

TOKYO GAME SHOW 2017

さあ、現実を超えた体験へ。

報道関係各位

2017年8月2日

TGSフォーラム2017/グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2017 セッション開催概要決定！

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社

東京ゲームショウ2017(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:岡村秀樹]、共催:日経BP社[代表取締役社長:新実 傑]、会期9月21日～24日、会場:幕張メッセ/以下、TGS2017)は、ビジネスデイの9月21日(木)・22日(金)の2日間にかけて実施する「TGSフォーラム2017」ならびに「グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2017(GGBS2017)」の開催概要を決定しました。

「TGSフォーラム2017」では、9月21日(木)の基調講演に加えて、22日(金)に専門セッションやスポンサーシップセッションを開催します。開催初日にあたる9月21日(木)の基調講演では、世界中でその動向に注目が集まっているゲームの競技会「e-Sports(イースポーツ)」をテーマに、これから本格的な成長が見込まれる日本市場の可能性について、業界のキーパーソンが議論します。

9月21日(木)の午後からは、ゲーム業界のトップ企業や代表者が集まり、全世界における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2017(GGBS2017)」を開催します。GGBS2017のテーマは「ゲームのデジタル流通」。PCゲームやスマートフォンなどの携帯電話向けゲームでは、ゲームコンテンツのデジタル配信・流通が一般的で、全世界レベルで見れば家庭用ゲーム業界でもデジタル流通へのシフトが進んできています。デジタル流通のグローバルトレンドや日本市場(家庭用ゲーム)の成長性について、世界の主要企業が集まり意見を交わします。

9月22日(金)に開催する専門セッションでは、ゲームに関連した新技術についてトレンドを解説する「ゲームテクノロジー」セッション、ゲームに関連した新しいビジネスについて語る「ゲームビジネス」セッションの2つを開催。各分野の第一人者をお招きして講演いただきます。

「TGSフォーラム2017」および「GGBS2017」の受講事前申込受付は本日から、公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で開始しました。なお、今年からはすべての「TGSフォーラム2017」および「GGBS2017」の参加を無料としました。ただし、TGS2017ビジネスデイ来場者バッジを携帯する必要がありますので、受講前に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。

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で開始しました。「ビジネスデイ事前登録申込券」にてお申し込みいただけるほか、有料(5,000円、税込)での登録も受け付けます(申請後、所定の確認がございします)。

また、専用受付でスムーズな入場ができたり、アポイントシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」を使った出展社との商談に加えて、来場者同士の商談もできる「ビジネスデイ・ゴールドパス」(ビジネスデイ事前登録申込券をお持ちの方:20,000円、税込。ビジネスデイ事前登録申込券をお持ちでない方:25,000円、税込)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利用や、インターナショナル・パーティー[9月22日(金)17:30～/場所:国際会議室]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。

「東京ゲームショウ」公式サイト:<http://tgs.cesa.or.jp>

■報道関係者からのお問い合わせ先: 東京ゲームショウ事務局 広報担当(アズ・ワールドコム ジャパン(株)内) 吉本/木幡

TEL:03-5575-3225/ FAX:03-5575-3222/ E-mail: tgs2017press@w-az.co.jp

■ TGSフォーラム2017

◇ 基調講演

日 時 : 9月21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)

※基調講演を受講するためには、出展社などから配布される「TGS2017ビジネスデイ事前登録申込券」(無料、要事前登録)で発行した「ビジネスデイ来場者バッジ」や「ビジネスデイ・ゴールドパス」(有料)、「プレスパス」、もしくは、ビジネスデイ事前登録審査(事前登録料: 5000円・税込)の結果発行された「ビジネスデイ来場者バッジ」を持っている必要があります。当日登録には時間がかかり、基調講演の開始時間などに間に合わない可能性がありますので、事前登録を必ず済ませてください。

申 込 : 東京ゲームショウ公式ウェブサイト(<http://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> 『日本におけるe-Sportsの可能性』

世界的なムーブメントを巻き起こしている e-Sports。五輪の新規種目になるのではないかと注目を浴びる一方、プロリーグによるスポーツビジネスも活況だ。しかし、日本における e-Sports の認知度はまだまだ低く、ゲームマーケットの大きさの割にはその存在感は低い。基調講演では、海外の事例を踏まえて、日本国内で伸びしろのある e-Sports 市場について、その可能性と課題について話し合う。

<登壇者> Pieter van den Heuvel氏／NEWZOO(オランダ) Head of Product, E-Sports Event

Nate Nanzer氏／Blizzard(米国) 『OverWatch』コミッショナー

Sunny Dhillon氏／Signia Ventures(米国) ファウンディング・パートナー

大友 真吾氏／CyberZ 取締役

StanSmith氏／ゲームキャスター

岡村 秀樹／コンピュータエンターテインメント協会 会長

山田 剛良／日経BP社 日経テクノロジーオンライン副編集長

※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。

■ グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット2017(GGBS2017)

<テーマ> 『ゲームのデジタル流通』

家庭用ゲーム業界でも、デジタル配信・流通によるコンテンツ販売量が増え、大きな商流として捉えられるようになってきた。デジタル配信しかないスマートフォンゲーム業界、一足先に変革が始まっている PC ゲーム業界の現状を踏まえつつ、デジタル流通ならではの問題点や可能性について考える。

日 時 : 9月21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)

※GGBS2017を受講するためには、出展社などから配布される「TGS2017ビジネスデイ事前登録申込券」(無料、要事前登録)で発行した「ビジネスデイ来場者バッジ」や「ビジネスデイ・ゴールドパス」(有料)、「プレスパス」、もしくは、ビジネスデイ事前登録審査(事前登録料: 5000円・税込)の結果発行された「ビジネスデイ来場者バッジ」を持っている必要があります。当日登録には時間がかかり、開始時間などに間に合わない可能性がありますので、事前登録を必ず済ませてください。

申 込 : 東京ゲームショウ公式ウェブサイト(<http://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>

近日公開予定

※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22日(金)11:00～16:00(予定)

会 場：国際会議場2F～3F <各会議室>

受 講 料：無料(事前登録制)

※専門セッションを受講するためには、出展社などから配布される「TGS2017ビジネスデイ事前登録申込券」(無料、要事前登録)で発行した「ビジネスデイ来場者バッジ」や「ビジネスデイ・ゴールドパス」(有料)、「プレスパス」、もしくは、ビジネスデイ事前登録審査(事前登録料:5000円・税込)の結果発行された「ビジネスデイ来場者バッジ」を持っている必要があります。当日登録には時間がかかり、講演開始時間などに間に合わない可能性がありますので、事前登録を必ず済ませてください。

申 込：東京ゲームショウ公式ウェブサイト(<http://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:

ゲームテクノロジーセッション(11:00～12:00)

<テーマ> 『「触感」で進化するゲーム体験』

モノに触ったり握んだりした感覚(触感)を与える「触感フィードバック(ハプティクス)」機能。スマートフォンに加えて、「Nintendo Switch」への採用で、同機能をゲームに利用することが今後主流になりそう。VR ゲームの普及も、触覚フィードバック機能の導入を促す。触覚フィードバックでゲーム体験はどう変わるのか。最新の触覚フィードバック技術の状況を踏まえつつ、触覚と身体性インタラクションの研究者である南澤氏に解説してもらう。

<講 師> 南澤 孝太氏／慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 准教授

ゲームビジネスセッション(15:00～16:00)

<テーマ> 『ご当地をゲーム化する「舞台めぐり」の秘密』

アニメ聖地巡礼アプリ「舞台めぐり」の開発者、安彦剛志氏が語る、「リアル」と「ゲーム」の正しい絡ませ方。現実と、架空の物語をどう絡ませれば、作品のファンの心に触れ、かつ、地元の協力が得られるのでしょうか。どういう盛り上げ方をすれば、反発を招くことなく、ネットで話題が盛り上がるのでしょうか。大ヒットアニメ「ガールズ & パンツァー」と、その舞台、茨城県大洗町を、GPS と AR でリアルにリンクさせた「ガルパンうおーく!」など、最新の事例を豊富に盛り込んで、たっぷり語っていただきます。

<講 師> 安彦 剛志氏／ソニー企業 コンテンツツーリズム室 コンテンツツーリズム課
「舞台めぐり」チーム代表 シニアプロデューサー

※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。

◇ スポンサーシップセッション

日 時 : 9月22日(金)10:00~17:00 (予定)
会 場 : 国際会議場2F~3F <各会議室>
受 講 料 : 無料 (事前登録制)
内 容 : 協賛企業が講演予定。詳細は公式ウェブサイトで順次公開します。
申 込 : 東京ゲームショウ公式ウェブサイト(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)にて受付開始予定
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。

■ 「東京ゲームショウ 2017」開催概要

名 称 : 東京ゲームショウ2017 (TOKYO GAME SHOW 2017)
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2017はJ-LOP4の補助を受けています
特 別 協 力 : ドワンゴ
会 期 : 2017年9月21日(木)~22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23日(土)~24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1~11 / イベントホール / 国際会議場
来場予定者数 : 25万人
入 場 料 : 一般(中学生以上)・・・当日1,200円(前売券:1,000円)
(一般公開日) 小学生以下は無料

【プレス向けダウンロードサイト】

本年のメインビジュアルおよびロゴデータ、プレス向けの各種素材を「TGSダウンロードセンター」に、ご用意しております。下記よりログインしてご利用ください。

URL: <https://www.filey.jp/tgs/> (プレス用IDの入力が必要です。ID:tgs_press / PASS:press_tgs)