフォーラム2015／アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2015 セッション開催概要決定！

ビジネスデイ事前登録を開始、プレミアムラウンジ・メンバーシップを新設

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BP社

東京ゲームショウ2015(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:岡村 秀樹]、共催:日経BP社 [社長:長田 公平]、会期:9月17日～20日、会場:幕張メッセ/以下、TGS2015)は、ビジネスデイの9月17日(木)・18日(金)の2日間にかけて実施する「TGSフォーラム2015」ならびに「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2015」の開催概要を決定しました。

「TGSフォーラム2015」は、9月17日(木)の基調講演に加えて、18日(金)に4つの専門セッションを開催します。

開催初日にあたる9月17日(木)の基調講演・第1部では、『妖怪ウォッチ』の生みの親であるレベルファイブ代表取締役社長/CEOの日野晃博氏をお招きして、ヒットコンテンツの創出について、クリエイター兼経営者ならではの視点で語っていただきます。第2部では、米Amazonが買収したTwitch、米GoogleのYouTube、ドワンゴのniconicoという3つの動画配信プラットフォームが登場し、「ゲーム業界と動画配信の可能性」について語ります。

9月18日(金)に開催する専門セッションでは、今のゲーム産業には欠かせない4つの要素である「ゲームトレンド」、「スマートフォン」、「ゲームマーケティング」、「ゲームテクノロジー」に分け、各専門分野の第一人者をそれぞれお招きしたりレポートとディスカッションを展開します。

アジア各国のゲーム業界のトップや代表者が集まり、アジア市場でのさらなる発展に向けて語りあう「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2015」[9月17日(木)開催]には、日本と中国の有力企業の代表者が参加。今年のテーマは、『リトライ:中国ゲームマーケット』と題し、中国市場に挑戦しつづけてきた日本企業の足跡、中国企業から見た日本企業への提案、といった視点で、お互いのマーケットを理解するためのパネルディスカッションを実施します。

「TGSフォーラム2015」および「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2015」の受講事前申込受付は8月10日(月)から、公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で開始する予定です。

■ビジネスデイ事前登録を開始、「プレミアムラウンジ・メンバーシップ」を新設

ゲームビジネス関係者を対象としたビジネスデイの事前登録を公式ウェブサイトを開始しました。出展社が関係者に配布する「ビジネスデイ事前登録申込券」を利用してお申し込みいただけるほか、有料(5,000円、税込)での登録も受け付けます(申請後、所定の確認がございます)。

また、今年から、ビジネス来場者がアポイントメントシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」を使って、出展社との商談に加えて、来場者同士の商談もできる「プレミアムラウンジ・メンバーシップ」(50,000円、税込)を人数限定で受け付けます。同メンバーシップにお申し込みいただくと、専用のプレミアムラウンジをご利用いただけるなど、快適な商談環境を提供します。詳細は公式ウェブサイトをご参照ください。

「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2015

◇ 基調講演

日 時 : 9月17日(木)10:30~12:50 (予定)

会 場 : 展示ホール1 <イベントステージ>

受 講 料 : 無料 (事前登録制)

※基調講演の事前登録(無料)だけでは、そのほかの展示会場にはお入りいただけません。基調講演以外の展示会場に入場いただけるのは、「ビジネスデイ事前登録申込券」(無料、要事前登録)、「プレミアムラウンジ・パス」「プレスパス」をお持ちの方もしくは、ビジネスデイの事前登録をして審査を通過した方(事前登録料:5,000円・税込)のみとなります。

申 込 : 東京ゲームショウ公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で、
8月10日(月)から受付開始予定

締 切 : 先着順 ※事前申込で定員に達した場合は、当日の受講申込は原則として受け付けませんので、
あらかじめ、ご了承ください。

【第1部】

10:30 ~ 11:25

<イントロダクション>

「日本のゲーム産業の現状と、新生CESA」

家庭用ゲームを中核としてきたコンピュータエンターテインメント協会(CESA)と、携帯電話やスマートフォンのゲームをベースとしたソーシャルゲーム協会(JASGA)が、2015年4月に一つの協会となった。これは、日本のゲーム産業が取りまく環境に適合した結果と言える。その新生CESAの役割について、新会長が語る。

登壇者 : 岡村 秀樹氏 (コンピュータエンターテインメント協会 会長)

「クリエイター兼経営者だからこそできた ヒットコンテンツ創出」

『妖怪ウォッチ』で日本を席卷している「レベルファイブ」。これまでも数多くのヒット作を世の中に送り込んできた同社が、アニメやマンガ、玩具などのパワーを合わせて、本作で世界展開へ向けて動き出している。その原動力となっている同社代表取締役社長/CEOの日野晃博氏が、クリエイター兼経営者だからこそできた“ヒットコンテンツの創出”について解説する。

登壇者 : 日野 晃博氏 (レベルファイブ 代表取締役社長/CEO)

【第2部】

11:30 ~ 12:50

<テーマ>

「ゲームマーケティング新時代 ～動画配信プラットフォーム活用の新しい可能性～」

①「TwitchとAmazonが切り開くゲーム実況とアプリビジネス拡大の新しい戦略」

登壇者 : Jonathan Shipman氏 米Twitch Interactive SVP, Global Infrastructure

ジョナサン・ナガオ氏 アマゾンジャパン アプリ事業部ディレクター
(映像出演:Emmett Shear氏 CEO Twitch Interactive)

②「YouTube と動画クリエイターが創り出す新しいゲーム体験とコミュニティ」
登壇者: Ryan Wyatt 氏 米YouTube Global Head of Content for Gaming

③「リアルとネットが融合したゲームプラットフォーム戦略」
登壇者:横澤 大輔氏
ドワンゴ 取締役CCO ニコニコ超会議/闘会議統括プロデューサー

◇ 専門セッション

日 時 : 9月18日(金)13:00~17:15 (予定)

会 場 : 国際会議場2F~3F <各会議室>

受 講 料 : 1セッション・・・前売り 8,000円(税込) / 当日 10,000円(税込)

専門セッションをお申し込みの方に受講特典として、ビジネスデイに展示会場へ入場できる「事前登録申込券」を無料でご提供します。

※18歳未満の方、学生の方、ビジネス目的以外の方は入場できません。また、入場をお断りする場合でも、返金はいたしませんので、あらかじめご了承ください。

申 込 : 東京ゲームショウ公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で、8月10日(月)から受付開始予定

締 切 : 先着順 ※事前申込で定員に達した場合は、当日の受講申込は原則として受け付けませんので、あらかじめ、ご了承ください。

専門セッションのプログラムについては別紙をご参照ください。

◇ スポンサーシップセッション

日 時 : 9月18日(金)11:00~16:10 (予定)

会 場 : 国際会議場3F 303会議室

受 講 料 : 無料

内 容 : JCSQUARE、バーチャルコミュニケーションズ、FULLER、フュージョン・コミュニケーションズがそれぞれ講演を予定。詳細は公式ウェブサイトにてご確認ください。

申 込 : 東京ゲームショウ公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で、8月10日(月)から受付開始予定

締 切 : 先着順 ※事前申込で定員に達した場合は、当日の受講申込は原則として受け付けませんので、あらかじめ、ご了承ください。

■ 専門セッションプログラム

※事前登録制(1セッション…前売り8,000円/当日10,000円)

9月18日(金)		国際会議場 2F~3F <会議室>	
13:00~15:00	[A] ゲームトレンドセッション (2F:201会議室)	[B] スマートフォンゲームセッション (3F:301会議室)	
	<p>「ユーザー参加型の新たな“楽しみ”の創造 ~ゲームプレーの動画配信~」</p> <p>ゲームプレーを動画配信する手法は、ユーザーの参加感をくすぐり、口コミでのブームを巻き起こす新たなマーケティングとして、急速に注目を集めています。プラットフォームとして、プレイステーション4ならではのソーシャル機能を生かしたタイトルを手がけるソニー・コンピュータエンタテインメントから、「Bloodborne」の山際真晃プロデューサー。カプコンの人気格闘ゲーム「ストリートファイター」シリーズの杉山晃一プロデューサー。スマートフォンで楽しむ「ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト」など幅広いプラットフォームで多数のヒットタイトルを手がけるスクウェア・エニックスの柴貴正プロデューサー。三者三様の「ゲームプレーの動画配信」活用術を明かし、その可能性を語り合います。</p> <p><リレートーク&パネルディスカッション></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 山際 真晃氏 (ソニー・コンピュータエンタテインメント JAPANスタジオ Bloodborne プロデューサー) ■ 杉山 晃一氏 (カプコン 第二開発部 第二大阪プロジェクト推進室 プロデューサー) ■ 柴 貴正氏 (スクウェア・エニックス 第7ビジネス・ディビジョン デイビジョン・エグゼクティブ 兼 プロデューサー) ■ モデレータ: 日経BP社 日経エンタテインメント! 記者 伊藤 哲郎 	<p>「2015年 スマホゲームヒット最前線 ~レッドオーシャン化するスマホゲーム市場で 勝ち抜くために~」</p> <p>スマートフォン向けゲーム市場の急拡大とともに、ゲームコンテンツのサプライヤーが増加した結果、スマホゲームコンテンツが市場にあふれ、レッドオーシャン化している状況だ。そんな厳しい生存競争の中を生き抜いて、ヒット作として芽を出した新作ゲームがある。どのようなプロセスを経て、ヒット作に育ててきたのか、そのヒットの裏側に迫ります。</p> <p><リレートーク&パネルディスカッション></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 須賀 健人氏 (Nairtic Labs アジア統括マーケティングマネージャー) ■ Ming-Yang Yu氏 (台Rayark CEO) ■ (講師選定中) ■ モデレータ: 日経BP社 日経ビジネス 副編集長 瀬川 明秀 	
15:15~17:15	[C] ゲームマーケティングセッション (2F:201会議室)	[D] ゲームテクノロジーセッション (3F:301会議室)	
	<p>「ゲームマーケティング最新手法 ~新型マーケティングプラットフォームの台頭」</p> <p>ゲームがヒットするには、面白いコンテンツであることに加え、その面白さを広く知ってもらうための有効的なマーケティング活動は必須だ。これまで使われてきた媒体を使った広告・宣伝だけではなく、新しい媒体の開発、および活用方法が待ち望まれている。特に、生存競争の激しいスマートフォン向けゲームにとっては、喫緊の課題だ。そこで、ゲーム向けマーケティングの新しい手法に取り組んでいる広告プラットフォームを紹介しします。</p> <p><リレートーク&パネルディスカッション></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 岩城 農氏 (セガゲームス セガネットワークスカンパニー カンパニーCOO) ■ 大友 真吾氏 (Cyber Z 取締役 OPENREC担当) (講師選定中) ■ モデレータ: 日経BP社 日経ビッグデータ 副編集長 降旗 淳平 	<p>「発売直前! 仮想現実ゲーム ~ハードとソフトの両輪が動き始めた~」</p> <p>米Oculus VR社のOculus Rift、SCEのProject Morpheusに代表される没入型のヘッドマウントディスプレイ(HMD)を利用した仮想現実技術の製品化が近づいている。これまではハードウェアの技術先行で進んできたVR技術だが、その機能を十分に生かせるだけのソフトウェアも徐々に充実してきた。ハードとソフトの両輪が動き始めてきた動向について、同業界のキーパーソンに解説してもらう。</p> <p><リレートーク></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 近藤 義仁氏 (Oculus VR エンジンジェリスト) ■ 秋山 賢成氏 (ソニー・コンピュータエンタテインメント ジャパンアジアソフトウェアビジネス部 次長 SCEJA開発サポート責任者) ■ 原田 勝弘氏・玉置 純氏 (バンダイナムコエンターテインメント) ■ 前島 昌裕氏 (プロダクション・アイジー 企画室経営企画 広報グループ) ■ モデレータ: 日経BP社 日経エレクトロニクス 記者 根津 禎 	

※講演時間、内容、登壇企業、講演者などは、都合により予告なく変更する場合があります。予めご了承ください。

■ アジア・ゲーム・ビジネス・サミット2015

中国のゲーム市場の拡大に期待し、多くの日本ゲーム企業が市場参入に挑戦してきた。しかし、成功を収めたと言える企業はほとんどいなかった。企業文化の違い、マーケットニーズの違い、制度の違い、政治問題などの外的要因といった理由はさまざま、漠然とした“中国市場の難しさ”の印象だけが残った。

しかし、2014年後半から徐々に状況が変化してきている。家庭用ゲーム機市場の開放、国外産スマホゲームの台頭といったビジネスの新しい切り口が見えてきた。そこで、中国ゲーム市場へのアプローチを強めている日本企業と、日本ゲームビジネスとの違いを感じている中国企業を招いて、「中国市場にチャレンジするためには何が必要なのか」という視点で、お互いのマーケットの現状と課題を把握し、次のステップへ進むために必要なことは何なのかを探る。

日 時 : 9月17日(木) 13:30~15:00

会 場 : 幕張メッセ ホール1 イベントステージ

受 講 料 : 無料 (事前登録制)

申 込 : 東京ゲームショウ公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で、事前登録を受け付けております。

※事前申込で定員に達した場合は、当日の受講申込は原則として受け付けませんので、あらかじめ、ご了承ください。

<テーマ> 「リトライ:中国ゲームマーケット」

<登壇者>

日 本 本多 圭司氏 (スクウェア・エニックス 取締役)

日 本 任 宜氏 (DeNA China CEO)

中 国 銭 東海氏 (Shanda Games President)

中 国 張 雲帆氏 (Perfect World COO)

(講師選定中)

■「東京ゲームショウ 2015」開催概要

名 称 : 東京ゲームショウ2015 (TOKYO GAME SHOW 2015)
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

※東京ゲームショウ 2015 は、経済産業省による「地域経済活性化に資する放送コンテンツ等海外展開促進事業費補助金 (J-L0P+)」の補助を受けております。

会 期 : 2015年9月17日(木)・18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19日(土)・20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1～11 ○幕張イベントホール
○国際会議場

来場予定者数 : 22万人

出 展 社 数 : 241社 (7月1日現在)

入 場 料 : 一般(中学生以上)・・・当日1,200円(前売券:1,000円)

(一般公開日) 小学生以下……………入場無料