

TOKYO GAME SHOW 2016

Communiqué de presse

11 mars 2016

Le Tokyo Game Show fête ses 20 ans !

TOKYO GAME SHOW 2016 Les grandes lignes du salon sont dévoilées !

Le thème de cette année est "Appuyez sur Démarrer pour jouer dans le futur".

De nombreuses nouvelles sections comprennent une zone de réalité virtuelle.

Les inscriptions pour les exposants sont acceptées !

Dates : Du (jeudi) 15 au (dimanche) 18 septembre 2016

/ Lieu : Makuhari Messe

Association des fournisseurs de loisirs informatiques (Computer Entertainment Supplier's Association, CESA)
Nikkei Business Publications Inc.

En coopération avec Nikkei Business Publications Inc. (Nikkei BP), l'association des fournisseurs de loisirs informatiques (CESA) a annoncé qu'elle allait organiser le TOKYO GAME SHOW 2016 à Makuhari Messe pendant quatre jours, du jeudi 15 au dimanche 18 septembre. Les inscriptions pour les stands d'exposants sont acceptées.

Le thème du TGS2016 est "**Appuyez sur Démarrer pour jouer dans le futur**". Ce thème évoque l'idée que les jeux vidéo changent le secteur des loisirs en faisant tomber diverses barrières, comme le fossé générationnel et de nationalité, par le biais de styles de jeu différents et des nouvelles technologies.

Au TGS2016, plusieurs nouvelles sections seront aménagées sur des domaines d'intérêt particulier. Par exemple, il y aura une zone de réalité virtuelle (RV) où des produits et des jeux qui vont prochainement être commercialisés seront exposés, et une zone d'intelligence artificielle où des entreprises de pointe dans ce domaine présenteront leurs services et leurs technologies avancées. Dans la zone d'exposition outre-mer, en plus de l'Asie du sud-est, où des invitations pour les expositions ont été sponsorisées, il y aura de nouveaux espaces comme la "zone des étoiles montantes d'Europe de l'est" et celle des "étoiles montantes d'Amérique latine" pour les entreprises de ces deux régions.

Pour élargir les opportunités de vraiment essayer les jeux, ce qui est demandé par de nombreux visiteurs, une zone spéciale d'expérience RV sera aménagée par les organisateurs dans la zone RV. De plus, le parc de jeu familial (auparavant dénommé "zone de jeu familial") où les parents et les enfants peuvent profiter de jouer ensemble a été agrandi pour accueillir les enfants jusqu'à l'âge du collège avec leurs familles. La gamme de jeux accessibles a également été élargie.

Pour transmettre largement les dernières informations dans et à l'extérieur du Japon, en plus d'un nombre croissant des projets des organisateurs, le contenu des chaînes vidéo officielles sera grandement développé. DWANGO (Président : Takashi Araki), qui est un partenaire spécial pour le TGS2016, diffusera des programmes spécifiques à partir de juillet avant l'événement, en plus des programmes réguliers pendant l'événement via le service vidéo "niconico". De plus, des programmes officiels des exposants, en direct, seront financés gratuitement pendant l'événement.* Tokyo Otaku Mode (Représentant : Tomohide Kamei) coopèrera en produisant des programmes originaux en anglais pour les spectateurs en dehors du Japon. *

Certaines conditions s'appliquent pour pouvoir bénéficier de la distribution gratuite, comme d'avoir au moins 40 stands

Le Tokyo Game Show fête ses 20 ans !

Le premier Tokyo Game Show était en 1996, c'est donc le vingtième anniversaire ! L'année dernière, un nouveau record a été atteint avec 480 entreprises et organisations participantes, et nous avons accueilli 270 000 visiteurs, ce qui est le deuxième meilleur score. Le Tokyo Game Show est devenu un événement international où les dernières nouveautés du Japon sont diffusées partout dans le monde. Plusieurs expositions spéciales et une séance commémorative sont prévues pour ce vingtième anniversaire. D'autres détails seront annoncés plus tard. Vous ne serez pas déçus.

Thème du TOKYO GAME SHOW 2016

"Appuyez sur Démarrer pour entrer dans le futur"

Avec la diffusion de l'Internet et des smart phones, le développement du streaming en direct des jeux et des e-sports, les nouvelles technologies comme la réalité virtuelle...

les jeux vidéo ne sont plus que pour "jouer".

Ils ont plutôt changé les règles du jeu du secteur des loisirs.

Les jeux vidéo apportent de l'innovation dans notre vie, notre culture et notre société, par delà les différences

de génération, de genre, de temps, d'espace, de langues et de nationalités.

C'est le pouvoir des jeux.

Ils peuvent transformer un avenir improbable en réalité.

TOKYO GAME SHOW 2016

Le futur commence ici !

● Zones d'exposition et événements des organisateurs (à déterminer)

○ Salles 1 à 8

● Zone d'exposition générale

Cette zone présente les produits et services de loisirs concernant les logiciels de jeu vidéo.

* Cette section sera ouverte les 4 jours.



● Zone smart phone / jeux sociaux

Cette zone présente des jeux pour les appareils "intelligents" comme les smart phones et les tablettes (iOS, Android, etc.) et des jeux auxquels on peut jouer sur des appareils portables et des navigateurs de PC.

* Cette section sera ouverte les 4 jours.



● Zone jeux de simulation romantique

Cette section présente des jeux de simulation de rendez-vous amoureux conçus spécialement pour les filles.

* Cette section sera ouverte les 4 jours.



● Parc de jeu familial ★ Mis à jour

Cette zone comprend des jeux et des produits connexes qui peuvent être appréciés par toute la famille.

Cette année, la restriction d'âge à l'entrée a été relevée aux enfants en âge d'aller au collège et à leurs familles.

Il y a aussi une zone réservée aux enfants du primaire et aux plus jeunes, ainsi qu'une aire de restauration spécifique.

* L'entrée à cette zone est réservée aux enfants en âge d'aller au collège, aux plus jeunes et aux adultes accompagnants. Cette section sera ouverte seulement pendant les journées "publiques".



● Zone écoles et jeux

Cette section est conçue pour présenter aux futurs créateurs de jeux les établissements d'enseignement comme les écoles, les universités et les cours par correspondance de jeu vidéo.

* Cette section sera ouverte les 4 jours.



- **Zone intelligence artificielle** ★ **NOUVEAU**

Cette zone présente les logiciels basés sur les technologies d'intelligence artificielle et le matériel, les jeux et les services connexes.

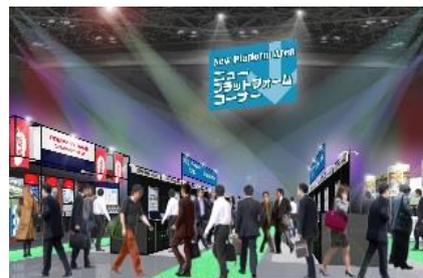
* Cette section sera ouverte les 4 jours.



- **Nouvelle zone plateforme** ★ **NOUVEAU**

Cette zone met en valeur du matériel en exclusivité comme les boîtiers numériques (STB, set-top box), des logiciels de jeu exclusifs, des services et plus.

* Cette section sera ouverte les 4 jours.



○ **Salles 9 à 11**

- **Zone e-sports** ★ **Mis à jour**

Jusqu'à l'année dernière, cette zone comprenait surtout des compétitions d'e-sports tenues par les organisateurs. Cette année, elle a été mise à jour pour présenter des jeux, des périphériques et des services connexes.

Dans cette zone, il y aura aussi une grande scène où les compétitions d'e-sports pourront être organisées par des exposants.

* Cette section sera ouverte les 4 jours.



- **Zone appareils de jeu**

Cette zone comprend les contrôleurs, claviers, souris, casques et les autres appareils et produits liés à l'équipement de jeu vidéo à domicile, aux appareils de jeu portables et aux jeux sur PC.

* Cette section sera ouverte les 4 jours.



- **Zone vente de produits dérivés**

Cette zone se concentre sur les logiciels et les produits dérivés des jeux.

* Certains stands seront ouverts les 4 jours et d'autres seulement pendant les journées "publiques".



- **Zone jeux indépendants**

Cette zone est réservée aux développeurs de jeux indépendants, pour qu'ils présentent leurs jeux originaux, pour toutes les plateformes.

* Il y a deux types de planification d'exposition disponibles ; le "type A", qui est peu onéreux et qui peut être utilisé par des particuliers (avec une procédure de sélection après l'inscription), et le "type B", réservé aux entreprises et qui fonctionne selon le principe du "premier arrivé, premier servi".

Veillez consulter le site Web officiel pour avoir plus de détails sur chaque type d'exposition.



- **Zone cosplay**

C'est une zone de la section cosplay pour l'exposition et la vente de produits de cosplay (fait de se costumer en personnage de film, de manga, de jeu vidéo, etc.).

Cette section sera seulement ouverte pendant les journées "publiques".



- **Zone réalité virtuelle** ★ **NOUVEAU**

Cette zone met en valeur les logiciels qui utilisent les technologies de réalité virtuelle, ainsi que le matériel, les jeux et les services connexes.

* Cette section sera ouverte les 4 jours.



- **Zone d'exposition interprofessionnelle / événements des organisateurs (à déterminer)**

- **Salles 1 à 8**

- **Zone de solutions professionnelles**

Cette zone d'exposition est réservée aux entreprises du jeu.

- **Pavillon informatique dématérialisée / centre de données**

Cette zone présente les services d'informatique dématérialisée et de centre de données pour soutenir les infrastructures en ligne qui permettent les jeux sociaux et en réseau.

Certains stands seront ouverts les 4 jours et d'autres seulement pendant les journées "professionnelles".



- **Zone étoiles montantes d'Asie**

Cette section présente les entreprises qui sont les "étoiles montantes" du secteur du jeu en Asie, y compris des startups prometteuses.

En coopération avec des partenaires média de chaque pays/région, des promotions ciblant les entreprises



japonaises sont aussi prévues.

Certains stands seront ouverts les 4 jours et d'autres seulement pendant les journées "professionnelles".

● **Zone étoiles montantes d'Europe de l'est** ★ **Nouveau**

Cette zone présente des startups du jeu prometteuses de pays d'Europe de l'est comme la Pologne, la Croatie, la République tchèque et la Roumanie où il y a de nombreuses écoles d'ingénieurs qui fournissent une formation poussée dans le développement de jeux.

Certains stands seront ouverts les 4 jours et d'autres seulement pendant les journées "professionnelles".



● **Zone étoiles montantes d'Amérique latine** ★ **NOUVEAU**

Cette zone présente des startups du jeu des marchés d'Amérique centrale et du sud comme le Brésil, l'Argentine, le Chili, la Colombie, le Costa Rica et le Mexique.

Certains stands seront ouverts les 4 jours et d'autres seulement pendant les journées "professionnelles".



○ **Salles de conférence internationale**

● **Zone de rencontres professionnelles**

C'est un espace de rencontres pour mener des réunions productives dans une atmosphère détendue.
Il y aura aussi la "passerelle des entreprises" qui met en relation les exposants avec des visiteurs professionnels ou avec d'autres exposants.

Cette section n'est ouverte que pendant les journées "professionnelles".



◆ **Événements programmés uniquement pendant les journées professionnelles**

◆ **"Sommet asiatique professionnel du jeu"**

Il s'agit d'une conférence internationale où les acteurs incontournables du secteur du jeu en Asie se rencontrent pour développer le marché du jeu vidéo, grâce à des stratégies ciblant l'Asie.



◆ NUIT DE L'ÉMERVEILLEMENT 2016

C'est un festival international pour présenter différentes idées, comme des prototypes de jeu. Les idées viennent de partout dans le monde, et les travaux brillants peuvent être présentés aux décideurs du secteur du jeu.



◆ "Forum TGS 2016"

C'est une conférence destinée aux visiteurs qui assistent aux journées professionnelles et qui sont dans le secteur du jeu. Elle se concentre sur les courants de technologies de jeu vidéo les plus récents et les opérations professionnelles.



◆ "Soirée internationale"

Le soir de la seconde journée professionnelle (le 16 septembre), il y aura une soirée de réseautage visant à promouvoir les échanges professionnels entre les visiteurs, les exposants de différents pays et les exposants du Japon.



◆ Autres informations

Aire de restauration et zone de repos

Il y a une aire de restauration / zone de repos située dans la salle événementielle entre les salles 1 à 8 et les salles 9 à 11.

Elle possède environ 5 000 places assises qui peuvent être utilisées pour se restaurer ou se reposer.

Des bancs seront disposés au deuxième étage de chaque salle.

Cela augmentera les places pour s'asseoir et se reposer.

- ※ Le programme ci-dessus date du 23 février 2016. Le programme et les salles pourront changer selon l'avancement de la préparation et des inscriptions d'exposants.
- ※ Les photos ne sont qu'à titre indicatif.
- ※ Les détails concernant chaque zone et l'événement de l'organisateur seront annoncés ultérieurement par voie de presse.

■ Grandes lignes de l'événement

Titre de l'événement :	TOKYO GAME SHOW 2016
Organisateur :	Association des fournisseurs de loisirs informatiques (Computer Entertainment Supplier's Association, CESA)
Coorganisateur :	Nikkei Business Publications, Inc.
Sponsor :	Ministère de l'économie, du commerce et de l'industrie (TBD)
Partenaire spécial :	DWANGO Co., Ltd.
Dates et horaires :	15 septembre (jeudi) journée professionnelles 10 h – 17 h 16 septembre (vendredi) journée professionnelles 10 h – 17 h * L'accès lors des journées professionnelles est réservé aux visiteurs commerciaux et à la presse. 17 septembre (samedi) journée publique 10 h – 17 h 18 septembre (dimanche) journée publique 10 h – 17 h * Les portes pourraient être ouvertes à 9 h 30 pendant les journées publiques, selon la situation.
Lieu :	Makuhari Messe (Mihama-Ku, ville de Chiba, préfecture de Chiba) Salles d'exposition 1 à 11 / Salle événementielle / Salles de conférence internationale
Nombre de visiteurs prévus :	230 000
Nombre de stands prévus :	2 000
Accès :	Adultes (enfants en âge d'aller au collège et plus vieux) Sur le site 1 200 yens (achat en prévente : 1 000 yens)
(Journées publiques)	Enfants en âge d'aller à l'école primaire et plus jeune : Gratuit

■ Planning des inscriptions des exposants

Date limite pour l'inscription des exposants :	31 mai 2016 (mardi)
Réunion d'emplacement de stand :	21 juin 2016 (mardi) Pour les exposants qui s'inscrivent pour 40 stands ou plus 1er juillet 2016 (vendredi) Pour les exposants avec moins de 40 stands
Séance d'informations pour les exposants :	1er juillet 2016 (vendredi)