

TOKYO GAME SHOW 2013

〈報道関係者各位〉

2013年2月21日

「東京ゲームショウ 2013」
会期:2013年9月19日(木)～9月22日(日)
会場:幕張メッセ(1～9ホール、イベントホール、国際会議場)

今年のテーマは「GAMEは進化し続ける。」に決定！
～会場スペースを大幅に拡大、新たな展示・取り組みを実施します～

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 B P 社

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:鶴之澤 伸、所在地:東京都港区西新橋)は、日経BP社(代表取締役社長:長田公平、所在地:東京都港区白金)の共催のもと、「東京ゲームショウ2013」を本年9月19日(木)から9月22日(日)までの4日間、幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区)にて開催することを決定し、本日より出展の申込受付を開始しました。

東京ゲームショウ2013のテーマは、「GAMEは進化し続ける。」に決定しました。新機軸のゲームの登場が今後ますます期待されるなか、東京ゲームショウも新たなビジョンを掲げ大きな進化を目指してまいります。

BtoB面では『世界最上級のビジネスイベントへ』——。アジア各国・地域の政府機関やゲーム関連産業団体との連携をさらに強め、東京ゲームショウでのビジネス商談の機会を増やします。アジアから多くの有力企業を誘致するほか、ベンチャー企業を対象にした「ビジネススタートアップコーナー」も新設し、産業の活性化を推進します。さらに、商談機会を創出するマッチングコーディネーターも導入するなど、進化し続けるゲーム産業に対応したビジネス機能の充実をはかります。

BtoC面では『遊びに来てよかったと満足されるイベントへ』——。より快適で安全な会場環境を目指し、これまでの問題点を改善する取り組みを進めてまいります。今回より、新たに「9ホール」と「イベントホール」まで会場を拡大するほか、従来の1～8ホールにおいても出展形態を見直し混雑を緩和します。一方、ゲームの多様化に対応した展示企画として、6つの展示コーナーを新設するほか、エンターテインメント性の高い企画も展開します。

そのほか、東京ゲームショウの海外プロモーションを強化する取り組みや、主催者企画や会場内イベントの様態をお届けする公式動画チャンネルを英語対応するなど、国内外に向けた情報発信力をさらに強化します。

「アジアNo.1の情報網羅性」と「世界最大規模のイベント」を中期ビジョンに掲げ様々な施策に取り組んできた東京ゲームショウは、プラットフォームの多様化や東南アジアを中心とした新興国の躍進など市場の拡大により、その役割はさらに重要なものになってきました。

コンピュータエンターテインメントの進化を、東京から全世界に発信するイベントとして、皆様の期待に応えられるイベントを目指します。東京ゲームショウ2013に、どうぞ、ご期待ください。

「東京ゲームショウ 2013」における主な強化ポイント

■来場者の満足度向上

- 滞在時間の有効活用を促進するため、人気ブースの待ち時間や、配布物の情報を館内インフォメーションディスプレイで表示します。
- ゲーム関連の映画上映会やゲーム・アニメの音楽コンサート、一般来場者専用の抽選会を実施します。
- 新コーナー（乙女ゲームコーナー、クラウドゲーミングコーナー、コスプレコーナー、インディーズゲームコーナー）を設置します。

■混雑の緩和

- 幕張メッセの9ホール、イベントホールを利用し、会場を大幅に拡大します。
- ファミリーコーナー、コスプレエリアを9ホールに移設し、より快適な環境を提供します。
- 会場内の展示レイアウトを改善し、通路幅を広げることで、安全面を確保します。

■海外へのプロモーション強化

- TGSプレイベントや、eスポーツ競技大会（Cyber Games Asia）の予選会をアジア各国で実施します。
- メディアパートナーの国と地域を拡大、海外向けジャパンカルチャー関連サイトと連動したプロモーションを実施します。
- 公式動画配信チャンネルを英語対応にします。

■海外企業とのビジネスチャンス拡大

- 海外からのビジネス来場者を増加させて、海外企業との商談を増やします。
- ビジネスミーティングエリア出展社向けに、マッチングコーディネーターを設置します。
- ビジネスマッチングシステムにスケジュール管理機能を入れるなど使いやすくします。
- アジアニュースターズコーナー出展社を通じて、今、注目の東南アジア市場とのパイプを太くできます。
- 日本貿易振興機構（JETRO）との共同プロモーション活動を増加し、海外市場へのアプローチ方法を増やします。

「東京ゲームショウ 2013」のテーマが決定

「GAME は進化し続ける。」

ユーザーの皆さんに驚きや楽しみをお届けしている GAME。そんな GAME が、いままさに、新たな進化を遂げようとしています。すべてのファンが待ち望んだ、新たに進化した GAME の姿を、東京ゲームショウ 2013 から発信していく、という期待と決意を「GAME は進化し続ける。」というテーマで表現しました。

【出展コーナー・主催者企画(予定)】

「東京ゲームショウ 2013」では、6つの出展コーナーを新設します。また、従来の1～8ホールだけでなく、別棟となる9ホールを利用して、展示スペースを拡大するほか、イベントホールを利用した企画も開催します。

○1～8 ホール内:

■ 「一般展示」

ゲームソフトを中心としたデジタル・エンターテインメント関連製品/サービスを紹介するコーナーです。

※4日間開催のコーナーです。



■ 「物販コーナー」

ゲーム関連グッズの販売を目的としたコーナーです。

※「4日間の出展」と「一般公開日のみの出展」があります。



■ 「ゲームスクールコーナー」

未来のクリエイターのために、ゲームスクール、大学通信教育などの教育機関を紹介するコーナーです。

※4日間開催のコーナーです。



■ 「サイバーゲームスアジアコーナー」 ★新設

PCゲームを中心とした、eスポーツ競技会「Cyber Games Asia」会場周辺に設置するPCゲームタイトルやPC本体、パーツなどを展示するコーナーです。

※4日間開催のコーナーです。



■ 「スマートフォンゲームコーナー／ ソーシャルゲームコーナー」

iOS、Android、Windows Phoneなどのスマートフォンや、各種タブレットなどのスマートデバイス向けゲームと、ソーシャルゲームにフォーカスした展示コーナーです。

※4日間開催のコーナーです。



■ 「ゲームデバイスコーナー」

コントローラ、キーボード、マウス、ヘッドフォンなど、家庭用ゲーム機や携帯型ゲーム機、PCゲームなどと連動したゲームデバイスや関連グッズを一堂に集めたコーナーです。

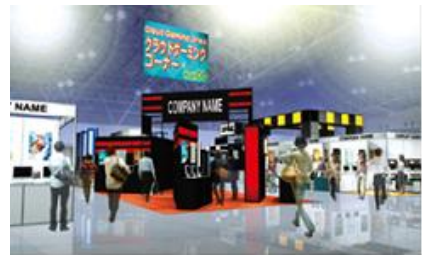
※4日間開催のコーナーです。



■ 「クラウドゲーミングコーナー」 ★新設

ゲーム端末機器の種類を問わずに、ネットワーク経由で提供できるクラウドプラットフォームや、対応ゲームを展示するコーナーです。

※4日間開催のコーナーです。



■ 「乙女ゲームコーナー」 ★新設

女性ユーザーをターゲットにした恋愛シミュレーションなどの「乙女ゲーム」を対象にしたコーナーです。

※4日間開催のコーナーです。



○9 ホール内：

■ 「ファミリーコーナー」

ファミリー向けのゲームソフトやアーケードゲーム、ゲーム関連グッズなどを紹介するほか、子供たちに人気の高いキャラクターイベントなども開催します。

※本コーナーへの入場は、小学生以下および 同伴者に限定します。

※一般公開日のみ開催のコーナーです。



■ 「コスプレコーナー」 ★新設

コスプレエリア内に設置するコスプレ関連商品の展示コーナーです。コスプレイヤーやコスプレファン向けに、コスプレ商品の展示、販売をするコーナーです。

※一般公開日のみ開催のコーナーです。



■ 「インディーズゲームコーナー」★新設

世界的に広がりを見せるインディーズゲームを紹介するコーナーです。国際ゲーム開発者協会 (IGDA) 日本との協力を得て実施します。

※コーナーの詳細、出展募集概要などは後日発表します。

※一般公開日のみ開催のコーナーです。

■ 「ゲーム関連映画上映会」★新設

ゲームを原作とした映画の上映会を開催します。

※詳細は後日発表します。

※一般公開日のみ開催のコーナーです。

※9 ホールでは、この他にも素敵な景品があたる「抽選会場」などを設置する予定です。

○イベントホール:

■ 「音楽ライブイベント」★新設

人気ゲームや関連アニメをフィーチャーした東京ゲームショウならではの音楽ライブイベントを開催します。

※9 月 21 日 (土) および 22 日 (日) の夕刻以降の開催を予定しています。

※別途チケット料金が発生します。

※イベントホールのプログラム情報は決定次第、お知らせします。

○B to B 向けコーナー:

■ 「ビジネスソリューションコーナー」

ゲーム関連の B to B 企業を対象とする展示コーナーです。

「クラウド/データセンターパビリオン」

ソーシャルゲームやネットワークゲームのインフラ環境を支援するクラウド/データセンターサービスを紹介するコーナーです。

※「4 日間の出展」と「ビジネスデイのみの出展」があります。



■ 「ビジネススタートアップコーナー」★新設

2011 年 1 月以降設立のゲーム関連ベンチャー企業を対象とした展示コーナーです。

※ビジネスデイのみ開催のコーナーです。



■ 「アジアニュースターズコーナー」

日本以外のアジア圏で有望なゲームベンチャーや開発ツール会社など、ゲーム業界の新星「ニュースター」となる企業を紹介するコーナーです。各国・地域のメディアパートナーと協力し、日本企業に向けたPRも実施する予定です。

※「4日間の出展」と「ビジネスデイのみの出展」があります。



■ 「ビジネスミーティングエリア」

落ち着いた環境で充実した商談を実現するミーティングスペースです。

出展社とビジネスデイ来場者、もしくは出展社同士をマッチングするシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」をご利用いただけます。

※ビジネスデイのみ開催のコーナーです。



○ビジネスデイ期間中に予定しているイベント企画：

■ 「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」

アジア圏を中核としたゲームビジネスの拡大を目指し、アジアのゲーム産業のトップが一堂に会する国際的なカンファレンスを開催する予定です。



■ 「TGS フォーラム 2013」

ビジネスデイの業界関係者に対しゲーム産業の最新技術の動向やビジネス動向にフォーカスしたカンファレンスを開催します。



■ 「SENSE OF WONDER NIGHT 2013」

ゲームのプロトタイプをはじめとした各種アイデアを発表する国際的な祭典です。全世界から広くアイデアを募集し、優秀な作品はゲーム業界関係者の前で、プレゼンテーションできます。



■ 「アジア・ネットワーキング・パーティー」

ビジネスデイ 2 日目(9 月 20 日)夕方より、アジア圏を中心とした海外来場者や出展社と、国内出展社のビジネス交流を目的としたネットワーキングパーティーを開催します。



○その他の企画:

■ 「Cyber Games Asia」

アジアおよび日本国内からトッププレイヤーを招へいたeスポーツ競技大会を実施します。FPS、格闘技、RTS(リアルタイム・ストラテジー)などのジャンルを中心に競技を展開していきます。



■ 「公式動画チャンネル」★リニューアル

「公式動画チャンネル」では、今年から英語版チャンネルを新たに追加します。これにより、東京ゲームショウの魅力が国内のみならず、海外のゲームファンへお届けします。

公式動画チャンネルでは、主催者企画をはじめ、出展社ブースの様態をライブ配信する予定です。

※画像は、イメージを除き過去開催時の写真です

※ 上記は、2013 年 2 月 21 日現在で予定している内容です。今後の準備状況により、企画・内容を変更する場合がありますので、ご了承ください。

※ 各コーナーや主催者企画の詳細内容や更新情報については、今後の報道資料でご案内する予定です。

■開催概要

名 称	東京ゲームショウ2013(TOKYO GAME SHOW 2013)
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(GESA)
共 催	日経BP社
後 援	経済産業省(予定)
会 期	2013年9月19日(木) ビジネスデイ 10:00~17:00 9月20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21日(土) 一般公開日 10:00~17:00 9月22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1~9/イベントホール/国際会議場
来場予定者数	20万人
出 展 社 数	200社(予定)
募集小間数	1,600小間
入 場 料 (一般公開日)	一般(中学生以上)・・・前売1,000円/当日1,200円 小学生以下……………入場無料

※出展コーナーについては、前頁をご参照ください。

【出展社募集スケジュール】

- ・出展申込締切日:2013年6月7日(金)
- ・小間位置選定会:2013年6月21日(金)・・・40小間以上(隣接小間がない形状)の出展社
2013年6月28日(金)・・・40小間未満(隣接小間がある形状)の出展社
- ・出展社説明会:2013年6月28日(金)