

TOKYO GAME SHOW 2016

致各位報導相關者

2016年3月4日

東京電玩展今年邁入20週年

「2016東京電玩展」 公布舉辦概要！

主題為『娛樂改變。未來改變。』
VR等新區陸續登場。開始受理參展報名。

展期：2016年9月15日(四)~9月18日(日)/會場：幕張展覽館

一般社團法人電腦娛樂協會
日經BP社

一般社團法人電腦娛樂協會(簡稱：CESA、會長：岡村 秀樹)決定自今年9月15日(四)至9月18日(日)為期4天，於幕張展覽館(千葉縣千葉市美濱區)和日經BP社(董事長：長田 公平)共同舉辦「2016東京電玩展(TGS2016)」，自本日起開始受理參展報名。

TGS2016的主題決定為『娛樂改變。未來改變。』。此主題包含了遊戲如今正以各種娛樂方式和新的技術，跨越國境和世代等眾多隔閡，改變價值這種想法。

TGS2016中，新設近年來備受關注的領域的區，像是展示終於出現在市場中的VR(虛擬實境)相關的產品、遊戲的「VR區」，以及擁有人工智能相關的尖端技術、服務的企業參展的「AI區」等。國外參展區除了之前加強招攬參展的東南亞之外，亦新設以東歐、中南美的企業為對象的「東歐新星區」、「拉丁新星區」。

此外，為了增加萬眾要求的「試玩」機會，除了於「VR區」內，設置主辦單位企劃的試玩專用區「VR體驗區」之外，能夠親子同樂的家庭遊戲樂園(從前為家庭區)將入場對象擴大至國中生以下及其家人，擴增遊戲陣容。

此外，除了眾多真實活動之外，為了廣泛地向日本國內外發送最新資訊，大幅擴充官方影片頻道的內容。特別協助TGS2016的DWANGO(董事長：荒木隆司)於該公司營運的影片服務「niconico」，除了播放以往那樣的展期內的節目之外，還會從展期前的7月開始播放特別節目。此外，免費協助展期內的參展公司的官方現場播放。針對國外的英語原創節目的製作，是由Tokyo Otaku Mode(董事長：龜井智英)協助。
*免費協助播放服務的條件為租用40個攤位以上參展等。

東京電玩展今年邁入20週年！

始於1996年的東京電玩展，今年邁入20週年。去年有480個企業、團體參展，為過去最多，來賓人數到達了約27萬人，創下歷年第2等，東京電玩展成長為從日本向世界發送最新資訊的國際性活動。TGS2016中，預定舉辦企劃展紀念演講等，作為20週年紀念。詳細內容預定於日後公布。敬請期待。

「東京電玩展」官方網站：<http://tgs.cesa.or.jp>

「2016東京電玩展」的主題

「娛樂改變。未來改變。」

網路和智慧型手機的普及、

遊戲實況和e-Sports的發展、

包含VR在內的新技術出現。

如今，GAME不僅改變「遊戲」，

正在大幅改變娛樂的價值。

跨越世代和性別、時間和空間、語言和國境等

所有隔閡，

替生活、文化，以及社會帶來革新。

這就是GAME擁有的力量。

實現任誰都無法想像的未來。

TOKYO GAME SHOW 2016

新的世界就此展開。

●參展區・主辦單位企劃（預定）

○1~8展示廳

●「一般展示」

以遊戲軟體為主的數位娛樂
介紹相關產品/服務的區。

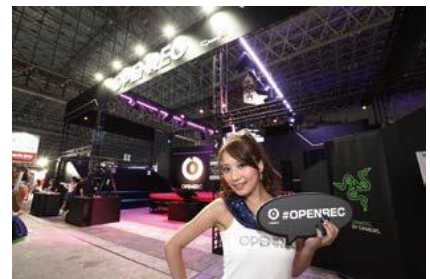
※「參展4天」的區。



●「智慧型手機遊戲區 / 社交遊戲品」

介紹iOS、Android等智慧型手機和各種平板電腦等
智慧型設備適用遊戲，以及能以行動電話和電腦瀏覽器等
遊玩的遊戲的區。

※「參展4天」的區。



●「戀愛模擬遊戲區」

介紹主要以女性玩家為目標市場的戀愛模擬
遊戲等的區。

※「參展4天」的區。



●「家庭遊戲樂園」

★更新

介紹能夠全家同樂的遊戲軟體和相關產品的區。
今年起，將入場年齡限制擴大至國中生以下及其家人。
備有小學生以下的限定區，以及銷售商品 / 專用餐飲空間。

※僅限國中生以下及其家人進入本區。
※「僅一般公開日參展」的區。



●「遊戲學校區」

為了未來的創作者，介紹遊戲學校、大學、
函授課程等教育機關的區。

※「參展4天」的區。



●「AI區」

★NEW

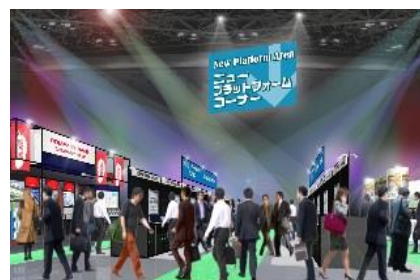
展示使用AI（人工智慧）技術的軟體、相關硬體、
遊戲、服務等的區。

※「參展4天」的區。



- 「新平台區」 **★NEW**
展示機上盒 (STB) 等的專用硬體、
專用遊戲軟體、服務等的區。

※「參展 4 天」的區。



○ 9~11 展示廳

- 「e-Sports區」 **★更新**
從上一次之前的主辦單位以e-Sports競賽為主的區，
更新為以展示遊戲、周邊機器、相關服務為主
的區。該區亦由參展公司
設置能夠舉辦e-Sports大賽的大型舞台。

※「參展 4 天」的區。



- 「遊戲設備區」
介紹搖控、鍵盤、滑鼠、耳機等，
和家用遊戲機、攜帶型遊戲機及電腦遊戲等
連動的設備和相關商品的區。

※「參展 4 天」的區。



- 「銷售商品區」
以販售遊戲相關商品和遊戲軟體為目的的
區。

※有「參展 4 天」和「僅一般公開日參展」的攤位。



- 「獨立遊戲區」
以獨立 (indie) 開發者為參展對象，
介紹所有平台適合的完全原創遊戲
的區。

※參展方案有個人也能參展的低價「A 型」(報名後有審核)。
以及僅法人能夠依照先後順序報名的「B 型」。
各參展方案請至官方網站確認。



- 「角色扮演區」
展示、販售設置於角色扮演區內的角色扮演相關商品的區。

※「僅一般公開日參展」的區。



- 「VR區」 ★NEW
使用VR (虛擬現實) 技術的軟體。展示相關軟體、遊戲、服務等的區。

※「參展4天」的區。



●針對 B to B 的參展區・主辦單位企劃 (預定)

○ 1 ~ 8 展示廳

- 「商務解決方案區」
以遊戲相關的B to B企業為對象的展示區。
「雲端 / 資料中心尖頂帳篷」
介紹支援社交遊戲和網路遊戲的基礎環境的雲端 / 資料中心服務的區。

※有「參展4天」和「僅商務日參展」的攤位。



- 「亞洲新星區」
介紹在亞洲圈有希望的遊戲創投企業等，成為遊戲業界新星的企業的區。亦預定和各國・地區的媒體夥伴合作，針對日本企業進行宣傳。

※有「參展4天」和「僅商務日參展」的攤位。



- 「東歐新星區」 ★NEW
東歐各國 (波蘭、克羅埃西亞、捷克、羅馬尼亞等) 擁有眾多開展高度遊戲開發教育的工科大學，這裡將對這些國家的遊戲創投企業進行介紹。

※有「參展4天」和「僅商務日參展」的攤位。



- 「拉丁新星區」 ★NEW
從新興的中南美市場 (巴西、阿根廷、智利、哥倫比亞、哥斯大黎加、墨西哥等)，介紹遊戲創投企業。

※有「參展4天」和「僅商務日參展」的攤位。



○ 國際會議場

- 「商務會議區」
能夠在沉穩的環境盡情洽商的會議空間。能夠使用媒合參展公司和商務日來賓，或者參展公司與參展公司的「亞洲・商務・網關」。

※「僅商務日參展」的區。



◆ 僅商務日舉辦的企劃

- ◆ 「亞洲遊戲商務高峰會」
為了擴大以亞洲圈為主的遊戲商務，預定舉辦亞洲的遊戲產業高層齊聚一堂的國際性會議。



- ◆ 「SENSE OF WONDER NIGHT 2016」
發表包含遊戲原型在內的各種創意的國際性祭典。能夠從全世界廣泛地徵求創意，優秀的作品在遊戲業界相關者面前提案。



- ◆ 「2016 TGS論壇」
針對商務日的業界相關者，舉辦聚焦於遊戲產業的最新技術動向和商務動向的會議。



◆ 「國際派對」

從商務日第2天 (9月16日) 傍晚起，舉辦以國外的來賓・參展公司和日本國內參展公司之間的商務交流為目的的建構網絡派對。



◆ 其他

「餐飲區 / 休息區」

將位於1~8展示廳和9~11展示廳中間的活動廳作餐飲區 / 休息區。

開放約5000個座位，除了用餐之外，亦可作休息區使用。

此外，亦預定於各展示廳2樓設置長椅。

藉此，大幅擴大「能夠坐著休息的地方」。

※ 上述為截至2016年3月4日為止的預定內容。可能依今後的準備狀況、報名參展狀況，變更內容和設置展示廳，敬請見諒。

※ 圖片全為示意圖。

※ 各區和主辦單位企劃的詳細內容，會以今後的公關資料導覽。

■ 舉辦概要

- 名稱：2016東京電玩展 (TOKYO GAME SHOW 2016)
- 主辦單位：一般社團法人電腦娛樂協會 (CESA)
- 聯合主辦單位：日經BP社
- 贊助：經濟產業省 (預定)
- 特別協助：DWANGO
- 展期：2016年9月15日 (四) 商務日 10 : 00 ~ 17 : 00
9月16日 (五) 商務日 10 : 00 ~ 17 : 00
※商務日僅商務相關者及報導相關者能夠入場。
9月17日 (六) 一般公開日 10 : 00 ~ 17 : 00
9月18日 (日) 一般公開日 10 : 00 ~ 17 : 00
※一般公開日依狀況而定，可能於9:30開場。
- 會場：幕張展覽館 (千葉縣千葉市美濱區)
1 ~ 11展示廳 / 活動廳 / 國際會議場
- 預定來場人數：23萬人
- 招租攤位數量：2000個
- 門票：一般民眾 (國中生以上)當天1200日圓 (預售票：1000日圓)
(一般公開日) 小學生以下.....免費入場

■ 參展公司招募日程表

- 報名參展截止日期：2016年5月31日 (二)
- 攤位位置選定會：2016年6月21日 (二)租用40個攤位以上 (沒有毗隣攤位的形狀) 的參展公司
2016年7月1日 (五)租用不到40個攤位 (有毗隣攤位的形狀) 的參展公司
- 參展公司說明會：2016年7月1日 (五)