

TOKYO GAME SHOW 2018

新たなステージ、開幕。

報道関係各位

2018年7月24日

『TGSフォーラム2018』情報

基調講演、グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2018、 専門セッションの開催概要決定！

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」も発売中。

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2018(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: 早川 英樹]、共催:日経BP社 [代表取締役社長:新実 傑]、会期9月20日~23日、会場:幕張メッセ/以下、TGS2018)は、ビジネスデイの9月20日(木)・21日(金)の2日間にかけて実施する『TGSフォーラム2018』の開催概要を決定しました。

『TGSフォーラム2018』では、9月20日(木)の基調講演に加えて、21日(金)に専門セッションやスポンサーシップセッションを開催します。開催初日にあたる9月20日(木)の基調講演では、近年、アジア競技大会など国際的スポーツの祭典の正式種目に採用されはじめているゲームの競技会「e-Sports(イースポーツ)」をテーマに、その課題と対策について、業界のキーパーソンが議論します。※スポンサーシップセッションの詳細は8月中旬に発表予定。

9月20日(木)の午後からは、ゲーム業界のトップ企業や代表者が集まり、全世界におけるゲームビジネストレンドについて意見を交わす「グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2018(GGBS2018)」を開催します。GGBS2018のテーマは「国産ゲームが世界で勝つ方法」。近年、国産ゲームは、開発費の規模や作風の面などから、グローバルマーケットにおいて、欧米のゲームと競争していくことはハードルが高いと言われていきます。しかし、この1~2年、国産のタイトルが海外のアワードで受賞するなどその存在感を示し、グローバル・ヒットタイトルも生まれてきています。ゲームのマルチプラットフォーム化が進み、eスポーツなど新たな楽しみ方が広がるなかで、どのようなマーケット戦略が重要となるのか、日本のヒットメーカーから成功体験を学び、日本のゲームが進んでいく方向性を探ります。

9月21日(金)に開催する専門セッションでは、ゲーム業界の新しいビジネスや技術、トレンドなどについて各分野の第一人者をお招きして講演いただきます。※専門セッションの講師や開催時間などの詳細は8月中旬発表予定。

「TGSフォーラム2018」および「GGBS2018」の受講事前申込受付は本日から、公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で開始しました。なお、「TGSフォーラム2018」および「GGBS2018」の参加は無料です。ただし、当日はビジネスデイ来場者バッジを携帯する必要がありますので、ビジネスデイ事前登録、および来場者バッジの発行を終えてからご入場ください。

■ビジネスデイ事前登録を開始、特典たっぷりの「ビジネスデイ・ゴールドパス」も発売中

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で開催しました。「ビジネスデイ事前登録券」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、専用受付でスムーズな入場ができたり、アポイントシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」を使った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券をお持ちの方:20,000円、税込。ビジネスデイ事前登録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、幕張メッセ国際会議場2Fに設置するビジネスラウンジ利用や、インターナショナル・パーティー[9月21日(金)17:30~]にご参加いただけるなど、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2018

◇ 基調講演

日 時 : 9月20日(木)10:30~12:00 (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)

※基調講演を受講するためには、出展社などから配布される「TGS2018ビジネスデイ事前登録券」(無料、要事前登録)で発行した「ビジネスデイ来場者バッジ」や「ビジネスデイ・ゴールドパス」(有料)、「プレスパス」、もしくは、ビジネスデイ事前登録審査(事前登録料:5000円・税込)の結果発行された「ビジネスデイ来場者バッジ」を持っている必要があります。当日登録には時間がかかり、基調講演の開始時間などに間に合わない可能性がありますので、事前登録を必ず済ませてください。

申 込 : 東京ゲームショウ公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)にて受付

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。

講演内容 :

<テーマ> 『eスポーツ、オリンピック正式競技に向けてのロードマップ ~ゲーム業界が取り組むべき課題と対策』

世界的なムーブメントとなっている e スポーツ。日本でも統合団体が設立され、普及の機運が高まっている。こうしたなかで注目されているのが、五輪における新規種目化。2月の平昌オリンピックでは五輪公認の e スポーツ大会が実施された。アジア競技大会においては 2022 年にメダル種目となることが正式決定、今夏のジャカルタ大会で試験実施される。

また、2019 年の「いきいき茨城ゆめ国体」では、文化プログラムとして、「ウイニングイレブン」が競技タイトルとして決定したほか、他タイトルの採用も検討中だ。

オリンピックやアジア競技大会、国体といった一大スポーツイベントと連動して開催される e スポーツ大会やエキシビションは、e スポーツの認知向上と普及に向けて絶好の機会となる。こうした好機に、ゲーム業界として取り組むべきことは何か。リアルスポーツ関係者の意見も聞きながら、課題と対策について話し合う。

<登壇者> 8月中旬に発表予定。

◇ グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2018（GGBS2018）

日 時：9月20日（木）13:00～14:30

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）

※GGBS2018を受講するためには、出展社などから配布される「TGS2018ビジネスデイ事前登録券」（無料、要事前登録）で発行した「ビジネスデイ来場者バッジ」や「ビジネスデイ・ゴールドパス」（有料）、「プレスパス」、もしくは、ビジネスデイ事前登録審査（事前登録料：5000円・税込）の結果発行された「ビジネスデイ来場者バッジ」を持っている必要があります。当日登録には時間がかかり、基調講演の開始時間などに間に合わない可能性がありますので、事前登録を必ず済ませてください。

申 込：東京ゲームショウ公式ウェブサイト（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>）にて受付

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。

<テーマ> 『日本発グローバル・ヒットタイトルに学ぶ、国産ゲームが世界で勝つ方法 ～いまどきの海外向けマーケティング、開発、プロモーションの戦略とは？～』

近年、日本のゲームは、開発費の規模や作風の面などから、グローバルマーケットにおいて、欧米のゲームと伍していくのは、ハードルが高いと言われてきた。

しかし、この1～2年、日本産のタイトルが海外のアワードで受賞するなど存在感を示し、グローバル・ヒットタイトルも生まれている。日本のゲームが、戦い方によっては、まだまだ世界で勝てることが見えてきた。

マルチプラットフォーム化が進み、e スポーツなど新たな楽しみ方が広がるなかで、グローバルゲームマーケットでどのように戦っていくと良いのか。最初の企画が肝心なのか、開発のプロセスが大切なのか、マーケティング戦略が重要なのか——日本のヒットメーカーから成功体験を学び、日本のゲームが進んでいく方向性を探る。

<登壇者> 8月中旬に発表予定。

◇ 専門セッション

日 時：9月21日(金)

会 場：国際会議場2F～3F <各会議室>

※専門セッションの開催時間や受講方法、講師などの詳細は、8月中旬に発表予定です。

プログラム:

<テーマ> 『**eスポーツの効果的な伝え方とは？**
～テレビ局、配信会社によるeスポーツの魅せ方～』

e スポーツの普及にあたり、その魅力をどう伝えるかは大きな課題と言える。昨年ごろから e スポーツをテーマにしたテレビ番組や配信番組が登場し、各社とも様々な工夫をこらしている。現状ではどのような課題があるか、テレビ番組、配信チャンネル、実況者など現場に近い方々に語っていただく。

<テーマ> 『**eスポーツのチームやプロ選手が続々誕生！**
プレイヤーとゲーム会社、eスポーツ大会の幸せな関係とは？』

e スポーツシーンの盛り上がりを受け、これまでのプロチームに加え、IT・アミューズメント関連企業や芸能プロダクションの e スポーツチーム参加が相次いでいる。それに伴い、様々なリーグも生まれている。各チームやプロ選手、リーグがこれから目指す姿とはどのようなものか。また、ゲーム会社、プレイヤー、e スポーツ大会の幸せな関係とは？ 三者がどのような関係性になっていくと、e スポーツを盛り上げていけるのか、各立場から展望を聞く。

<テーマ> 『**VTuberが切り開く新たな「XR」の可能性とは？**』

2018 年のヒットキーワードになっている「バーチャル YouTuber/Vtuber」。VR のモーショントラッキング技術が生んだ新たなコンテンツが意外なムーブメントを起こし、ゲーム業界として VTuber をビジネスに生かす方法が模索されている。

一方、「VR 元年」と言われたのは 2016 年。その後、AR や MR などとも融合して「XR」と呼ばれるようになり、その応用範囲は広がりを見せている。

VTuber は、「XR」のキラーコンテンツになるのか——。人気 VTuber とバーチャル空間でのトークセッションを通じて、VTuber が切り開く新たな XR の可能性に迫る。

<テーマ> 『**5Gでゲームはどう面白くなるか？**』

2020 年春に商用化スタートが予定されている次世代通信技術「5G」。超高速大容量、低遅延、低消費電力、大量同時接続が可能となる 5G の恩恵を受ける分野の一つが「ゲーム」と言われている。そうしたなか、今、ゲーム業界として取り組むべきことは何か、何を準備すればよいのか——。実証実験を進めている通信事業者の現状と今後のロードマップを聞きつつ、5G 時代のゲームの未来予想図を描く。

※上記は、予告なく変更する場合があります。予めご了承ください。

■「東京ゲームショウ2018」開催概要

- 名 称 : 東京ゲームショウ2018 (TOKYO GAME SHOW 2018)
- 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
- 後 援 : 経済産業省(予定)
- 会 期 : 2018年9月20日(木) ビジネスデイ 10:00~17:00
9月21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22日(土) 一般公開日 10:00~17:00
9月23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 : 25万人
- 入 場 料 : 当日券1,200円(税込)、前売券:1,000円(税込)、小学生以下は無料
(一般公開日)