



TOKYO GAME SHOW 2016

娱乐改变。未来改变。

各位报道相关人员

2016年8月19日

TGS论坛2016 / 全球游戏商务峰会2016 会议举办概要确定！ 商务日提前注册开始，新设“商务日黄金通行证”

一般社团法人计算机娱乐协会
日经BP社

东京电玩展2016（主办：一般社团法人计算机娱乐协会[简称：CESA，会长：冈村秀树]，联合主办：日经BP社 [社长：新实 杰]，展会日期：9月15日～18日，会场：幕张展览馆/以下称为TGS2016）已确定了于商务日9月16日（五）实施的“TGS论坛2016”以及“全球游戏商务峰会2016”的举办概要。

“TGS论坛2016”将于16日（五）举办3场专业会议、1场特别研讨会以及4场赞助商会议。 ※预定于9月15日实施的主题演讲详细信息将于日后发布。

同时，今年也将首次举办“全球游戏商务峰会2016”，汇集来自世界各地的游戏行业顶尖企业，就全球游戏市场的未来动向交换意见。至去年为止，讨论的主题主要限定于亚洲地区，而此次将使框架扩展到整个世界。如今我们迎来了一个全新的时代，除了家庭用游戏机之外，游戏平台还扩大至了PC、智能设备等，同时通过网络还可以享受各类丰富内容所带来的乐趣。在此背景下，游戏市场今后将呈现怎样的趋势，此次会议中将对游戏行业的发展蓝图交换意见。

在专业会议中，将分为当今游戏产业中所无法或缺的三大元素，即“游戏趋势”、“游戏市场”、“游戏技术”，会议将聘请各个专业领域的第一人开展接力讨论。同时，当天还将举办“发挥女性作用研讨会”作为特别研讨会，就理念及具体方法策略进行讨论，从而为女性创造更为舒适的工作环境。除此之外还将举办赞助商会议，任何人均可免费听讲。

“TGS论坛2016”以及“全球游戏商务峰会 2016”的听讲提前申请预定自8月10日（三）起通过官方网站（ <http://tgs.cesa.or.jp/forum/> ）受理。

商务日提前注册开始，新设“商务日黄金通行证”

官方网站开启面向游戏商务相关人员的商务日提前注册。除了能够以“商务日提前册申请券”申请之外，还受理付费（5,000日元，含税）注册（申请后将进行规定的确认工作）。

此外，商务来场人士通过使用“亚洲业务网关”预约系统，不仅能够与参展公司进行商谈，同时还可申请限定人数的“商务日黄金通行证”（拥有商务日提前注册申请券的人士：20,000日元，含税。未持有商务日提前注册申请券的人士：25,000日元，含税），与其他来场人士进行商谈。申请商务日黄金通行证之后，将可使用专用的业务贵宾室，为您提供舒适的商谈环境，详情请浏览官方网站。

“东京电玩展”官方网站：<http://tgs.cesa.or.jp>

■TGS论坛2016

◇专业会议

日期：9月16日（五）13：00～17：15（预定）

会场：国际会议场2F～3F <各会议室>

听讲费用：1场会议……预售 8,000日元（含税）/当天购买 10,000日元（含税）

申请专业会议的人士将能够享受特惠，免费提供可于商务日进入展会会场的“提前注册申请券”。

※ 未满18岁的顾客、学生以及非商务目的人士无法进入。若被拒绝入场，将不会退还费用，敬请谅解。

申请：东京电玩官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>）预定自8月10日（三）起开始受理

截止：按报名先后顺序，额满为止

※ 若提前申请已达到规定人数时，原则上当日将不受理听讲申请，敬请谅解。

专业会议安排请浏览附件。

【关于专业会议的采访】

专业会议谢绝采访及媒体刊载。

但可进行听讲。我们专为报道相关人士提供特别费用，请浏览以下内容。

【关于报道相关人士参加专业会议】

仅限当日申请，可享受低于普通费用的特别费用优惠。

详情请咨询事務局宣传担当（tgs2016press@w-az.co.jp）。因席位有限，若进行当日申请，且希望确保当天能够听讲的人士请通过官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>）以一般听讲人身份进行申请。（会议谢绝采访及媒体刊载。）

◇ 专业会议安排

※提前注册制（1场会议……预售8,000日元/当天购买10,000日元）

9月16日（五）

国际会议场 2F~3F 会议室

13:00~15:00

[A] 游戏趋势会议（3F 301会议室）

“e-Sports市场最新动态 ~不断提高的市场期待以及必须跨越的障碍~”

由于将多名玩家进行对战的电视游戏定位于体育竞技类，因此定名为“e-Sports”。其举办有多场赛事，并设置有奖金，其中不断涌现出多名职业玩家。“e-Sports”是一种能够让人身临其境进行观战的全新娱乐方式，会议中就将就其拓展市场配套领域的可能性以及进一步在日本市场进行渗透时所面临的课题等进行讨论。

接力讨论&小组讨论

- 杉山 晃一（卡普空 第二开发部 第一开发室 制作人）
- 木村 唯人（Cygames 常务董事兼综合制作人）
- 门泽 清太（富士电视台 综合开发局媒体开发中心付费TV事业部 部长）

主持人：日经BP社 日经娱乐! 副编辑长 伊藤 哲郎

15:15~17:15

[B] 游戏技术会议（2F 201会议室）

“VR与AR所带来的全新游戏时代”

“Virtual Reality (VR)”、“Augmented Reality (AR)”在游戏行业备受瞩目。2016年被称为“VR元年”，并发售了众多VR用头戴式显示器（HMD）以及VR用游戏。在AR方面，智能手机游戏“Pokémon GO（口袋妖怪GO）”也掀起了一波热潮而备受关注。如何才能充分运用这些VR及AR技术创造新颖而极富乐趣的游戏，行业领导者们将分享先进理念。

接力讨论&小组讨论

- 小山 顺一郎（BANDAI NAMCO Entertainment AM事业部 高级制作人）
- 田宫 幸春（BANDAI NAMCO Entertainment 企划开发1部 制作1课 经理）
- （追加讲师调整中）

主持人：日经BP社 日经电子 记者 根津 楨

[C] 数码营销会议（3F 301会议室）

“数码营销运用技能

~ 借助在线推荐及社交媒体，通过小成本预算实现效果最大化的方法 ~”

数码营销无需投入巨额预算也可取得理想效果，因此在如今百家争鸣的背景下，它是让游戏走向成功所不可或缺的手段。会议中将对运用数据的在线推荐以及运用Twitter等社交媒体的告知手法等这些不仅使用在游戏市场，同时也运用于其他行业最前线的数码营销手法相关最新举措以及今后的展望进行介绍。

接力讨论&小组讨论

- 佐藤 基（DeNA Japan地区游戏事业本部 宣传部 资深营销制作人）
- 村冈 弥真人（Allied Architects 营销事业本部 AD-Tech事业部 部长）
- （追加讲师调整中）

主持人：日经BP社 日经数码营销 副编辑长 降旗 淳平

根据实际情况，演讲时间、内容、上台企业、演讲人等可能在未事先通知的情况下进行变更，敬请谅解。

◇特别研讨会 “发挥女性作用研讨会”

日期：9月16日（五）13：00～14：00（预定）

会场：国际会议场 2F 201会议室

听讲费用：免费（提前注册制）

申请：东京电玩官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>）预定自8月10日（三）起开始受理

截止：按报名先后顺序，额满为止（事前登录制）

※若提前申请已达到规定人数时，原则上当日将不受理听讲申请，敬请谅解。

概要：随着以智能手机为平台的游戏的普及，女性游戏玩家不断增加。而另一方面，游戏制作现场的工作环境对于女性而言尚不完善。如何才能吸引并管理优秀的女性人才？而另一方面，在游戏行业工作的女性需要具备怎样的姿态？研讨会中将从两个侧面对如何在游戏业务中发挥女性作用的问题进行讨论。

上台演讲人员：东 奈奈子（Voltage 副会长）

※根据实际情况，演讲时间、内容、上台企业、演讲人等可能在未事先通知的情况下进行变更，敬请谅解。

◇赞助商会议

日期：9月16日（五）11：00～16：10（预定）

会场：国际会议场 3F 303会议室

听讲费用：免费（提前注册制）

内容：EGO PUNCH ENTERTAINMENT
专门学校东京设计师学院
波兰宣传文化中心
PocketWhale
预定将分别进行演讲。详情敬请通过官方网站进行确认。

申请：东京电玩官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>）预定自8月10日（三）起开始受理

截止：按报名先后顺序，额满为止

※若提前申请已达到规定人数时，原则上当日将不受理听讲申请，敬请谅解。

※根据实际情况，演讲时间、内容、上台企业、演讲人等可能在未事先通知的情况下进行变更，敬请谅解。

■全球游戏商务峰会2016

今年将首次举办“全球游戏商务峰会2016”，汇集来自世界各地的游戏行业顶尖企业，就全球游戏市场的未来动向交换意见。

现在，除了全新的家庭用游戏机以外，电脑、智能设备等各类游戏平台通过网络开始让世界各地的内容相互联系。而如今，在这不断融合的游戏市场中发生了哪些变化？在游戏人群急速膨胀的背景下，也出现了人气集中于部分题材游戏的发展不均衡情况。在全球游戏市场中，各个公司将不断探索今后的发展对策。

日期：9月16日（五） 11:00~12:30

会场：幕张展览馆 大厅1 活动舞台

听讲费用：免费（提前注册制）

申请：东京电玩官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>）预定自8月10日（三）起开始受理

※若提前申请已达到规定人数时，原则上当日将不受理听讲申请，敬请谅解。

<主题> “全球游戏市场的未来”

<上台企业> 美国：Take-Two Interactive

中国：Tencent

新加坡：Asiasoft

日本：BANDAI NAMCO Entertainment

（上台演讲者调整中，1家欧洲公司预定参加）

※根据实际情况，演讲时间、内容、上台企业、演讲人等可能在未事先通知的情况下进行变更，敬请谅解。

■ “东京电玩展2016” 举办概要

- 名称：东京电玩展2016（TOKYO GAME SHOW 2016）
- 主办单位：一般社団法人计算机娱乐协会（CESA）
- 联合主办单位：日经BP社
- 特别协办：DWANGO
- 展期：2016年9月15日（四）、16日（五）
商务日 10：00～17：00
※商务日中仅商务相关人员
以及新闻发布相关人员可入场。
2016年9月17日（六）、18日（日）
公众开放日 10：00～17：00
※公众开放日将视当日情况，可能会于9：30开场。
- 会场：幕张展览馆（千叶县千叶市美滨区）
展厅1～11/活动厅/国际会议场
- 预计参观人数：23万人
- 入场费：一般（中学生以上）…… 当日1,200日元（预售票：1,000日元）
（公众开放日）小学生以下…………… 免费入场

