

TOKYO GAME SHOW 2016

報道関係各位

2016年2月23日

東京ゲームショウは今年20周年を迎えます

「東京ゲームショウ2016」 開催概要発表！

テーマは『エンターテインメントが変わる。未来が変わる。』
VRなど新コーナー続々。本日より出展の申込受付を開始。

会期：2016年9月15日（木）～9月18日（日）/会場：幕張メッセ

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：岡村 秀樹)は、日経BP社(代表取締役社長：長田 公平)の共催のもと、「東京ゲームショウ2016(TGS2016)」を本年9月15日(木)から9月18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。

TGS2016のテーマは、『エンターテインメントが変わる。未来が変わる。』に決定しました。このテーマには、多様な楽しみ方や新しい技術で、国境や世代など多くの壁を越えて、ゲームが今まさにエンターテインメントの価値を変えようとしている、という思いを込めています。

TGS2016では、いよいよ市場に登場するVR(バーチャルリアリティ)関連の製品・タイトルを展示する「VRコーナー」や、人工知能関連の先端技術・サービスを持つ企業が出展する「AIコーナー」など、近年関心が高まる分野のコーナーを新設します。海外出展エリアには、これまで出展誘致を強化してきた東南アジアに加え、東欧・中南米の企業を対象とした「東欧ニュースターズコーナー」「ラテンニュースターズコーナー」も新設します。

また、来場者からの要望が多い「試遊」の機会を増やすべく、「VRコーナー」内には主催者企画として試遊専用エリア「VR体験ゾーン」を設置するほか、親子で楽しむことができるファミリーゲームパーク(旧：ファミリーコーナー)は入場対象を中学生以下とその家族に広げ、タイトルラインアップを拡充します。

さらに、リアルイベントの充実だけでなく、最新情報を国内外に広く発信するため、公式動画チャンネルのコンテンツを大幅に拡充します。TGS2016に特別協力するドワンゴ(代表取締役社長：荒木 隆司)は、同社が運営する動画サービス「niconico」にて、従来の会期中の番組配信に加え、会期前の7月から特別番組を放送します。また、会期中の出展社の公式生放送を無償で配信サポートします*。海外向け英語オリジナル番組の制作はTokyo Otaku Modeが協力します。*無償配信サポートは40小間以上での出展など条件があります

東京ゲームショウは今年で20周年！

1996年に始まった東京ゲームショウは、今年で20周年を迎えます。昨年は、過去最多となる480の企業・団体が出展し、歴代2位の約27万人の来場者数を記録するなど、東京ゲームショウは日本から世界に向けて最新の情報を発信する国際的なイベントとして成長してまいりました。TGS2016では、20周年記念として企画展や記念講演などを予定しています。詳細は後日発表する予定です。どうぞ、ご期待ください。

「東京ゲームショウ2016」のテーマ

「エンターテインメントが変わる。未来が変わる。」

インターネットやスマートフォンの普及、
ゲーム実況やe-Sportsの発展、
VRをはじめとした新しい技術の登場。
いま、GAMEは「遊び」だけではなく、
エンターテインメントの価値を大きく変えようとしています。
世代や性別、時間や空間、言葉や国境、
あらゆる壁を乗り越えて、
暮らしに、文化に、そして社会にイノベーションをもたらす。
これがGAMEの持つチカラです。
誰もが想像できなかった未来を、現実に。
TOKYO GAME SHOW 2016
新しい世界は、ここからはじまります。

●出展コーナー・主催者企画(予定)

○ ホール1~8

● 「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日間出展」するコーナーです。



● 「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、携帯端末やPCブラウザなどで楽しめるゲームを紹介するコーナーです。

※「4日間出展」するコーナーです。



● 「ロマンスゲームコーナー」

主に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ゲームなどを紹介するコーナーです。

※「4日間出展」するコーナーです。



● 「ファミリーゲームパーク」 **★リニューアル**

家族で楽しめるゲームソフトや関連製品を紹介するコーナー。今年から入場年齢制限を中学生以下とその家族に拡大。小学生以下の限定エリアや、物販/専用フードコートも用意しています。

※本コーナーへの入場は、中学生以下とその家族に限定します。
※「一般公開日のみ出展」するコーナーです。



● 「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日間出展」するコーナーです。



● 「AIコーナー」 **★NEW**

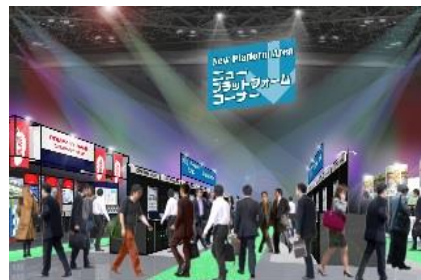
AI(人工知能)技術を使ったソフトウェア、関連ハードウェア、ゲーム、サービスなどを展示するコーナーです。

※「4日間出展」するコーナーです。



- 「ニュープラットフォームコーナー」 **★NEW**
セットトップボックス(STB)などの専用ハードウェア、専用ゲームソフト、サービスなどを展示するコーナーです。

※「4日間出展」するコーナーです。



○ ホール9～11

- 「e-Sportsコーナー」 **★リニューアル**
前回までの主催者によるe-Sports競技会中心のコーナーから、ゲームタイトル、周辺機器、関連サービスの展示を中心としたコーナーにリニューアル。同コーナーでは出展社によるe-Sports大会を実施できる大型ステージも設けます。

※「4日間出展」するコーナーです。



- 「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デバイスや関連グッズを紹介するコーナーです。

※「4日間出展」するコーナーです。



- 「物販コーナー」
ゲーム関連グッズやゲームソフトの販売を目的としたコーナーです。

※「4日間出展」と「一般公開日のみ出展」するブースがあります。



- 「インディーゲームコーナー」
独立系(インディー)開発者を出展対象とする、あらゆるプラットフォーム向けの完全オリジナルゲームを紹介するコーナーです。

※出展プランは個人でも出展できる安価な「タイプA」(応募後選考あり)と法人のみ先着順でお申し込みいただける「タイプB」があります。
各出展プランは公式ウェブサイトにてご確認ください。



- 「コスプレコーナー」
コスプレエリア内に設置するコスプレ関連商品を展示、販売するコーナーです。

※「一般公開日のみ出展」するコーナーです。



● 「VRコーナー」 ★NEW

VR(仮想現実)技術を使ったソフトウェア。関連ハードウェア、ゲーム、サービスなどを展示するコーナーです。



※「4日間出展」するコーナーです。

● B to B 向け出展コーナー・主催者企画(予定)

○ ホール1~8

● 「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日間出展」と「ビジネスデイのみ出展」するブースがあります。



● 「アジアニュースターズコーナー」

アジア圏で有望なゲームベンチャーなど、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日間出展」と「ビジネスデイのみ出展」するブースがあります。



● 「東欧ニュースターズコーナー」 ★NEW

高度なゲーム開発教育を行う工科大学が充実している東欧各国(ポーランド、クロアチア、チェコ、ルーマニアなど)から、ゲームベンチャー企業を紹介します。

※「4日間出展」と「ビジネスデイのみ出展」するブースがあります。



● 「ラテンニュースターズコーナー」 ★NEW

新興著しい中南米市場(ブラジル、アルゼンチン、チリ、コロンビア、コスタリカ、メキシコなど)から、ゲームベンチャー企業を紹介します。

※「4日間出展」と「ビジネスデイのみ出展」するブースがあります。



○ 国際会議場

● 「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。

※「ビジネスデイのみ出展」するコーナーです。



◆ ビジネスデイのみ開催する企画

◆ 「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。



◆ 「SENSE OF WONDER NIGHT 2016」

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。



◆ 「TGSフォーラム2016」

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。



◆ 「インターナショナルパーティー」

ビジネスデイ2日目(9月16日)夕方より、海外の来場者・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

「フードコート／休憩エリア」

ホール1～8とホール9～11の間にあるイベントホールをフードコート／休憩エリアとします。
スタンド約5000席を開放し、お食事のほか休憩エリアとしてもご利用いただけます。
また、各ホール2階にもベンチを設置する予定です。
これにより「座って休める場所」が大幅に拡大します。

- ※ 上記は、2016年2月23日現在で予定している内容です。今後の準備状況、出展申込状況により、内容や設置ホールを変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- ※ 画像は全てイメージです。
- ※ 各コーナーや主催者企画の詳細は、今後の報道資料でご案内いたします。

■開催概要

- 名 称 : 東京ゲームショウ2016 (TOKYO GAME SHOW 2016)
- 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
- 後 援 : 経済産業省 (予定)
- 特別協力 : ドワンゴ
- 会 期 : 2016年9月15日 (木) ビジネスデイ 10:00~17:00
9月16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17日 (土) 一般公開日 10:00~17:00
9月18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 : 23万人
- 募集小間数 : 2000小間
- 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 …… 入場無料

■出展社募集スケジュール

- 出展申込締切日 : 2016年5月31日 (火)
- 小間位置選定会 : 2016年6月21日 (火) …… 40小間以上 (隣接小間がない形状) の出展社
2016年7月1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 : 2016年7月1日 (金)