

TOKYO GAME SHOW 2019

보도관계자 각위

2019년 3월 6일

테마는 'One World, Infinite Joy'

'도쿄 게임쇼 2019' 개최 개요 발표!

회기: 2019년 9월 12일(목)~9월 15일(일) / 회장: 마쿠하리 멧세

오늘부터 출전 신청 접수 시작!

성장하는 게임 산업. 도쿄 게임쇼가 전 세계로의 발신을 강화합니다.

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회
닛케이BP사

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(약칭: CESA, 회장: 하야카와 히데키)는 닛케이BP사(대표이사사장: 니노미 스구루)와의 공최로 '도쿄 게임쇼 2019'(TGS2019)를 2019년 9월 12일(목)~9월 15일(일)의 4일간 마쿠하리 멧세(지바현 지바시 미하마구)에서 개최하기로 결정하고 오늘부터 출전 신청 접수를 시작합니다.

TGS2019의 테마는 'One World, Infinite Joy' 로 결정했습니다. 눈부신 기술의 진보로 장소나 시간에 관계없이 순식간에 전 세계 사람들과 연결이 가능해진 게임. 친구 혹은 동료로서 함께 즐기면서 공유할 수 있는 새로운 체험이나 감동을 통해 사람과 사람의 '유대'가 더욱 돈독해지고 재미가 더욱 배가되는, 게임 본래의 가치와 그 가능성을 알리고 싶다는 마음이 담겨 있습니다.

게임 산업은 최근 들어 가볍게 즐길 수 있는 것부터 경기성이 높은 e-Sports까지 타이틀의 폭이 넓어지면서 게임을 즐기는 사람들도 다양성을 띠게 되었습니다. 게임 팬이 확대되면서 도쿄 게임쇼에 대한 기대도 점차 다양해지고 있는 가운데, 작년의 TGS2018은 41개 나라와 지역에서 668개 기업과 단체가 출전하였으며, 방문자 수는 29만 8690명에 달하는 등 모든 면에서 과거 최대 규모를 기록했습니다.

TGS2019에서는 방문자는 물론 회장을 찾기 힘든 게임 팬들에게도 TGS의 열기를 전하기 위해 온라인 동영상 플랫폼을 확대하고 콘텐츠를 강화하고자 합니다. 아시아를 포함하여 글로벌 규모의 시청 확대를 목표로 합니다.

게임 업계 이외에서도 주목받고 있는 e-Sports 분야에서는 올해도 대형 스테이지 기획인 'e-Sports X(이스포츠 크로스)'를 통해 다양한 장르의 대회를 개최할 예정입니다(자세한 내용은 4월에 발표 예정). 관람하기에 편리하도록 회장을 배치하거나 스테이지를 꾸며 사용성을 향상시키는 것에 더해, 해외를 대상으로 한 충실한 실황 중계를 통해 정보 발신을 강화합니다.

그에 더해 차세대 통신 시스템 '5G'나 '블록체인', 'AI(인공지능)' 등 새로운 테크놀로지에 초점을 맞춘 강연 프로그램도 주최자 기획으로 개최할 예정입니다.

1996년에 시작된 도쿄 게임쇼는 2016년부터 매년 600개를 넘는 기업과 단체가 출전하고 있으며, 방문자 수도 2013년부터 6년 연속 25만 명 이상을 기록하고 있습니다. 전 세계로의 발신력을 높이는 '세계 최대급 게임쇼'로 성장한 도쿄 게임쇼 2019에 많은 기대 부탁드립니다.

'도쿄 게임쇼 2019'의 테마

'One World, Infinite Joy'

'같은 것을 좋아하는 사람끼리 하나가 된다.'
게임에는 그러한 행복한 힘이 있습니다.
친구나 가족은 물론 전 세계 플레이어들과 하나로 이어지면
새로운 즐거움이 그곳에 펼쳐집니다.

TOKYO GAME SHOW 도 또한
회장의 부스나 스테이지에서, 그리고 다채로운 동영상 서비스를 통해
전 세계의 게임 팬과 게임 크리에이터를 하나로 이어 줍니다.

테크놀로지의 진화가 낳은 경이로운 표현, e-Sports의 생생한 현장감,
언제 어디서든 손쉽게 플레이할 수 있는 스타일 등
최신 게임이나 서비스와 함께
이 가슴 설레는 즐거움을 더 많은 사람과 공유하고자 합니다.

TOKYO GAME SHOW 2019
전 세계가 주목하는 게임의 제전에 많은 기대 부탁드립니다.

● 전시 코너

● '일반 전시'

게임 소프트웨어를 중심으로 한 디지털 엔터테인먼트 관련 제품이나 서비스를 소개하는 코너입니다.

홀 1~8



※'4일간 출전'하는 코너입니다.

● '스마트폰 게임 코너'

iOS, Android 등의 스마트폰이나 각종 태블릿과 같은 모바일 기기용 게임과, 휴대 단말기나 PC 브라우저 등에서 즐길 수 있는 소셜 네트워크 게임에 초점을 맞춘 전시 코너입니다.

홀 1~8



※'4일간 출전'하는 코너입니다.

● 'e-Sports 코너'

e-Sports로서 전개하고 있는 게임 타이틀(가정용 게임, 스마트폰 게임, PC 게임), 하드웨어, 기기 등을 전시하는 코너입니다. 코너 안에는 대형 스테이지도 설치됩니다.

홀 9~11



※'4일간 출전'하는 코너입니다.

● 'VR/AR 코너'

VR(Virtual Reality: 가상 현실), AR(Augmented Reality: 증강 현실), MR(Mixed Reality: 혼합 현실) 관련 게임 소프트웨어, 하드웨어, 관련 서비스 등을 전시하는 코너입니다.

홀 9~11



※'4일간 출전'하는 코너입니다.

● '로맨스 게임 코너'

주로 여성 사용자를 타겟으로 한 연애 시뮬레이션 게임 등을 전시하는 코너입니다.

홀 9~11



※'4일간 출전'하는 코너입니다.

● '인디 게임 코너'

독립계(인디) 개발자를 출전 대상으로 하는 전체 플랫폼용 완전 오리지널 게임을 전시하는 코너입니다.

홀 9~11

※올해부터 '보통 부스'를 신설. 기존의 '턴키 부스'도 준비되어 있습니다. 모두 유료 통상 출전입니다. 아울러 독립계 게임 개발자를 지원하는 협찬에 의한 무료 부스(전형 부스)를 준비할 예정입니다(4월 모집 시작 예정).



※'4일간 출전'하는 코너입니다.

● '게임 스쿨 코너'

미래의 크리에이터를 위해 게임 스쿨을 소개하는 코너입니다.

홀 1~8

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● '상품 판매 코너'

게임 관련 상품의 판매를 목적으로 한 코너입니다.

홀 9~11

※'4일간 출전'하는 부스와 '일반공개일만 출전'하는 부스가 있습니다.



● '패밀리 게임 파크'

가족이 함께 즐기는 게임 소프트웨어나 게임 관련 제품을 소개하는 코너입니다. 입장은 중학생 이하와 그 동반 보호자만으로 한정됩니다. 폭넓은 연령층의 어린이들이 안심하고 시험 플레이를 즐길 수 있습니다.

이벤트홀

※'일반공개일만 출전'하는 코너입니다.



● B to B 대상 전시 코너

● '비즈니스 솔루션 코너'

게임 관련 B to B 기업을 대상으로 하는 전시 코너입니다. 옵션(유료)으로서 TGS 포럼 후원 세션도 준비되어 있습니다.

홀 1~8

※'4일간 출전'하는 부스와 '비즈니스데이만 출전'하는 부스가 있습니다.



● '뉴 스타즈 코너(아시아/동유럽/중남미)'

해외 기업을 대상으로 각 지역에서 유망한 게임 벤처, 개발 스튜디오, 서비스 등 게임 업계의 신성이 될 기업을 모아 일본의 게임 업계에 소개하는 코너입니다. 아시아, 동유럽, 중남미에 초점을 맞춰 우수한 기업을 소개합니다.

홀 1~8

· 아시아 뉴 스타즈 코너

동남아시아, 남아시아, 중동 지역을 중심으로 현지에서 유망한 게임 벤처 기업, 개발 스튜디오, 솔루션 벤더 등을 소개합니다.

· 동유럽 뉴 스타즈 코너

게임 엔지니어를 육성하는 공과 대학이 충실한 동유럽 각국(폴란드, 크로아티아, 체코, 루마니아 등)에서 게임 벤처 기업을 소개합니다.

· 중남미 뉴 스타즈 코너

신흥 기업들이 두드러지는 중남미 각국(브라질, 아르헨티나, 칠레, 콜롬비아, 코스타리카, 멕시코 등)에서 게임 벤처 기업을 소개합니다.

※'4일간 출전'하는 부스와 '비즈니스데이만 출전'하는 부스가 있습니다.



● '비즈니스 미팅 구역'

국제회의장

차분한 환경에서 충실한 상담을 실현하는 미팅 공간입니다. 출전사와 비즈니스데이 방문자, 또는 출전사와 출전사 사이를 매칭하는 시스템을 무료로 이용하실 수 있습니다.



※'비즈니스데이만 출전'하는 코너입니다.

● 비즈니스데이에 실시하는 기획

◆ 'TGS 포럼 기초 강연'

이벤트 무대에서 실시하며, 올해의 게임 업계에서 가장 이슈가 되는 주제를 다루는 세션입니다. 작년에는 e-Sports를 '스포츠'로서 보급해 나가기 위해 게임 업계가 해야 할 일이 무엇인가에 대해 토론했습니다.



◆ 'TGS 포럼 글로벌 게임 비즈니스 서밋'

게임 비즈니스의 글로벌화 전망과 과제에 대해 토의하는 국제적 콘퍼런스를 개최할 예정입니다.



◆ 'SENSE OF WONDER NIGHT 2019'

인디 게임의 등용문으로서 깜짝 놀랄 만한 아이디어를 개발자가 직접 프레젠테이션하는 국제적 제전입니다. 전 세계에서 널리 아이디어를 모집하여 우수한 작품을 표창합니다.



◆ 'TGS 포럼 2019 전문 세션'

게임 업계 관계자를 대상으로 게임 산업의 최신 기술 동향이나 비즈니스 동향에 초점을 맞춘 콘퍼런스를 개최합니다.



◆ '인터내셔널 파티'

비즈니스데이 2일째(9월 13일) 저녁부터 해외에서 오신 방문자 및 출전사, 일본 국내 출전사, 보도 관계자의 비즈니스 교류를 목적으로 한 네트워킹 파티를 개최합니다.



◆ 기타

◆ '푸드 코트&휴게 공간'

홀 1~8과 홀 9~11 사이에 있는 이벤트홀과 옥외 구역의 일부에 푸드 코트&휴게 공간을 설치합니다. 이벤트홀은 스탠드의 약 5,000석이 개방되어 식사와 휴게 공간으로 이용하실 수 있습니다(※옥외 구역의 푸드 코트&휴게 공간은 일반공개일만).

※ 위의 내용은 2019년 2월 21일 시점에 예정된 내용입니다. 앞으로의 준비 상황, 출전 신청 상황에 따라

내용이나 설치 홀이 변경될 수 있습니다. 양해해 주시기 바랍니다.

※ 사진은 모두 이미지입니다.

※ 각 코너나 주최자 기획에 대한 자세한 내용은 앞으로 보도 자료를 통해 안내할 예정입니다.

■ '도쿄 게임쇼 2019' 개최 개요

명칭:	도쿄 게임쇼 2019 (TOKYO GAME SHOW 2019)
주최:	일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)
공최:	닛케이BP사
후원:	경제산업성(예정)
회기:	2019년 9월 12일(목) 비즈니스데이 10:00~17:00 9월 13일(금) 비즈니스데이 10:00~17:00 ※비즈니스데이는 비즈니스 관계자와 보도 관계자만 입장하실 수 있습니다. 9월 14일(토) 일반공개일 10:00~17:00 9월 15일(일) 일반공개일 10:00~17:00 ※일반공개일은 상황에 따라 9:30에 개장하는 경우가 있습니다.
회장:	마쿠하리 멧세(지바현 지바시 미하마구) 전시홀 1~11/이벤트홀/국제회의장
방문 예정자 수:	25만 명
모집 부스 수:	2,000부스

■ 출전사 모집 스케줄

출전 신청 마감일: 2019년 5월 24일(금)

부스 위치 선정회: 2019년 6월 17일(월) . . . 40부스 이상(인접 부스가 없는 형상)의 출전사
2019년 6월 27일(목) . . . 40부스 미만(인접 부스가 있는 형상)의 출전사

출전사 설명회: 2019년 6월 27일(목)