

# TOKYO GAME SHOW 2019

もっとながる。もっと楽しい。

報道関係各位

2019年8月5日

## 『TGSフォーラム2019』情報 基調講演、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

東京ゲームショウ2019(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[代表取締役社長:吉田 直人]、会期9月12日~15日、会場:幕張メッセ/以下、TGS2019)は、ビジネスデイの9月12日(木)・13日(金)の2日間にかけて実施する講演プログラム「TGSフォーラム2019」の開催概要を決定しました。

開催初日にあたる9月12日(木)の基調講演「5Gインパクト~5Gによって“ゲームチェンジ”は起こるか?」では、2020年に向けて日本国内でのサービス開始が待たれる「5G」の時代を目前に、関連企業のキーパーソンが一堂に会します。この新しいインフラによって、ゲームプラットフォームがどのように変化し、ゲームがユーザーにどのような新しい体験を提供できるようになるのか、そのトレンドを見極めます。

9月12日(木)の午後は、ゲーム業界のトップ企業や代表者が集まり、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」を開催します(詳細は8月中旬発表予定)。9月13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の各分野の第一人者や、海外のゲーム関連企業のキーパーソンに講演いただきます。

「TGSフォーラム2019」の「基調講演」および「グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット」「専門セッション」の受講事前申込はTGS公式ウェブサイト( <https://tgs.cesa.or.jp/forum/> )で受け付けます。なお、「TGSフォーラム2019」の参加は無料です。

※当日はビジネスデイ来場者バッジを携行する必要があります。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。詳細は公式サイト( <https://tgs.cesa.or.jp/admission/> )まで。

### 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を開始しました。出展社が招待者に配布している「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(10,000円、税別)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。受付は9月5日(木)23:59まで)。

また、専用受付にてスムーズな入場ができ、アポイントシステム「TGSビジネスマッチングシステム」を使

った出展社や来場者同士の商談ができる「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:15,000円<税別>。ビジネスデイ事前登録券をお持ちでない方:25,000円<税別>)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のご利用や、インターナショナル・パーティー[9月13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。

※チケット情報の詳細は公式サイト( <https://tgs.cesa.or.jp/> )をご覧ください

## ■ TGSフォーラム2019

### ◇ 基調講演

日 時 : 9月12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)  
申 込 : 東京ゲームショウ公式サイト( <https://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> 『5Gインパクト~5Gによって“ゲームチェンジ”は起こるか?』

2020年に向けて日本国内でのサービス開始が待たれる「5G」。この新しいインフラの能力を十分に発揮できるサービスの一つとして注目を集めているのが「ゲーム」だ。5G時代にゲームプラットフォームがどのように変化し、ゲームがユーザーにどのような新しい体験を提供できるようになるのか。その時、新しい地殻変動が起こり、新しい経済圏が形成され、新たな覇者が登場するのか——。5G時代を目の前に、関連企業のキーパーソンが一堂に会し、そのトレンドを見極める。

<登壇予定企業>

NTTドコモ、ガンホー・オンライン・エンターテイメント、スクウェア・エニックス、ソニーモバイルコミュニケーションズ、網易(ネットイース)  
※登壇者が決定次第、公式サイトで発表いたします。

### ◇ グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット(GGBS)

日 時 : 9月12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)  
申 込 : 東京ゲームショウ公式サイト( <https://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。

<登壇者とテーマ> 8月中旬に公式サイトで発表し、受付を開始予定です。

## ◇ 専門セッション

日 時 : 9月13日(金)  
会 場 : 国際会議場2F~3F <各会議室> 受 講 料 : 無料 (事前登録制)  
申 込 : 東京ゲームショウ公式サイト( <https://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。

### 【プログラム】

◆時 間 : 10:30~12:00

<テーマ> 『スタンドアローン型HMDはVRマーケットの起爆剤となるのか?』

期待のスタンドアローン型 VR(Virtual Reality)用ヘッドマウントディスプレイ(HMD)「Oculus Quest」の登場で VR ゲーム市場は再び勢いを取り戻しそうだ。スタンドアローン VR は、従来の PCVR 向けのゲームと何が違い、どんな進化を遂げるのか。スタンドアローン VR の可能性とゲーム市場へもたらす影響を語る。

<登壇者> クリス・プルエット氏/Oculus コンテンツ エコシステム ディレクター  
高橋宏典氏/あまた 代表取締役プロデューサー・ディレクター  
小山順一郎氏/バンダイナムコアミューズメント プロダクトビジネスカンパニー クリエイティブフェロー  
田宮幸春氏/バンダイナムコアミューズメント ニュークリエイティブディビジョン 事業企画部 コンテンツプロデュース課マネージャー  
東 将大/日経 xTECH編集

◆時 間 : 12:30~13:30

<テーマ> 『セールスランキング上位で生き残れ！  
コミュニケーション「CRM」の重要性』

ゲームアプリ市場がレッドオーシャンと言われ、はや数年。開発費・プロモーション費の高騰に加え、全アプリによる可処分時間の奪い合いが行われ、厳しい市況が続いている。本講演では、そんな厳しい市況において注目されているコミュニケーション「CRM」の重要性を活用事例と共に明らかにする。

[協賛:Repro]

<登壇者> 重崎竜一氏/Repro Game Div. General Manager

◆時 間 :12:30～13:00

<テーマ> 『**MENA(中東・北アフリカ地域)へのゲートウェイ  
～ゲーム&メディアビジネスの新都心ドバイ・メディア・シティの全貌～**』

中東・北アフリカ地域(MENA)は、人口の過半が18～35歳の年齢層で構成され、ゲーム業界は日々成長を続けている。その中核を担う国際都市ドバイに、メディアやエンターテインメントビジネスのハブとなる新都心「ドバイ・メディア・シティ」が誕生。世界トップクラスのインフラと設備を持つ同エリアの、無限に広がる可能性を紹介する。

[協賛:DUBAI MEDIA CITY]

<登壇者> マジード アル スワイディ氏/ドバイ・メディア・シティ マネージングディレクター

◆時 間 :13:30～14:00

<テーマ> 『**不正を防ぎ、収益を生み出すモバイルゲームの長期的な施策とは?**』

人口減少による市場の縮小、海外勢の台頭、膨れ上がる制作費と短くなるタイトル寿命——。厳しくなるモバイルゲーム市場の変化に対応できる長期的な施策とは? 無駄な出費の原因となっている不正の防止策や、次の商機をつかむうえで役立つ市場インサイトを、AppsFlyerが、製品デモや事例を交えながら独自の視点でひもとく。

[協賛:AppsFlyer Japan]

<登壇者> 大坪直哉氏/AppsFlyer Japan カントリーマネジャー  
早川俊太郎氏/AppsFlyer Japan シニアカスタマーサクセスマネジャー&エージェンシーアライアンス

◆時 間 :14:00～15:00

<テーマ> 『**eスポーツ参入への第一歩～BenQ、RIZeST、スサノオ3社の取り組みを一気に公開**』

ますます注目度が高まるeスポーツ。ビジネスに参入するための第一歩を、先駆者である、BenQ、RIZeST、スサノオの取り組みから学ぶ。BenQは、日本eスポーツ業界の現状と将来性をBenQアジアパシフィックの視点から解説。RIZeSTは、業界の第一線を走り続けるパイオニア企業として、eスポーツビジネスのマネタイズ法を紹介。スサノオは、京都最先端eスポーツ施設をなぜ無料開放するのか、その戦略と8つの戦術を明らかにする。

[協賛:ベンキュージャパン]

<登壇者> Gavin Wu 氏/ベンキューアジアパシフィック ビジネスラインマネージャー  
古澤明仁氏/RIZeST 代表取締役  
中野貴博氏/スサノオ 代表取締役社長

◆時 間 :14:30～15:00

<テーマ> 『**モバイルゲーム開発会社とファーウェイとの取り組みについて**』

ゲーム業界の競争が激化し、収益拡大と新規ユーザー獲得の両立がますます困難になっているなか、ファーウェイはモバイルゲーム開発会社が限りあるリソースで新しい商機を見つけられるように、モバイルサービスを通して強力なエコシステムを構築。グローバルユーザーを2018年時の5億人からさらに拡大させ続けている。現在ファーウェイは、世界のモバイルゲーム開発会社とのシナジー最大化のためにどのようなことに取り組んでいるのか。新市場への進出チャンス、最先端技術、強力なマーケティングソリューション、開発者アライアンスについて紹介する。

[協賛:HUAWEI CONSUMER CLOUD SERVICE ASIA PACIFIC]

<登壇者> 城戸貴信氏／ファーウェイコンシューマークラウドサービス アジアパシフィック 日本ビジネス開発ディレクター

◆時 間 :15:30～17:00

<テーマ> 『**eスポーツ新展開！ 地方創生の新活用を探る**』

eスポーツを使った新しい取り組みにチャレンジする事例が増えてきた。教育の現場や企業内コミュニケーション施策、訓練といった分野でeスポーツを導入したり、医療や福祉の現場での活用も進んできた。なかでも、自治体が地方創生の柱の1つとしてeスポーツ事業に取り組んでいることに注目。新しい活用事例を学び、eスポーツのすそ野を広げるための方策を考える。

<登壇者> 堺谷陽平氏／富山県 e スポーツ連合 会長  
西村滉兼氏／大分県 e スポーツ連合 会長  
松本竜也氏／Cygames メディアプランナー マネージャー  
平野亜矢 日  
経クロストrend編集

◆時 間 :15:30～16:30

<テーマ> 『**VTuber、バーチャルインフルエンサー、デジタルヒューマンの最前線とゲーム業界への展開**』

昨年から盛り上がりを見せ、すでに8,000人を突破した日本のVTuber(2019年5月時点)。海外では、「バーチャルインフルエンサー」や「デジタルヒューマン」として、現実の人間と同じように、自身の活動をSNSで発信する動きが話題となっている。スタートアップ投資家で現在はそうした動きに注目しているサニー・ディロン氏が、世界のビジュアルインフルエンサーの最先端や技術について語り、VTuberを含めビジュアルインフルエンサーがゲームビジネスとどのようにかわりあっていくのかを荒木英士氏と探る。

<登壇者> サニー・ディロン氏／Signia Venture Partners ジェネラルパートナー  
荒木英士氏／グリー 取締役 上級執行役員、Wright Flyer Live Entertainment 代表取締役社長

※講演時間、内容、登壇企業、講演者などは、予告なく変更する場合がございます。予めご了承ください。

## ■「e-Sports X（イースポーツクロス）」の競技タイトル、第2弾を発表！

今年で3回目となる東京ゲームショウのeスポーツ競技会「e-Sports X」は、2つの特設ステージにそれぞれ約550の客席を設置し、大型タイトルの大会を実施します。本ステージは、「BLUE STAGE Presented by PlayStation 4」と、「RED STAGE」に分けられ、TGS2019会期中、熱戦を繰り広げます。競技タイトルは、eスポーツの人気ジャンルである対戦型格闘ゲームやFPS（ファースト・パーソン・シューティング）のほか、スマートフォンアプリのゲームなど、大人から子供まで楽しむことができる幅広いジャンルで競技が繰り広げられます。開催概要、第2弾発表の競技タイトル&内容、スケジュールは、以下の通りです。

### ◆「e-Sports X」開催概要

開催日：9月12日(木)～15日(日)

場所：幕張メッセ ホール9-11 内特設会場

プラチナ協賛：ソニー・インタラクティブエンタテインメント「BLUE STAGE Presented by PlayStation 4」

機器協賛：[競技用ディスプレイ] ベンキュージャパン

[ゲーミングファニチャー] DXRacer

### 競技タイトル&内容とスケジュール（第2弾＝本日発表）

#### ●9月14日(土)

[RED STAGE] 14:00 ～ 16:30

「パズドラチャンピオンズカップ TOKYO GAME SHOW 2019」

■大会運営：ガンホー・オンライン・エンターテイメント

新生プロ選手3名を含むパズドラ認定プロゲーマーが最強を決める「パズドラチャンピオンズカップ TOKYO GAME SHOW 2019」開催決定!

本大会では賞金総額1000万を懸けたパズドラプロゲーマーによる知略とテクニックを極めた熱いバトルが今年もTGS会場を熱く盛り上げます!お楽しみに!

© GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

●9月15日(日)

[RED STAGE] 10:30 ~ 13:00

「Arena of Valor International Championship 日本代表決定戦」

■大会運営:ディー・エヌ・エー

スマホゲームで世界最大級の大会である Arena of Valor International Championship (AIC)の日本代表を決定する大会。今回初めて日本代表が参加。

8月からの予選を勝ち抜いた2チームによる決勝戦をBO5(3戦先取)で実施。

© 2016-2019 PROXIMA BETA PTE LIMITED

●9月15日(日)

[BLUE STAGE Presented by PlayStation 4] 10:30 ~ 13:00

セガゲームス公式プロ大会「ぷよぷよチャンピオンシップ SEASON2 TGS 特別大会」

■大会運営:セガゲームス

「ぷよぷよチャンピオンシップ SEASON2 TGS 特別大会 決勝トーナメント」はセガゲームス公式プロ大会の決勝トーナメントです。出場選手は6月の前大会でベスト8に進出したシード枠進出選手と予選を勝ち上がった選手の全16名に韓国・台湾の海外招待選手2名を加えた18名となっており、優勝者には賞金200万円がセガゲームスより授与されます。

競技タイトル&内容とスケジュール (タイムスケジュールは今回新たに発表したものです)

●9月14日(土)

[RED STAGE] 17:30 ~ 20:00

「DEAD OR ALIVE 6 World Championship “The Fatal Match in Japan”」

■大会運営:コーエーテクモゲームス

賞金総額1,000万円! 激闘エンターテインメント『DEAD OR ALIVE 6』の世界大会「DEAD OR ALIVE 6 World Championship」第8戦を「e-Sports X」ステージで開催! 優勝者にはグランドファイナル出場権が与えられる特別予選“Fatal Match”! アジアの強豪が集う最大の激戦を幕張メッセで目撃せよ!

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

●9月15日(日)

[BLUE STAGE Presented by PlayStation 4] 14:00 ~ 18:00

「CAPCOM Pro Tour アジアプレミア」

■大会運営:カプコン

世界各地で開催される「ストリートファイターV アーケードエディション」競技トーナメント・シリーズであるCAPCOM Pro Tour 2019の日本で行われるスーパープレミア大会。昨年のジャパンプレミアから今年は規模を拡大したアジアプレミアとして開催。9/14(土)に1,000人規模での予選大会を実施します。

翌9/15(日)にe-Sports XステージにてTOP8による決勝戦を行います。ご期待下さい。

## ●9月15日(日)

[RED STAGE] 14:00 ~ 17:00

### 「ドラゴンクエストライバルズ マスターズカップ in TGS2019」

■大会運営:スクウェア・エニックス

対戦デジタルカードゲーム『ドラゴンクエストライバルズ』の公式大会を、TGSの会場で初開催!

大会の詳細は続報をお待ちください。

## ■TGS2019のオフィシャルレポーターが、スタダGG!(スターダストゲームガールズ)に決定!

eスポーツ選手として活躍中の「スタダGG!」が東京ゲームショー2019のオフィシャルレポーターに決定しました。eスポーツのプレイヤーとしてもキャスターとしても活動する「CHINAMIN」こと伊藤千凜海(イトウチナミ)さん、RPGが好きな声優「AKAMI」こと成海瑠奈(ナルミルナ)さん、トレーディングカードゲームが好きな「HANZOMON」こと服部彩加(ハットリサイカ)さん、RTSが好きな「SahTon」こと大久保聡美(オオクボサトミ)さんの4人が、TGS2019の会期に向けて様々な情報を発信していきます。会期中は、会場から現地レポートの動画をお楽しみいただけます。

※「スタダGG!」からの情報発信やレポートはTGS公式サイト(<https://tgs.cesa.or.jp/>)の公式動画をご覧ください。<https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2019/event/movie/>

## ■「東京ゲームショー2019」開催概要

---

名称 : 東京ゲームショー2019 (TOKYO GAME SHOW 2019)  
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  
後援 : 経済産業省(予定)

オフィシャル5G・通信スポンサー : NTTドコモ

オフィシャルドリンクスポンサー : モンスターエナジー

会期 : 2019年9月12日(木) ビジネスデイ 10:00~17:00  
2019年9月13日(金) ビジネスデイ 10:00~17:00  
※ビジネスデイは、ゲーム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。  
2019年9月14日(土) 一般公開日 10:00~17:00  
2019年9月15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 : 前売券:1,500円(税込)、当日券 2,000円(税込)、小学生以下は無料  
(一般公開日)