



TOKYO GAME SHOW 2016

エンターテインメントが変わる。未来が変わる。

報道関係各位

2016年8月10日

TGSフォーラム2016/グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2016

セッション開催概要決定！

ビジネスデイ事前登録を開始、「ビジネスデイ・ゴールドパス」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2016(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:新実 傑]、会期:9月15日~18日、会場:幕張メッセ/以下、TGS2016)は、ビジネスデイの9月16日(金)に実施する「TGSフォーラム2016」ならびに「グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2016」の開催概要を決定しました。

「TGSフォーラム2016」は、16日(金)に3つの専門セッション、1つの特別セミナー、4つのスポンサーセッションを実施します。 ※9月15日に実施予定の基調講演の詳細は後日発表します。

また今年も、全世界のゲーム業界トップ企業が集まり、ゲームのグローバル市場のトレンドについて話し合う「グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2016」を初めて開催します。昨年までは、アジア地域に限定したテーマで議論してきましたが、その枠組みを全世界に広げました。家庭用ゲーム機に加えて、PC、スマートデバイスなど、ゲームプラットフォームは拡大し、ネットワークを通じてコンテンツを多様に楽しめる時代が到来しています。そうした中で、ゲームマーケットは今後、どのようなトレンドに向かうのか、そのビジョンについて話し合います。

専門セッションでは、今のゲーム産業には欠かせない3つの要素である「ゲームトレンド」、「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イトークとディスカッションを展開します。また同日には特別セミナーとして、女性にとってより働きやすい職場を作るための考え方や具体的な方策を検討する「女性活躍推進セミナー」も開催します。このほかに、無料で受講できるスポンサーシップセッションも実施します。

「TGSフォーラム2016」および「グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット 2016」の受講事前申込受付は8月10日(水)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、「ビジネスデイ・ゴールドパス」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。「ビジネスデイ事前登録申込券」に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、ビジネス来場者がアポイントシステム「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「ビジネスデイ・ゴールドパス」(ビジネスデイ事前登録申込券をお持ちの方:20,000円、税込。ビジネスデイ事前登録申込券をお持ちでない方:25,000円、税込)を人数限定で受け付けます。ビジネスデイ・ゴールドパスにお申し込みいただくと、専用のビジネス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。詳細は公式サイトをご参照ください。

「東京ゲームショウ」公式サイト: <http://tgs.cesa.or.jp>

■ TGSフォーラム2016

◇ 専門セッション

日 時 : 9月16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(水)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。

【専門セッションのご取材について】

専門セッションのご取材および媒体掲載はお断りしております。

ただし、通常の受講は可能です。報道関係の方向けの特別料金をご用意しておりますので、下記をご参照ください。

【報道関係の方の専門セッションの受講について】

当日申込に限り、一般料金よりもお安い特別料金で受講できます。

詳しくは事務局広報担当(tgs2016press@w-az.co.jp)までお問い合わせください。なお、当日申込の場合、席に限りがございますので、確実な受講をご希望の方は、公式ホームページ(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)から一般受講者として、お申し込みください。(なお、セッションのご取材・媒体掲載はできません。)

◇ 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16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 (3F 301会議室)

「 e-Sports市場最新事情 ～高まる市場拡大の期待と乗り越えるべき壁～」

複数のプレイヤーが対戦するビデオゲームをスポーツ・競技としてとらえる際の名称「e-Sports」。賞金が設定された大会が多数開催され、プロゲーマーも続々誕生している。対戦を手汗握りながら観戦するという、新たなゲームの楽しみ方が市場のすそ野を広げている「e-Sports」の可能性と、日本市場でのさらなる普及のため課題を語り合う。

リレートーク&パネルディスカッション

- 杉山 晃一氏 (カプコン 第二開発部 第一開発室 プロデューサー)
- 木村 唯人氏 (Cygames 常務取締役兼総合プロデューサー)
- 門澤 清太氏 (フジテレビジョン 総合開発局メディア開発センターペイTV事業部 部長職)

モデレータ：日経BP社 日経エンタテインメント! 副編集長 伊藤 哲郎

15:15～17:15

[B] ゲームテクノロジーセッション (2F 201会議室)

「 VRとARで迎えるゲーム新時代 」

「Virtual Reality (VR)」や「Augmented Reality (AR)」がゲーム業界で脚光を浴びている。2016年は「VR元年」とされ、多くのVR用ヘッドマウントディスプレイ (HMD) やVR用ゲームが発売されている。一方ARも、スマートフォン用ゲーム「Pokémon GO (ポケモンGO)」の大ヒットにより、注目を集めている。そんなVRやAR技術を使いこなして面白くて新しいゲームを作るにはどうすればいいのか。先駆者たちに語ってもらう。

リレートーク&パネルディスカッション

- 小山 順一朗氏 (バンダイナムコエンターテインメント AM事業部 エグゼクティブプロデューサー)
- 田宮 幸春氏 (バンダイナムコエンターテインメント 企画開発1部 プロデュース1課 マネージャー)
- (追加講師調整中)

モデレータ：日経BP社 日経エレクトロニクス 記者 根津 禎

[C] デジタルマーケティングセッション (3F 301会議室)

「 デジタルマーケティング徹底活用術

～ レcommendやソーシャルメディアを駆使し、少額予算で最大の効果を目指す方法 ～ 」

数多くのタイトルがリリースされる昨今、ゲームをヒットさせるには、巨額の予算を投じなくても高い効果が見込める、デジタルマーケティングが欠かせない。データを利活用したレcommendや、Twitterなどのソーシャルメディアを活用した告知手法など、ゲーム市場はもちろん、異業種の最前線でも使われているデジタルマーケティング手法について、最新の取り組みと今後の展望を紹介する。

リレートーク&パネルディスカッション

- 佐藤 基氏 (ディー・エヌ・エー Japanリージョンゲーム事業本部 宣伝部 シニアマーケティングプロデューサー)
- 村岡 弥真人氏 (アライドアーキテクト マーケティング事業本部 AD-Tech事業部 部長)
- (追加講師調整中)

モデレータ：日経BP社 日経デジタルマーケティング 副編集長 降旗 淳平

※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。あらかじめご了承ください。

◇ 特別セミナー「女性活躍推進セミナー」

日 時 : 9月16日(金)13:00~14:00 (予定)

会 場 : 国際会議場 2F 201会議室

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、8月10日(水)から
受付開始予定

締 切 : 先着順(事前登録制)

※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。

概 要 : スマートフォンをプラットフォームとしたゲームの普及で、増加の一途を辿る女性ユーザー。
一方で、ゲーム制作の現場における女性にとっての職場環境はまだまだ十分とは言えない
状態だ。優秀な女性の人材を集め、マネジメントするにはどうすればよいのか。一方で、ゲー
ム業界で働く女性としての心構えをどう持てばよいのか？両者の側面から、ゲームビジネス
における女性活躍推進のための方策を検討する。

登 壇 者 : 東 奈々子氏 (ボルテージ 副会長)

※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。あらかじめご了承ください。

◇ スポンサーシップセッション

日 時 : 9月16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(事前登録制)

内 容 : EGO PUNCH ENTERTAINMENT

専門学校東京デザイナー学院

ポーランド広報文化センター

PocketWhale

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(水)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。

※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。あらかじめご了承ください。

■ グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2016

世界中の主要なゲーム会社のトップが集まり、世界のゲームマーケットのトレンドについて話し合う「グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2016」を、今年初めて実施する。

現在、新しい家庭用ゲーム機に加え、パソコン、スマートデバイスなどのさまざまなゲームプラットフォームが、ネットワークを通じて、世界中のコンテンツとつながり始めている。ボーダレスになりつつあるゲーム市場で、一体、今何が起きているのか——。ゲームを遊ぶ人の層が極大化しつつも、一部のタイトルに人気が集まるというアンバランスな状況が続く中、グローバル・ゲームマーケットにおいて各社は次の一手をどのように考えているのかを探る。

日 時 : 9月16日(金) 11:00~12:30

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、8月10日(水)から
受付開始予定

※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> 「グローバル・ゲーム市場の行方」

<登壇企業> 米 国 : Take-Two Interactive

中 国 : Tencent

シンガポール : Asiasoft

日 本 : パンダイナムコエンターテインメント

(登壇者調整中、欧州1社参加予定)

※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。あらかじめご了承ください。

■「東京ゲームショウ2016」開催概要

- 名 称 : 東京ゲームショウ2016 (TOKYO GAME SHOW 2016)
- 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
- 特別協力 : ドワンゴ
- 会 期 : 2016年9月15日(木)・16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。
- 2016年9月17日(土)・18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/イベントホール/国際会議場
- 来場予定者数 : 23万人
- 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

