



TOKYO GAME SHOW 2016

娛樂改變。未來改變。

致各位報導相關者

2016年8月19日

2016東京電玩展/2016全球遊戲商務高峰會 會議舉辦概要決定！

開始商務日事先登錄，新設「商務日黃金通行證」

一般社團法人電腦娛樂協會
日經BP社

2016東京電玩展（主辦單位：一般社團法人電腦娛樂協會[簡稱：CESA・董事長：岡村 秀樹]・協辦單位：日經BP社 [社長：新實 傑]・會期：9月15日～18日・會場：幕張展覽館 / 以下簡稱TGS2016）決定於商務日9月16日（五）舉辦的「2016東京電玩展論壇」及「2016全球遊戲商務高峰會」之舉辦概要。

「2016東京電玩展論壇」於16日（五）舉辦3個專業會議、1個特別研討會、4個贊助商會議。
預定於9月15日舉辦的主題演講的詳細內容會於日後公布。

此外，今年首度舉辦全世界的遊戲業界頂級企業齊聚一堂，針對遊戲的全球市場趨勢討論的「2016全球遊戲商務高峰會」。去年之前，以限定於亞洲地區的主題討論，但是今年將框架擴大至全世界。除了家用遊戲機之外，包含電腦、智慧型裝置等，遊戲平台擴大，能夠透過網絡享受各種內容的時代到來。在這種時代背景下，針對其願景討論遊戲市場今後會邁向哪種趨勢。

專業會議中，分成如今的遊戲產業不可或缺的3個要素「遊戲趨勢」、「遊戲行銷」、「遊戲科技」，分別邀請各專業領域的權威，展開接力談話和討論。此外，同一天亦舉辦「促進女性活躍研討會」，作為特別研討會，討論用來打造對於女性而言，容易工作的職場之想法和具體的對策。除此之外，亦舉辦能夠免費聽講的贊助商會議。

「2016東京電玩展論壇」及「2016全球遊戲商務高峰會」的事先報名聽講預定自8月10日（三）起，於官方網站（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>）開始受理。

開始商務日事先登錄，新設「商務日黃金通行證」

於官方網站開始以遊戲商務相關者為對象的事先登錄。除了能夠以「商務日事先登錄報名券」申請之外，亦受理收費（5,000日圓・含稅）的登錄（申請後，有規定的確認事項）。

此外，人數限定受理商務來賓使用預約系統「亞洲商務通道」，除了和參展公司洽商之外，還能與其他來賓洽商的「商務日黃金通行證」（持有商務日事先登錄申請券者：20,000日圓・含稅。沒有商務日事前登錄申請券者：25,000日圓・含稅）。若申請商務日黃金通行證，即提供舒適的洽商環境，像是能夠使用專用的商務交誼廳等。詳細內容請參閱官方網站。

「東京電玩展」官方網站：<http://tgs.cesa.or.jp>

■2016東京電玩展論壇

◇ 專業會議

日 期：9月16日(五)13:00~17:15(預定)

會 場：國際會議場2F~3F <各會議室>

聽 講 費：1個會議 ··· 預售 8,000日圓(含稅) / 當天購買 10,000日圓(含稅)

作為給報名專業會議者的聽講優惠，免費提供能夠於商務日進入展示會議的
「事先登錄申請券」。

※未滿18歲者、學生、非商務目的者無法入場。此外，拒絕入場的情況下，亦不退費，敬請見諒。

報 名：預定於東京電玩展官方網站(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)，自8月10日(三)起，
開始受理。

截 止：按照順序，額滿為止

※事先報名額滿的情況下，原則上不受理當天的聽講報名，敬請見諒。

關於專業會議的時間表，請參閱附錄。

【關於採訪專業會議】

拒絕採訪及媒體刊載專業會議。

但能夠進行聽講。備有報導相關者適用的特別費用，請參閱下表。

【關於報導相關者聽講專業會議】

僅限當天報名，能夠以低於一般費用的特別費用聽講。

詳細內容請詢問事務局公關負責人(tgs2016press@w-az.co.jp)。此外，當天報名的情況下，由於座位有限，因此一定要聽講者，請從官方網站，(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)，身為一般聽講者報名。(此外，無法採訪、媒體刊載會議。)

◇專業會議時間表

※事先登錄制（1個會議・・・預售8,000日圓/當天購買10,000日圓）

9月16日（五）

國際會議場 2F～3F 會議室

13：00～15：00

[A] 遊戲趨勢會議（3F 301會議室）

「e-Sports市場最新情況～對於市場擴大的期望提高與該克服的阻礙～」

「e-Sports」是將多名玩家對戰的電玩遊戲視為體育競賽時的名稱。舉辦許多設定獎金的大賽，也會陸續誕生專業玩家。討論令人手心冒汗地觀看對戰，「e-Sports」這種新的享受遊戲方式擴大市場基本族群的可能性，以及為了使其進一步在日本市場普及的課題。

接力談話&面板討論

- 杉山 晃一（卡普空 第二開發部 第一開發室 製作人）
- 木村 唯人（Cygames 常務董事兼總製作人）
- 門澤 清太（富士電視台 綜合開發局媒體開發中心付費電視事業部 部長）

主持人：日經BP社 日經娛樂 副總編輯 伊藤 哲郎

15：15～17：15

[B] 遊戲科技會議（2F 201會議室）

「VR和AR所帶來的遊戲新時代」

「Virtual Reality（VR）」和「Augmented Reality（AR）」在遊戲業界備受矚目。2016年被視為「VR元年」，許多VR頭戴式顯示器（HMD）和VR遊戲上市。另一方面，AR也因為智慧型手機遊戲「Pokémon GO」大受歡迎而備受關注。請先驅者告訴我們，該如何善用這種VR和AR技術，製作有趣的新遊戲才好？

接力談話&面板討論

- 小山 順一朗（BANDAI NAMCO Entertainment AM事業部 高級製作人）
- 田宮 幸春（BANDAI NAMCO Entertainment 企劃開發1部 製作1課 經理）
- （新增講師調整中）

主持人：日經BP社 日經電子記者 根津 穎

[C] 數位行銷會議（3F 301會議室）

「數位行銷徹底活用術

～使用推薦和社群媒體，做到以少額預算獲得最大效果的方法～」

如今推出許多遊戲，要使遊戲暢銷，少不了即使不投入鉅額預算，也可望獲得高度效果的數位行銷。像是活用數據的推薦，以及活用Twitter等社群媒體的告知手法等，針對用於遊戲市場，以及其他行業第一線的數位行銷手法，介紹最新的行銷手法和今後的展望。

接力談話&面板討論

- 佐藤 基（DeNA Japan區域遊戲事業總部 宣傳部 資深行銷製作人）
- 村岡 彌真人（Allied Architects 行銷事業總部 AD-Tech事業部 部長）
- （新增講師調整中）

主持人：日經BP社 日經數位行銷 副總編輯 降旗 淳平

※講演時間、內容、上台企業、演講者等可能未經告知地變更。敬請見諒。

◇ 特別研討會 「促進女性活躍研討會」

日 期 : 9月16日(五) 13:00~14:00 (預定)

會 場 : 國際會議場 2F 201會議室

聽 講 費 : 免費(事先登錄制)

報 名 : 預定於東京電玩展官方網站(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)・自8月10日(三)起・開始受理。

截 止 : 按照順序・額滿為止(事先登錄制)
※事先報名額滿的情況下・原則上不受理當天的聽講報名・敬請見諒。

概 要 : 因為以智慧型手機為平台的遊戲普及・女性遊戲玩家越來越多。
相對地・對於置身於遊戲製作第一線的女性而言・職場環境處於仍有待加強的狀態。要網羅、管理優秀的女性人才・該怎麼做才好?另一方面・身為在遊戲業界工作的女性・該做好怎樣的心理準備?從這兩個方面・討論用來促進女性在遊戲商務中活躍的對策。

上 台 者 : 東 奈奈子 (Voltage 副會長)

※講演時間・內容・上台企業・演講者等可能未經告知地變更。敬請見諒。

◇ 資助商會議

日 期 : 9月16日(五) 11:00~16:10 (預定)

會 場 : 國際會議場 3F 303會議室

聽 講 費 : 免費(事先登錄制)

內 容 : EGO PUNCH ENTERTAINMENT
專門學校東京設計師學院
波蘭公關文化中心
PocketWhale
預定分別進行演講。※詳細內容請至官方網站確認。

報 名 : 預定於東京電玩展官方網站(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)・自8月10日(三)起・開始受理。

截 止 : 按照順序・額滿為止
※事先報名額滿的情況下・原則上不受理當天的聽講報名・敬請見諒。

※講演時間・內容・上台企業・演講者等可能未經告知地變更。敬請見諒。

■2016全球遊戲商務高峰會

今年首度舉辦全世界主要遊戲公司的高層齊聚一堂，針對全世界的遊戲市場趨勢討論的「2016全球遊戲商務高峰會」。

如今，除了新的家用遊戲機之外，電腦、智慧型裝置等各種遊戲平台透過網路，開始和全世界的內容連結。在逐漸變成無國界的遊戲市場，究竟如今正在發生什麼事？探討在玩遊戲的族群極大化，但是只有部分遊戲受歡迎這種失衡的狀況持續的情況下，各家公司在全球遊戲市場中，會採取怎樣的下一步。

日 期：9月16日（五）11：00～12：30

會 場：幕張展覽館展示廳1 活動舞台

聽 講 費：免費（事先登錄制）

報 名：預定於東京電玩展官方網站（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>），自8月10日（三）起，開始受理

※事先報名額滿的情況下，原則上不受理當天的聽講報名，敬請見諒。

< 主題 > 「全球遊戲市場的未來發展」

< 上台企業 > 美 國：Take-Two Interactive

中 國：Tencent

新 加 坡：Asiasoft

日 本：BANDAI NAMCO Entertainment

（上台者調整中，預定歐洲1家公司參加）

※講演時間、內容、上台企業、演講者等可能未經告知地變更。敬請見諒。

■ 「2016東京電玩展」 舉辦概要

名稱 : 2016東京電玩展 (TOKYO GAME SHOW 2016)

主辦單位 : 一般社團法人電腦娛樂協會 (CES)

協辦單位 : 日經BP社

特別協助 : DWANG

展期 : 2016年9月15日 (四) 、16日 (五)

商務日 10:00~17:00

※商務日僅商務相關者及報導相關者能夠入場。

2016年9月17日 (六) 、18日 (日)

一般公開日 10:00~17:00

※一般公開日依狀況而定，可能於9:30開場。

會場 : 幕張展覽館 (千葉縣千葉市美濱區)

1~11展示廳/活動廳/國際會議場

預定來場人數 : 23萬人

門票 : 一般民眾 (國中生以上) ···· 當天1,200日圓 (預售票 : 1,000日圓)

(一般公開日) 小學生以下 ······ 免費入場

