



TOKYO GAME SHOW 2016

娛樂改變。未來改變。

致各位報導相關者

2016年9月9日

2016東京電玩展論壇 專題演講 / 20週年紀念演講 概要決定！

亦發表最新參展狀況 (攤位概要、目前為止預定參展的遊戲數量)、
612家公司參展，大幅超過去年最終參展公司數量，為過去最大規模

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]·展期：9月15日~18日·會場：幕張展覽館 / 以下簡稱TGS2016) 決定了於商務日9月15日 (四) 舉辦的專題演講，以及於15日 (四)、16日 (五) 這2天舉辦的20週年特別演講概要。

於活動第一天9月15日 (四) 舉辦的專題演講，將焦點放在今年的東京電玩展中備受矚目的VR (虛擬實境)·請軟體及硬體的關鍵人物，針對「VR市場的未來局勢」演說。此外，當天下午舉辦「CESA20年的進展」，作為20週年紀念講演。該協會的前理事及現任理事上台，回顧邁入20週年的CESA及電玩展，展望今後的遊戲產業。此外，隔天16日 (五) 舉辦探討人工智慧技術和遊戲之間的新關係的演講，一樣作為20週年紀念演講。

~ 截至9月1日為止，參展公司數量為612家，過去最大規模，攤位數量為1931個 ~

亦發表截至9月1日為止的參展公司相關的各種資訊。參展公司數量為612家 (去年最終參展公司為480家)·過去最大規模。參展攤位數量為1,931個 (去年最終參展攤位數量為2,009個)。國外參展公司為343家，也是過去最多，國外參展公司占所有參展公司612家的一半以上。

一併發表攤位概要、目前為止預定參展的遊戲數量。截至9月1日為止的參展遊戲數量為1280個。包含支援引發話題的VR (虛擬實境) 的最尖端遊戲在內，乃至於針對家用遊戲主機、智慧型手機、電腦等各種平台，任誰都能輕鬆享樂的遊戲，預定有廣泛種類的遊戲參展。

最終的參展遊戲數量和各公司攤位概要、活動資訊，預定於2016東京電玩展的展期第一天9月15日 (週四) 上午公開。

關於在「2016東京電玩展」會場內試玩部分的遊戲

「2016東京電玩展」中，隨著CESA倫理規範、CERO倫理規範的分級制度上路，「Z級」作品或包含相當於「Z級」表現的作品，僅限18歲以上者試玩。若希望試玩有年齡限制的遊戲，必須出示能夠確認年齡的證件 (駕照、護照、學生證等)。18歲以上者請攜帶上述證件。

「東京電玩展」官方網站：<http://tgs.cesa.or.jp>

■ 2016東京電玩展論壇

◇ 專題演講

日期：9月15日(四) 10:30~12:00 (預定)
會場：展示廳1 <活動舞台>
聽講費：免費 (事先登錄制)
報名：正於東京電玩展官方網站 (<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>) 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。

<主題> 「VR市場的未來局勢」

2016年，VR (虛擬實境) 產品開花結果。在平台遊戲、智慧型手機、電腦廠商和IT企業等提供的VR硬體上，搭載影像、遊戲、互動式內容等各種VR內容，正式地開始發展。因此，身為活用VR先驅者的VR內容廠商、VR平台業者的關鍵人物齊聚一堂，針對今後VR市場擴大的過程中，該解決的課題、技術和使用需求者的動向、市場的未來局勢等討論。

上台者：伊集院 勝 (卡普空 開發推動統籌總部 CS製作統籌 技術研究開發部
技術開發室 副室長)

林 誠司 (SEGA遊戲 Consumer & Online Company
第3CS工作室 製作人)

玉置 絢 (BANDAI NAMCO Entertainment CS事業部
第1製作 製作人/遊戲導演)

Lochlainn Wilson (FOVE CTO)

Raymond Pao (HTC Vice President)

主持人：日經BP社 執行董事 消費者局長 渡邊 敦美

◆ 20週年紀念演講

日期：9月15日(四) 13:30~15:00 (預定)
會場：展示廳1 <活動舞台>
聽講費：免費 (事先登錄制)
報名：正於東京電玩展官方網站 (<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>) 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。

<主題> 「將設立CESA的想法傳承至未來 ~ CESA 20年的進展與將來 ~」

CESA設立至今20年。相較於設立當時，日本的遊戲產業情況大幅改變，其規模、事業構造和市場變得巨大。已占日本產業界的重要地位。不過，一路走來的道路並不平坦，歷經各種艱辛才走到今天這一步。因此，一面審視過去的遊戲業界抱持的課題和對策，一面從設立CESA的前夜回顧和當時的核心成員至今走過的路。此外，針對從中發現，CESA邁向下一個20年的願景討論。

上台者： 辻本 憲三 (CAPCOM 董事長兼CEO)
襟川 惠子 (Koei Tecmo控股公司 董事會主席)
岡村 秀樹 (SEGA控股公司 董事長兼社長COO)
辻本 春弘 (CAPCOM 董事長兼社長COO)
前田 榮二 (SMBC日興證券 股票調查部 娛樂媒體組 資深分析師)
※近日公開其他上台者

主持人： 濱村 弘一 (KADOKAWA 董事)

◆ 20週年紀念研討會

日期：9月16日(五) 11:00~12:00 (預定)
會場：國際會議場 201會議室
聽講費：免費 (事先登錄制)
報名：正於東京電玩展官方網站 (<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>) 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。

<主題> 「女高生AI Rinna告訴我們人工智慧與人遊戲之間的新關係」

近年來的技術革新，使得人工智慧 (AI) 快速發展。經過如何活用於各種產業的討論，部分開始具體地運用。從以前到現在，遊戲產業中就活用AI技術製作遊戲，但是其概念和使用方式等正在大幅改變。以其最尖頂的計劃之一，日本Microsoft的AI「Rinna」為主軸，探討人工智慧技術和遊戲之間的新關係。

上台者： 中里 光昭
(日本Microsoft Bing國際[Bing Search&AI Rinna]
Japan&Korea事業統籌資深策略經理)

※注意事項※

僅限事先登錄，通過審查者（事先登錄費：5,000日圓・含稅），或者持有「商務日事先登錄申請券」者（免費，須事先登錄），能夠進入東京電玩展的展示會場。唯獨專題演講及20週年紀念演講等研討會的事先登錄（免費），無法進入其他展示會場。

東京電玩展論壇更新資訊

◇2016全球遊戲事業高峰會

[9月16日（五） 11:00~12:30 ，於展示廳1・活動舞台舉辦。免聽講費]

已決定上台者！

- （美 國） 牧田 和也 Electronic Arts Corp VP & GM Mobile Japan
- （西班牙） Eva Gaspar Abylight CEO
- （泰 國） Pramoth Sudjitporn Asiasoft Online CEO
- （中 國） Juno Shin Tencent Japan Japan Country Director
Head of Business Development Dept., Tencent Japan
- （日 本） 冷泉 弘隆 BANDAI NAMCO Entertainment 董事長 CS事業部負責人

◇贊助商會議

[9月16日（五），於國際會議場3F舉辦。免聽講費]

已新增會議！

- 9月16日（五） 13:00~14:00 「Playclips」
上台者：Karel de Benule Playclips CEO
主 題：「Game App Affiliation for YouTubers and Influencers」
 - 9月16日（五） 16:15~16:45 「FULLER」
上台者：櫻井 裕基 FULLER董事長兼COO
主 題：「以MAU排行榜看全世界的App市場」
-

「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 (CESA)

協辦單位：日經BP社

※2016東京電玩展接受源自地區的內容等國外拓展協助事業 (JLOP) 的補助。

特別協助：DWANGO

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

