

TOKYO GAME SHOW 2014

報道関係者各位

2014年2月19日

今年のテーマは『GAMEは変わる、遊びを変える。』

「東京ゲームショウ2014」 開催概要発表！

会期:2014年9月18日(木)～9月21日(日) / 会場:幕張メッセ

本日より出展の申込受付を開始。

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)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2014」を本年9月18日(木)から9月21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2014」では、これまで通り、会期4日間のうち、前半2日間はビジネスデイとし、後半2日間は一般公開日として開催します。

「東京ゲームショウ2014」のテーマは『GAMEは変わる、遊びを変える。』に決定しました。これには、新しいゲームが引き起こすイノベーション(変革)が遊びを変えていくという強い意思を込めています。今年は注目の新型プラットフォームがついに国内でも発売を開始し、年末に向けて多数の注目タイトルのリリースが見込まれることから、ゲームへの注目はますます高まっています。

今年で24回目を迎える東京ゲームショウは、2010年より「アジアNo.1の情報網羅性」と「世界最大級のイベント」を中期目標に掲げ、東南アジアをはじめとする各国・地域の政府機関や関連団体、メディアと連携することで、国外への情報発信力を強化してまいりました。その結果、昨年は過去最多となる、27万人を超える来場者と352の企業・団体が参加したほか、36の国・地域からメディアが取材に訪れるなど、世界屈指のプロモーションの場へと成長しました。

「東京ゲームショウ2014」は、グローバルなゲームマーケットにおいて一層の市場拡大を図るべく、①一般来場者の更なる満足度向上、②ビジネス機能の強化、③グローバルなPR機能の強化——をポイントに準備を進めてまいります。会場は、昨年に続き、「展示ホール1～9」、「イベントホール」、「国際会議場」を予定しており、すべての来場者により快適で安全に楽しんで頂けるよう、会場レイアウトや場内サインを大幅に見直します。また、ビジネス面では、アジアに加え新たな振興地域からも有力企業やベンチャー企業を誘致するほか、海外へのビジネス展開を無料で相談できるコーナーの設置や、他出展社の担当者と事前にミーティングのアポイントを設定できる「アジアビジネスゲートウェイ」を8月から稼働させるなど、ゲーム産業のさらなる発展・活性化に貢献してまいります。

「東京ゲームショウ2014」のテーマ

「GAMEは変わる、遊びを変える。」

GAME の新しい世界が、いよいよやってきます。

それは、ネットワークとの融合から生まれる世界。

これまでの GAME の常識を変えるイノベーションは、
まだ誰も知らなかった感動と興奮をもたらすはずです。

GAME は変わる、遊びを変える。

今年のテーマには、そんな未来を拓く GAME への

期待と決意が込められています。

GAME の新しい世界の幕開けを、

東京ゲームショウ 2014 で体感してください。

【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。



● 「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。



● 「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。



● 「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。



● 「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紹介するコーナーです。

※「4日間出展」するコーナーです。



● 「クラウドゲーミングコーナー」

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日間出展」するコーナーです。



- 「ロマンスゲームコーナー」 ※旧「乙女ゲームコーナー」
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。

※「一般公開日のみ出展」するコーナーです。



- 「インディーゲームコーナー」
世界的に広がりを見せるあらゆるプラットフォームを対象とした完全オリジナルのインディーゲームを紹介するコーナーです。

※「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。



○ ホール9

- 「PCゲームコーナー」
パソコンゲームを中心としたeスポーツ世界大会「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。
eスポーツ大会の熱狂を体感できるエリアです。

※「一般公開日のみ出展」するコーナーです。



- 「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。



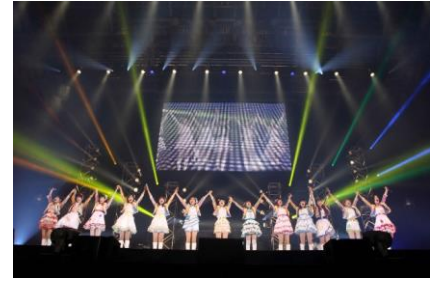
※ホール9ではこの他、豪華景品が当たる「大抽選会」やご当地グルメが楽しめる「飲食コーナー」などを実施する予定です。

○ イベントホール

● 「音楽ライブイベント」

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ーならではの音楽ライブイベントを開催します。

※別途チケット料金が発生します。



※一般公開日の夕刻以降に開催予定です。

※イベントホールの詳細は決定次第、お知らせします。

【B to B 向け出展コーナー・主催者企画(予定)】

□ ホール1～8

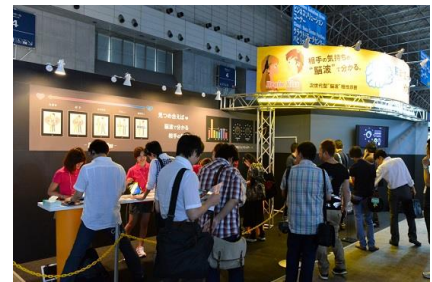
■ 「ビジネスソリューションコーナー」

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」

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。

※「ビジネスデイのみ出展」するコーナーです。



□ 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 2014」

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2014」

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19日)夕方より、各国の来場者や出展社と、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

◆ 「公式動画チャンネル」

公式動画チャンネルでは、主催者企画をはじめ、出展社ブースの模様をライブ配信する予定です。これにより、来場できない国内外のゲームファンに対しても会場の熱気をお届けすることができます。niconicoが企画協力します。

※ 上記は、2014年2月19日現在で予定している内容です。今後の準備状況により、内容を変更する場合がありますので、予めご了承ください。

※ 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致します。

■開催概要

- 名 称 : 東京ゲームショウ2014 (TOKYO GAME SHOW 2014)
- 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)
- 会 期 : 2014年9月18日(木) ビジネスデイ 10:00~17:00
9月19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20日(土) 一般公開日 10:00~17:00
9月21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 : 22万人
- 出 展 社 数 : 300社(予定)
- 募集小間数 : 1,600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 : 2014年5月30日(金)
- 小間位置選定会 : 2014年6月20日(金)・・・40小間以上(隣接小間がない形状)の出展社
2014年6月27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 : 2014年6月27日(金)