

TOKYO GAME SHOW 2014

GAMEは変わる、遊びを変える。

〈報道関係各位〉

2014年8月6日

「TGS フォーラム 2014」・「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2014」 開催概要決定！

受講事前登録は、8月7日(木)より受付開始予定

〈TGS フォーラム 2014 基調講演テーマ〉

【第1部】「多角化するゲームプラットフォーム × グローバル化するゲーム＝成功の道筋」(仮)

【第2部】「Google が切り開く新しいゲームの世界」(仮)

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2014(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:鵜之澤 伸]、共催:日経BP社 [社長:長田 公平]、会期:9月18日～21日、会場:幕張メッセ/以下、TGS2014)では、ビジネスデイの9月18日(木)・19日(金)の2日間にかけて実施する「TGSフォーラム2014」ならびに「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット 2014」の開催概要を決定しました。

「TGSフォーラム2014」は、9月18日(木)の基調講演に加えて、19日(金)に4つの専門セッションも開催します。

開催初日にあたる9月18日(木)の基調講演では、第1部に『多角化するゲームプラットフォーム × グローバル化するゲーム＝成功の道筋(仮)』と題し、近年、多様化するゲームプラットフォームの中でも、特にグローバル展開で重要視されているスマートフォン向けゲーム市場で、成功を収めている国内外の企業トップをお招きし、各社による成功の糸口を語っていただきます。

そして第2部では、インターネット関連企業最大手のGoogleが東京ゲームショウの基調講演に初登壇します。同社のGoogle Playを中心に、新しく構築するゲームの世界について、ビジネスデイの来場者に向けて語る予定です。

9月19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「スマートフォン」、「プラットフォーム」、「ビジネス」、「テクノロジー」に分け、各専門分野での第一人者をそれぞれお招きしたリレートークとディスカッションを展開します。

近年、益々加熱するアジアのゲーム産業。アジア各国のゲーム業界のトップや代表者が集まり、アジア市場での更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2014」[9月18日(木)開催]では、日本、韓国、中国、インドネシア、シンガポールの計5カ国の有力企業の代表者が参加予定。今年のテーマは、『ジャパンコンテンツ争奪戦 ～日本のゲームタイトルは本当に魅力的なのか?～』と題し、アジア市場から見る日本のゲームタイトルの実力と将来像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2014」および「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット2014」の受講事前申込受付を8月7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2014 基調講演」と「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット2014」の聴講は無料です。「TGSフォーラム2014 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)。当日販売は、1セッション10,000円(税込)です。

各プログラムの詳細および登壇者については、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2014

◇ 基調講演

日 時 : 9月18日(木)10:30~12:25 (予定)

会 場 : 展示ホール8 <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HP(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で、8月7日(木)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、当日受講申込は基本的には受け付けません。

【第1部】

10:30 ~ 11:25

<テーマ>

「多角化するゲームプラットフォーム × グローバル化するゲーム = 成功への道筋」(仮)

家庭用ゲーム機やPCだけでなく、スマートフォンやクラウドなどネットワーク接続を前提としたプラットフォームが全世界で幅広く行き渡りつつある。ゲーム会社はどのプラットフォームにリソースを注ぐべきか、その選択を迫られる場面が増えている。特に、グローバル展開を前提にしたビジネスを構築するとき、スマートフォンやクラウドといったマーケットはダイレクトに反応が得られるため、重要な位置づけになりつつある。そこで、国内外のスマートフォン向けゲーム市場で、成功している企業トップを招き、グローバルビジネスの成功の糸口を探る。

登壇者 : 高橋 英士氏 (エイリム 代表取締役COO)
馬場 功淳氏 (コロプラ 代表取締役社長)
里見 治紀氏 (セガネットワークス 代表取締役社長 CEO)
浅沼 誠氏 (バンダイナムコゲームス 取締役)
鵜之澤 伸氏 (コンピュータエンターテインメント協会 会長)
モデレータ : 日経BP社 取締役 浅見 直樹

【第2部】

11:30 ~ 12:25

<テーマ>

「Googleが切り開く新しいゲームの世界」(仮)

登壇者 : Chris Yerga氏
(Google Regional Director, Google Play Asia-Pacific & Engineering Director)

※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。

◇ 専門セッション

日 時 : 9月19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HP(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で、8月7日(木)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、当日受講申込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。

【専門セッションのご取材について】

専門セッションの詳細に関するご取材は、お断りしております。ただし、セッションの風景や概要をご紹介頂くための撮影による取材は可能です(入場から10分間まで)。詳しくは事務局広報担当(tgs2014press@w-az.co.jp)までお問い合わせください。

【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(tgs2014press@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。(尚、セッションの詳細に関するご取材はできません。)

◇ スポンサーシップセッション

日 時 : 9月19日(金)11:00~15:00 (予定)

会 場 : 国際会議場3F 302会議室、303会議室

受講料 : 無料

内 容 : App Annie、Amazon Appstore、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)、フュージョン・コミュニケーションズによる講演を予定

申 込 : 東京ゲームショウ公式HP(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で、8月7日(木)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、当日受講申込は基本的には受け付けません。

■ 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19日(金)		国際会議場 2F~3F <会議室>	
13:00~15:00	[A] スマートフォンゲームセッション (2F:201会議室)	[B] ゲームプラットフォームセッション (3F:301会議室)	
	<p>「グローバルで打ち勝つゲームアプリの育て方」(仮)</p> <p>スマートフォン/タブレット向けの日本製ゲームアプリが、グローバル市場で影響力を高めつつある。北米市場では全世界で活躍するSupercellやKingなどと並んで、日本企業のタイトルもランキングに入るようになってきた。アジア地域でも、同様に存在感が出てきている。確かに世界市場でリリースする垣根は低くなったが、プロモーションから運用まで含めると決して道のりは平坦ではない。そこで、成功を収めつつある日本企業の足跡を追いながら、その秘訣を探る。</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"> ■ 荒木 英士氏 (グリー 取締役執行役員) ■ 馬場 一明氏 (NHN PlayArt 執行役員) ■ (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 	<p>「Xbox Oneが切り開く新たなエンタテインメント」(仮)</p> <p>国内で9月4日に発売となる日本マイクロソフトの新型据え置きゲーム機Xbox One。ゲームファンに訴求する本格派タイトルラインアップは前ハードそのままに、加えて国内のユーザー向けにXbox Oneならではの価値を高める展開として、インディーゲームとアプリにも注力する。全世界150万ダウンロード達成のスマホゲーム「サムライディフェンダー」開発元が取り組むインディーゲーム。大手芸能プロダクション・ホリプロが主催する、ご当地アイドル NO.1を毎年決定する「U.M.U AWARD」とリンクしたアプリ。これらが切り開く新たなエンタテインメントの魅力にスポットを当て、市場拡大の可能性を話し合う。</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"> ■ 磯貝 直之氏 (日本マイクロソフト Xboxカテゴリーマーケティンググループ ディレクター) ■ 田代 昭博氏 (日本マイクロソフト インタラクティブ・エンターテインメント・ビジネス デベロッパーエコシステム グループシニアマネージャー) ■ 和田 昌司氏 (リンクキット 取締役) ■ 竹内 啓二氏 (リンクキット 代表取締役社長) ■ 祖田 圭一氏 (デートピア デジタルビジネス事業部 ゼネラル・マネージャー) ■ 後藤 顕治氏 (デートピア 取締役) ■ 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 	
15:15~17:15	[C] ゲームビジネスセッション (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>「ゲーム発IPを最大限に生かす戦略の組み立て方 ~『妖怪ウォッチ』とDMM.comに学ぶ~」</p> <p>家庭用ゲーム機、携帯ゲーム機、スマートフォンやタブレット向けのゲームアプリ、オンラインのブラウザゲーム、クラウドゲーム……。ゲームプラットフォームががっついてないほど多様化するなか、これらをうまく活用しながら強力なゲーム発のIPを確立し、さらにそのIPをテレビアニメやコミック、玩具などにクロスメディア展開できるかが、ゲームビジネスを成功に導く1つの手立てになってきた。そこで、オンラインゲーム『艦隊これくしょん-艦これ-』のプラットフォームとして注目を浴びたDMM.comの片岸憲一DMMゲームズ代表と、『妖怪ウォッチ』の大ヒットを仕掛けたレベルファイブの日野晃博社長に、プラットフォーム側、ソフトメーカー側それぞれの立場で、ゲームビジネスを広げていく戦略について徹底的に聞く。</p> <p><リレートーク></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 片岸 憲一氏 (DMMゲームズ 代表) ■ 日野 晃博氏 (レベルファイブ 代表取締役社長/ CEO) ■ 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>「VRテイクオフ! ~ゲームは新ステージへ~」</p> <p>没入型のヘッドマウントディスプレイ(HMD)を利用したVR技術がゲーム業界から注目を集めている。米Oculus VR社のOculus Riftが契機となり、一気にブームが巻き起こった。それにともない、VRゲームで不可欠なユーザーインタフェース(UI)技術の研究開発も進んでいる。本セッションでは、VRゲームの最新動向や新しいUI技術などについて、業界のキーパーソンに解説してもらおう。</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"> ■ 近藤 義仁氏 (エクシヴィ 代表取締役社長) ■ (講師選定中) (インテル) ■ 山添 隆文氏 (NTTドコモ 研究開発センター サービスイノベーション部 第1サービス開発担当) ■ 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2014

スマートフォン/タブレット向けのゲームタイトルのうち、日本市場でトップセールスを記録するアプリに注目が集まっている。スマホやタブレットが高機能化するにつれ、表現力やゲーム性を重視し、家庭用ゲームと遜色ないクオリティがゲームアプリに求められる時代がやってきている。そこで、各国パブリッシャーはゲームアプリ開発で実績のある日本企業との提携を求めて、日本市場にアプローチを強めている。日本のゲームアプリは本当に魅力的に見えるのか。アジア各国のマーケットを代表する企業のキーパーソンが登壇し、ジャパンコンテンツの実力と将来像について話し合う。

日 時 : 9月18日(木) 13:30~15:00

会 場 : 幕張メッセ ホール8 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。満員の場合は受付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> 「ジャパンコンテンツ争奪戦 ～日本のゲームタイトルは本当に魅力的なのか?～」

<登壇者>

日 本	青柳 直樹氏 (グリー 取締役 執行役員常務)
日 本	小林 賢治氏 (ディー・エヌ・エー 取締役)
韓 国	李 京一 (イ・キョンイル) 氏 (GAMEVIL事業開発本部本部長VP / GAMEVIL JAPAN 代表取締役社長)
中 国	Kelis Piao氏 (Tencent Games Vice President)
インドネシア	Revie Sylviana氏 (XL Senior GM Digital Entertainment)
シンガポール	Alvin Yap氏 (TMGamer CEO)

■「東京ゲームショウ2014」開催概要

名 称 : 東京ゲームショウ2014 (TOKYO GAME SHOW 2014)

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2014は、経済産業省によるコンテンツ海外展開等促進基金(J-LOP)からの助成を受けております。

会 期 : 2014年9月18日(木) ビジネスデイ 10:00~17:00

9月19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20日(土) 一般公開日 10:00~17:00

9月21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

来場予定者数 : 22万人

出 展 社 数 : 224社(6月27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