

## 【TGS2024】

## ビジネスデイ有料事前登録

7月30日（火）12時より開始！

セミナープログラム「TGSフォーラム」の事前申込みも開始！

東京ゲームショー2024〔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：辻本春弘）、共催：株式会社日経BP、株式会社電通、会期：9月26日（木）～29日（日）、会場：幕張メッセ 以下、TGS2024〕では、ビジネスデイ〔9月26日（木）・27日（金）の2日間〕に入場が可能な有料事前登録を、7月30日（火）12時よりオンラインにて開始します。登録にあたっては、登録者がゲームビジネス関係者であることを事前審査します。審査を通過した方のみがビジネスデイにご参加いただけます。

◎ビジネスデイに関する詳細：<https://tgs.nikkeibp.co.jp/tgs/2024/jp/ticket/businessday/>

また、ビジネスデイ期間中に開催するセミナープログラム「TGSフォーラム」の発表第1弾として、主催者セッション、スポンサーシップセッションの一部を公開しました。こちらも7月30日（火）12時より事前登録サイトにて申込受付を開始します。

◎TGSフォーラムに関する詳細：<https://tgs.nikkeibp.co.jp/tgs/2024/jp/business/seminar/>

## 【ビジネスデイ有料事前登録（2日間有効）】

登録開始：7月30日（火）12:00～

価格：ビジネスデイチケット（ビジネスデイ事前登録コードをお持ちでない方※）11,000円（税込）

※出展社がゲームビジネス関係者に配布する「ビジネスデイ事前登録コード」をお持ちの方は事前登録無料

ゴールドパスチケット（特典を利用したい方※）

27,500円（税込）

※特典：ビジネスラウンジの利用、ビジネスマッチングシステムを使った来場者同士の商談アポイントメントなど

※ビジネスデイ事前登録コードをお持ちの方でゴールドパスチケット購入希望の場合は16,500円（税込）

詳細：TGS公式サイトをご覧ください：

<https://tgs.nikkeibp.co.jp/tgs/2024/jp/ticket/businessday/>

## ※ビジネスデイについて



（画像:TGS2023）

TGS2024では、9月26日（木）・27日（金）の2日間をビジネスデイとして、ゲーム関連ビジネスに携わる来場者のために、商談がしやすい環境を提供します。ビジネスデイ来場事前登録を済ませると、TGS事務局が用意するアポイントシステム「TGSビジネスマッチングシステム」（8月9日から稼働開始予定）を活用して、出展社との商談アポイントを会期前から取ることができます。また、「ゴールドパスチケット」を購入された方は、出展社に加え

て、他の来場者とも商談アポイントメントが可能になるほか、来場当日は、専用カウンターにてスムーズな受付ができたり、幕張メッセ国際会議場に設置するビジネスラウンジを利用できたりするなどの特典があります。

出展社がゲームビジネス関係者に配布する「ビジネスデイ事前登録コード」をお持ちの方は、無料の事前登録を済ませたうえで来場いただけます。「ビジネスデイ事前登録コード」をお持ちでない方については、有料の「ビジネスデイチケット」もしくは「ゴールドパスチケット」にて事前登録をお願いしています。審査を通過した方はビジネスデイにご参加いただけます。

なお、ビジネスデイは18歳未満、および学生の入場はできません。乳幼児や未就学児を同伴しての入場もお断りしています。

## ■ TGSフォーラム情報第1弾発表！ 7月30日（火）より申込受付開始

---

TGSフォーラムは、ゲーム産業の最新動向やさまざまなソリューションにフォーカスしたセミナープログラムで、ビジネスデイの2日間開催します。ビジネスデイの来場者は、事前申込の上、会場で聴講することができます。席に余裕がある場合は、当日参加も可能です。

今回、発表第一弾として以下のセッションについて、7月30日（火）より、ビジネスデイ事前登録サイト（イベントレジスト）にて申込受付を開始します。詳しくは、TGS公式サイトをご確認ください。

◎TGSフォーラムに関する詳細：<https://tgs.nikkeibp.co.jp/tgs/2024/jp/business/seminar/>

聴講申込を開始するセッションの一部概要は以下の通りです。

---

日 時：9月26日(木) 10：30～12：00（90分）

タイトル：**長寿タイトルのブランド戦略**

講演概要：デジタル版の一般化やネットワークへの対応が進んだ現在のゲーム市場は、発売直後に一気に稼ぐモデルから、季節のセールなども活用し、ロングタームで売り続けるビジネスモデルに変わりつつあります。そこで強みを発揮しているのが、知名度の高い過去作を持つ長寿タイトルです。本セミナーでは、長寿タイトルの担当者とともに、長期にわたり、シリーズ全体を盛り上げるブランディング、過去作も含めたシリーズで収益を上げていくためのマーケティングなど、長寿タイトルならではのビジネス戦略を語ります。

登壇者：バンダイナムコエンターテインメント、コナミデジタルエンタテインメント、ほか調整中

---

日 時：9月26日(木) 10：30～12：00（90分）

タイトル：**今求められるゲーム産業人材育成の手立て（仮）**

講演概要：ゲーム産業の長期繁栄のためには、産業を支える人材、とりわけクリエイターの採用と育成が欠かせません。採用については、インディーズから見いだすのか。大学や専門学校など教育機関に期待するのか。採用後は、どのようにモチベーションを保ちながら技量を高めて育成していくのか。本セッションでは、ゲーム産業として取り組むべき課題を明らかにし、具体的な手立てを検討していきます。

登壇者：調整中

---

日 時：9月27日(金) 10：30～12：00（90分）

タイトル：**Web3でどう変わるのか？～先端事例から探る新たなゲームの形～（仮）**

講演概要：ゲーム業界でWeb3活用が進み、大手ゲームメーカーも含め、ブロックチェーンやNFTなどを取り入れた新たなIPの開発も進んでいます。Web3でゲーム関連のビジネスはどう変わろうとしているのか。本セッションでは、これまでの各社の取り組みから、ゲームビジネスでのWeb3活用の可能性や課題などを浮き彫りにします。ゲームに関わるすべてのビジネスパーソンに向けて基本的ことから分かりやすく紹介！

登壇者：スクウェア・エニックス インキュベーションセンター ブロックチェーン・エンタテインメントディビジョン  
ディレクター 畑 圭輔 氏  
コナミデジタルエンタテインメント web3事業部 部長 金友 健 氏  
ほか調整中

※TGSフォーラムでは、下記スポンサーシップセッションの聴講も受付開始いたします。

日時	タイトル	協賛企業
9月26日 12:30～13:00	運営11年目タイトルを守る最強の盾の有効性と活用法	デジタルアクセルズ (旧Digital Stacks)
9月26日 13:30～14:00	アプリ外課金の最新動向、ストア手数料削減へ	デジタルガレージ
9月26日 14:30～15:00	MERCHANT OF RECORDとは	Xsolla
9月27日 14:00～15:00	ディスコードの魅力を探る:あなたのゲームを2億人に届ける	Discord
9月27日 14:30～15:00	日中Esports産業交流 ～名古屋アジア競技大会をヒントに～	Tencent Japan

※講演内容、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。

## ■東京ゲームショウ2024 開催概要

名称：東京ゲームショウ2024 (TOKYO GAME SHOW 2024)  
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：株式会社日経BP、株式会社電通  
会期：2024年9月26日 (木) ビジネスデイ 10:00～17:00  
2024年9月27日 (金) ビジネスデイ 10:00～17:00  
2024年9月28日 (土) 一般公開日 10:00～17:00  
2024年9月29日 (日) 一般公開日 9:30～16:30  
※ 最終日の9月29日は、開場時間、閉場時間はそれぞれ30分前倒しになります  
※ 一般公開日は、状況により開場時間が30分早まる場合があります  
会場：[リアル展示] 幕張メッセ(千葉市美浜区) 展示ホール1～11 / 国際会議場 / イベントホール  
[オンライン展示] 公式サイト / 公式番組 / TGS Digital World / Steam特設会場  
来場予定者数：25万人  
出展社数：731社 \*7月4日時点  
出展小間数：3,190小間 \*7月4日時点/過去最大  
公式サイト：<https://tgs.cesa.or.jp/>