

# TOKYO GAME SHOW 2017

来吧！超越现实的体验

各位报道相关人员

2017年8月10日

## TGS论坛2017 / 全球游戏商务峰会2017 会议举办概要已确定！

已开始商务日提前注册。“商务日黄金通行证”同时发售。

一般社团法人计算机娱乐协会  
日经BP社

以下就东京电玩展2017(主办单位:一般社团法人计算机娱乐协会[简称:CESA, 会长: 冈村 秀树], 联合主办单位: 日经BP社 [董事长兼社长: 新实 杰], 展会日期: 9月21日~24日, 会场: 幕张展览馆/ 以下称为TGS2017)已确定于9月21日(四)、22日(五)的2天商务日所举办的“TGS论坛2017”以及“全球游戏商务峰会2017 (GGBS2017)”的举办概要。

“TGS论坛2017”将于9月21日(四)举行主旨演讲, 同时在22日(五)还将举行专业会议及赞助商会议。在展会首日, 即9月21日(四)的主旨演讲中, 行业代表们将以获得全球瞩目的游戏竞技会“e-Sports”为主题, 关于今后将实现进一步成长的日本市场的可能性进行讨论。

在9月21日(四)的下午, 游戏行业领头企业及代表将汇集一堂, 举行“全球游戏商务峰会2017 (GGBS2017)”, 就全球游戏商务趋势交换意见。GGBS2017的主题为“游戏的数字流通”。在PC游戏以及面向智能手机等的手机游戏中, 游戏内容通过数字方式进行发布及流通的形式十分普遍, 从全球角度来看, 家庭游戏行业中也呈现向数字流通转型的趋势。世界主要企业将齐聚于此, 就数字流通的全球化趋势以及日本市场(家庭游戏)的成长性交换意见。

在9月22日(五)举行的专业会议中, 将会举行两场会议, 一场名为“游戏技术”, 会中将会就游戏相关的全新技术, 对其发展趋势进行分析说明。另一场名为“游戏上午”, 会中将会介绍游戏相关的全新商务。届时将会邀请各领域泰斗前来发表演讲。

“TGS论坛2017”以及“GGBS2017”自8月4日(五)起, 在官方网站(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)开始接受提前申请听讲的报名。此外, 本年度起, 所有“TGS论坛2017”以及“GGBS2017”均可免费参加。但参加TGS2017商务日时需要佩戴徽章, 因此在听讲前请事先进行商务日提前注册, 并获取入场人士徽章后入场。

### 商务日提前注册开始, 便利的“商务日黄金通行证”同时发售

面向游戏商务相关人士的商务日提前注册已在官方网站上办理。除了可持“商务日提前注册申请券”进行申请之外, 还可付费(5,000日元, 含税)进行注册(申请后将会进行规定的确认工作)。

此外, 还会提供“商务日黄金通行证”(持有商务日提前注册申请券的人士: 20,000日元, 含税。未持有商务日提前注册申请券的人士: 25,000日元, 含税), 持该证人士将通过快速通道“无障碍”入场, 同时, 可通过预约系统“亚洲商务网关”与参展商进行商谈, 并且还可与其他入场人士进行商谈, 数量有限, 发完即止。此外, 申请商务日黄金通行证后, 还可使用位于幕张展览馆国际会议场2楼的商务贵宾室, 参加国际聚会[9月22日(五)17:30~ / 地点: 国际会议室], 享受舒适的商谈环境。详细内容请参照官方网站。

“东京电玩展”官方网站: <http://tgs.cesa.or.jp>

■报道相关人员专用咨询方式: ■东京电玩展事務局 宣传担当 / E-mail: [tgs2017press@w-az.co.jp](mailto:tgs2017press@w-az.co.jp)

## ◇ 主旨演讲

时 间： 9月21日（四）10：30～12：00 （预定）

会 展： 展厅1 <活动舞台>

听 讲 费： 免费（提前注册制）

※参加主旨演讲时需携带根据参展公司提供的“TGS2017商务日提前注册申请券”（免费、需提前注册）所发行的“商务日来场人士徽章”以及“商务日黄金通行证”（收费）、“记者证”或根据商务日提前注册审查（提前注册费用：5000日元，含税）结果发行的“商务日来场人士徽章”。请务必提前完成注册，若于当日进行注册将会需要较长时间，从而可能无法及时参加主旨演讲。

申 请： 于东京电玩展官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>）办理

截止时间： 先到先得 ※若提前申请人数已达到限额，则当天原则上将不再受理听讲申请，敬请谅解。

演讲内容：

### <主题> “日本e-Sports的可能性”

e-Sports正在掀起一场世界潮流。如今已变成了一项全球瞩目的赛事，甚至有猜测认为今后将成为奥运会的全新项目，此外，职业联赛等体育商务如今也在如火如荼地开展。但在日本国内，e-Sports的认知度并不高，虽然游戏市场很大，但存在感尚低。在主旨演讲中，与会人员将会根据海外事例，针对尚有发展空间的日本国内e-Sports市场，就其可能性以及课题进行对话。

<演讲者> Pieter van den Heuvel / NEWZ00（荷兰） Head of Product, E-Sports Event

Nate Nanzer / Blizzard（美国） “OverWatch” 委员

Sunny Dhillon / Signia Ventures（美国） 资金合作伙伴

大友 真吾 / CyberZ（日本） 董事

StanSmith / 游戏主播

冈村 秀树 / 计算机娱乐协会 会长

山田 刚良 / 日经BP社 日经技术在线副主编

※演讲时间、内容、演讲企业、演讲人员等将会根据实际情况在未预告的情况下进行变更。敬请谅解。

## ■ 全球游戏商务峰会2017（GGBS2017）

---

### <主题> “游戏的数字流通”

在家庭游戏行业中，通过数字发布及流通的方式进行游戏内容销售的数量不断增加，并且已开始形成较大规模的商流。在结合只能通过数字发布的智能手机游戏行业，以及提前开始革新的PC游戏行业现状的同时，就数字流通特有的问题及可能性进行思考。

时 间： 9月21日（四） 13：00～14：30

会 场： 展厅1 <活动舞台>

听 讲 费： 免费（提前注册制）

※参加GGBS2017时需携带根据参展公司提供的“TGS2017商务日提前注册申请券”（免费、需提前注册）所发行的“商务日来场人士徽章”以及“商务日黄金通行证”（收费）、“记者证”或根据商务日提前注册审查（提前注册费用：5000日元，含税）结果发行的“商务日来场人士徽章”。请务必提前完成注册，若于当日进行注册将会需要较长时间，从而可能无法及时参加。

申 请： 于东京电玩展官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>）办理

截止时间： 先到先得 ※若提前申请人数已达到限额，则当天原则上将不再受理听讲申请，敬请谅解。

<演讲者>

预定近日公开

※演讲时间、内容、演讲企业、演讲人员等将会根据实际情况在未预告的情况下进行变更。敬请谅解。

## ◇ 专业会议

时 间： 9月22日（五）11：00～16：00（预定）

会 场： 国际会议场2F～3F <各会议室>

听 讲 费： 免费（提前注册制）

※参加专业会议时需携带根据参展公司提供的“TGS2017商务日提前注册申请券”（免费、需提前注册）所发行的“商务日来场人士徽章”以及“商务日黄金通行证”（收费）、“记者证”或根据商务日提前注册审查（提前注册费用：5000日元，含税）结果发行的“商务日来场人士徽章”。请务必提前完成注册，若于当日进行注册将会需要较长时间，从而可能无法及时参加演讲。

申 请： 预定自8月4日（五）起，于东京电玩展官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>）开始办理

截止时间： 先到先得 ※若提前申请人数已达到限额，则当天原则上将不再受理听讲申请，敬请谅解。

项 目：

**游戏技术会议（11：00～12：00）**

<主 题> **“通过‘触感’实现发展的游戏体验”**

“触觉反馈（Haptics）”功能会给人们带来接触或抓住物体的感觉（触感）。它不仅智能手机中，同时还运用在了“Nintendo Switch”上。该功能在今后预计将会运用于越来越多的游戏中。VR游戏的盛行也为触觉反馈功能的发展起到了催化剂的作用。触觉反馈将如何改变游戏体验？作为触觉与身体性互动的研究人员，南泽先生将会结合最新的触觉反馈技术现状进行解说。

<讲 师> 南泽 孝太 / 庆应义塾大学大学院 媒体设计研究科 准教授

**游戏商务会议（15：00～16：00）**

<主 题> **“推动当地游戏产业发展的‘动漫圣地旅游’的秘密”**

动漫圣地巡礼应用“动漫圣地旅游”的开发者安彦刚志先生将为我们介绍“现实”与“游戏”的正确结合方式。作品需要怎样结合现实与虚拟世界才能抓住粉丝的心，并且能获得当地合作？怎样的宣传推广方式才能避免抵触心理，使其迅速在网络上成为热门话题？届时将会结合丰富的最新事例，例如：“GIRLS und PANZER WALK!”通过GPS及AR，使热门动漫《少女与战车》与其舞台所在地的茨城县大洗町实现虚拟现实的联动等，进行详细解说。

<讲 师> 安彦 刚志 / 索尼企业 内容旅游室 内容旅游课  
“动漫圣地旅游”组代表 高级制作人

※演讲时间、内容、演讲企业、演讲人员等将会根据实际情况在未预告的情况下进行变更。敬请谅解。

## ◇ 赞助商会议

时 间： 9月22日（五）10：00～17：00（预定）  
会 场： 国际会议场2F～3F <各会议室>  
听 讲 费： 免费（提前注册制）  
内 容： 预定为赞助企业进行演讲。详情将依次于官方网站中公布。  
申 请： 于东京电玩展官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>）办理  
截止时间： 先到先得 ※若提前申请人数已达到限额，则当天原则上将不再受理听讲申请，  
敬请谅解。

※演讲时间、内容、演讲企业、演讲人员等将会根据实际情况在未预告的情况下进行变更。敬请谅解。

## ■ “东京电玩展2017” 举办概要

名 称： 东京电玩展2017（TOKYO GAME SHOW 2017）  
主 办 单 位： 一般社团法人计算机娱乐协会（CESA）  
联合主办单位： 日经BP社  
※东京电玩展2017享受J-LOP4补助  
特 别 协 办： DWANGO  
展 会 日 期： 2017年9月21日（四）～22日（五） 商务日 10：00～17：00  
※商务日中仅商务相关人员以及新闻发布相关人员可入场。  
9月23日（六）～24日（日） 公众开放日 10：00～17：00  
※公众开放日将视当日情况，可能会于9:30开场。  
会 场： 幕张展览馆（千叶县千叶市美滨区）  
展厅1～11/活动厅/国际会议场  
预计参观人数： 25万人  
入 场 费： 一般（中学生以上）……当日1,200日元（预售票：1,000日元）  
（公众开放日） 小学生以下免费

### 【面向新闻发布人员的下载网址】

今年的主宣传图以及LOGO数据等面向新闻发布人员的各类材料将通过“TGS下载中心”提供。请通过下述链接登录。

URL: <https://www.filey.jp/tgs/>（需要输入新闻发布人员用ID。ID: tgs\_press / PASS: press\_tgs）