

TOKYO GAME SHOW 2016

보도관계자 각위

2016년 3월 4일

도쿄 게임쇼는 올해로 20주년을 맞이합니다

'도쿄 게임쇼 2016' 개최 개요 발표!

테마는 "엔터테인먼트가 변한다. 미래가 변한다."
VR 등 새로운 코너가 줄줄이.출품 신청 접수를 시작.

회기: 2016년 9월 15일(목)~9월 18일(일)/회장: 마쿠하리 멧세

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회
닛 케 이 B P 사

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(약칭: CESA, 회장: 오카무라 히데키)는 닛케이BP사(대표이사사장: 오사다 고헤이)와 공동 개최로 '도쿄 게임쇼 2016(TGS 2016)'을 올해 9월 15일(목)부터 9월 18일(일)까지 4일간, 마쿠하리 멧세(지바현 지바시 미하마구)에서 개최할 것을 결정하고 오늘부터 출전 신청 접수를 시작하였습니다.

TGS 2016의 테마는 "엔터테인먼트가 변한다. 미래가 변한다." 로 결정하였습니다. 이 테마에는 각종 즐기는 법과 새로운 기술로 국경과 세대 등 많은 벽을 넘어 게임이 실제로 엔터테인먼트의 가치를 변화시키고 있다는 사상을 내포하고 있습니다.

TGS 2016에서는 이제 막 시장에 등장한 VR(가상 현실) 관련 제품/타이틀을 전시하는 'VR 코너'와 인공지능 관련 첨단 기술/서비스를 가진 기업이 출전하는 'AI 코너' 등 최근 관심이 집중되는 분야의 코너를 신설합니다. 해외 출전 지역에서는 지금까지 출전 유치를 강화해 온 동남아시아와 더불어 동유럽, 중남미의 기업을 대상으로 한 '동유럽 뉴스타즈 코너', '라틴 뉴스타즈 코너'도 신설합니다.

또한, 입장객의 욕망이 많은 '체험' 기회를 늘리기 위해 'VR 코너' 내에는 주최자 기획으로 체험 전용 구역 'VR 체험 존'을 설치하는 것에 더해, 가족이 함께 즐길 수 있는 패밀리 게임 파크(이전: 패밀리 코너)는 입장 대상을 중학생 이하와 그 가족으로 넓히고 타이틀 라인업을 확충하였습니다.

게다가 리얼 이벤트의 강화 뿐 아니라, 최신정보를 국내외로 널리 알리기 위해 공식 동영상 채널의 콘텐츠를 대폭 확충하였습니다. TGS 2016에 특별 협력하는 도완고(대표이사사장: 아라키 류지)는 자사가 운영하는 동영상 서비스 'niconico'로 기존 회기 중의 프로그램 배신에 더해 회기 전 7월부터 특별 프로그램을 방송합니다. 또한, 회기 중의 출전 회사의 공식 생방송을 무료로 배신 지원합니다*. 해외용 영어 오리지널 프로그램 제작은 Tokyo Otaku Mode(대표: 가메이 도모히데)가 협력합니다. *무상 배신 서포트는 40부스 이상 출전 등 조건이 있습니다

도쿄 게임쇼는 올해로 20주년!

1996년에 시작한 도쿄 게임쇼는 올해로 20주년을 맞이합니다. 작년에는 과거 최대인 480개 기업 및 단체가 출전하고, 역대 2위인 약 27만 명의 입장객수를 기록하는 등 도쿄 게임쇼는 일본에서 전세계로 최신 정보를 발신하는 국제적인 이벤트로 성장하고 있습니다. TGS 2016에서는 20주년 기념으로 기획전과 기념 강연 등을 예정하고 있습니다. 자세한 내용은 후일 발표할 예정입니다. 기대해 주십시오.

'도쿄 게임쇼' 공식 홈페이지: <http://tgs.cesa.or.jp>

'도쿄 게임쇼 2016'의 테마

'엔터테인먼트가 변한다. 미래가 변한다.'

인터넷과 스마트폰의 보급,

게임 실황과 e-Sports의 발전

VR을 비롯한 신기술의 등장.

지금 **GAME**은 '놀이'만을 의미하지 않으며,
엔터테인먼트의 가치를 대폭 변화시키고 있습니다.

세대와 성별, 시간과 공간, 언어와 국경,

모든 벽을 뛰어넘어,

생활에, 문화에, 사회에 혁신을 불러오고 있습니다.

이것이 **GAME**이 지닌 힘입니다.

누구도 상상하지 못한 미래를 현실로.

TOKYO GAME SHOW 2016

새로운 세계가 여기에서 시작됩니다.

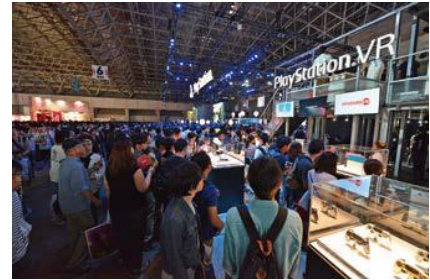
● 출전 코너/주최자 기획(예정)

○ 홀 1~8

● '일반 전시'

게임 소프트웨어를 중심으로 한 디지털 엔터테인먼트 관련 제품/서비스를 소개하는 코너입니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● '스마트폰 게임 코너/소셜 게임 코너'

iOS, Android 등의 스마트폰과 각종 태블릿 등의 스마트 디바이스용 게임과 휴대 단말기 및 PC 브라우저 등으로 즐길 수 있는 게임을 소개하는 코너입니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● '로맨스 게임 코너'

주로 여성 유저를 타겟으로 한 연예 시뮬레이션 게임 등을 소개하는 코너입니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● '패밀리 게임 파크'

★리뉴얼

가족이 함께 즐길 수 있는 게임 소프트웨어와 관련 제품을 소개하는 코너.

올해부터 입장 연령 제한을 중학생 이하와 그 가족으로 확대. 초등학교 이하 한정 구역과 상품 판매/전용 푸드코트도 갖추고 있습니다.

※본 코너 입장은 중학생 이하와 그 가족으로 한정됩니다.
※'일반공개일에만 출전'하는 코너입니다.



● '게임 스쿨 코너'

미래의 크리에이터를 위해 게임 스쿨, 대학, 통신 교육 등의 교육기관을 소개하는 코너입니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



● 'AI 코너'

★NEW

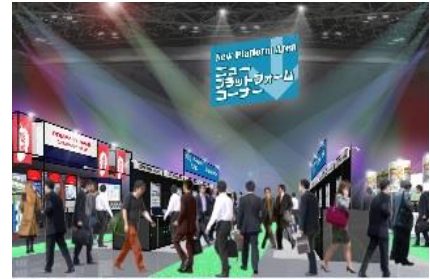
AI(인공 지능) 기술을 사용한 소프트웨어, 관련 하드웨어, 게임, 서비스 등을 전시하는 코너입니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



- '뉴 플랫폼 코너' ★NEW
셋톱박스(STB) 등의 전용 하드웨어,
전용 게임 소프트웨어, 서비스 등을 전시하는 코너입니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



○ 홀 9~11

- 'e-Sports 코너' ★리뉴얼
전회까지의 주최자에 의한 e-Sports 경기대회 중심의 코너
에서 게임 타이틀, 주변기기, 관련 서비스의 전시를 중심
으로 하는 코너로 리뉴얼. 동 코너에서는 출전 회사에 의한
e-Sports 대회를 실시할 수 있는 대형 무대도 개설합니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



- '게임 디바이스 코너'
컨트롤러, 키보드, 마우스, 헤드폰 등
가정용 게임기와 휴대형 게임기, PC 게임 등
과 연동하는 디바이스와 관련 상품을 소개하는 코너
입니다.

※'4일간 출전'하는 코너입니다.



- '상품 판매 코너'
게임 관련 상품과 게임 소프트웨어의 판매를 목적으로
하는 코너입니다.

※'4일간 출전'과 '일반공개일에만 출전'하는 부스가 있습니다.



- '인디 게임 코너'
독립계(인디) 개발자를 출전 대상으로 하고,
각종 플랫폼용 완전 오리지널 게임을
소개하는 코너입니다.

※ 출전 플랜은 개인이라도 출전 가능한 저비용의 '타입A'(응모 후 추첨 있음)와
법인만 선착순으로 신청받는 '타입B'가 있습니다.
각 출전 플랜은 공식 홈페이지에서 확인해 주십시오.



- '코스튬 플레이 코너'
코스튬 플레이 구역내에 설치하는 코스튬 플레이 관련 상품을 전시,
판매하는 코너입니다.



※'일반공개일에만 출전'하는 코너입니다.

- 'VR 코너' ★NEW
VR(가상 현실) 기술을 사용한 소프트웨어, 관련 하드웨어,
게임, 서비스 등을 전시하는 코너입니다.



※'4일간 출전'하는 코너입니다.

●B to B용 출전 코너/주최자 기획(예정)

○ 홀 1~8

- '비즈니스 솔루션 코너'
게임 관련 B to B 기업을 대상으로 하는 전시 코너입니다.
'클라우드/데이터센터 파빌리온'
소셜 게임과 네트워크 게임의 인프라 환경을
지원하는 클라우드/데이터센터 서비스를 소개하는
코너입니다.



※'4일간 출전'과 '비즈니스데이에만 출전'하는 부스가 있습니다.

- '아시아 뉴스타즈 코너'
아시아권에서 유망한 게임 벤처 등
게임 업계의 새별(뉴스타)이 되는 기업을 소개
하는 코너입니다. 각 국가 및 지역의 미디어 파트너와
협력하여 일본 기업용 PR도 실시할 예정입니다.



※'4일간 출전'과 '비즈니스데이에만 출전'하는 부스가 있습니다.

- '동유럽 뉴스타즈 코너' ★NEW
고도의 게임 개발 교육을 실시하는 공과대학이 충실한
동유럽 각국(폴란드, 크로아티아, 체코, 루마니아 등)
에서 게임 벤처 기업을 소개합니다.



※'4일간 출전'과 '비즈니스데이에만 출전'하는 부스가 있습니다.

- '라틴 뉴스타즈 코너' ★NEW
 신흥 주목 중남미시장(브라질, 아르헨티나, 칠레, 콜롬비아, 코스타리카, 멕시코 등)에서 게임 벤처 기업을 소개합니다.

※'4일간 출전'과 '비즈니스데이에만 출전'하는 부스가 있습니다.



○ 국제회의장

- '비즈니스 미팅 지역'
 차분한 환경에서 만족스러운 상담을 실현하는 미팅 공간입니다. 출전 회사와 비즈니스데이 방문객, 혹은 출전 회사간을 연결하는 시스템 '아시아 비즈니스 게이트웨이'를 이용할 수 있습니다.

※'비즈니스데이에만 출전'하는 코너입니다.



◆ 비즈니스데이에만 개최하는 기획

- ◆ '아시아 게임 비즈니스 서밋'
 아시아권을 중핵으로 하는 게임 비즈니스의 확대를 목적으로 하는
 아시아 게임 산업의 정상이 한곳에 모이는 국제적인 컨퍼런스를 개최할 예정입니다.



- ◆ 'SENSE OF WONDER NIGHT 2016'
 게임 프로타입을 비롯한 각종 아이디어를 발표하는 국제적 제전입니다. 전세계에서 넓게 아이디어를 모집하고, 우수한 작품은 게임 업계 관계자 앞에서 프레젠테이션할 수 있습니다.



- ◆ 'TGS 포럼 2016'
 비즈니스데이의 업계관계자에 대해 게임 산업의 최신기술 동향과 비즈니스 동향에 초점을 맞춘 컨퍼런스를 개최합니다.



◆ '인터내셔널 파티'

비즈니스데이 2일간(9월 16일) 저녁부터, 해외 방문객/출전 회사와 일본 출전 회사의 비즈니스 교류를 목적으로 한 네트워킹 파티를 개최합니다.



◆ 기타

'푸드코트/휴게공간'

홀 1~8과 홀 9~11 중간에 있는 이벤트홀을 푸드코트/휴게공간으로 운영합니다.
스탠드 약 5000석을 개방하고, 식사 외에도 휴게공간으로도 이용할 수 있습니다.
또한, 각 홀 2층에도 벤치를 설치할 예정입니다.
이렇게 하여 '앉아 쉴 수 있는 장소'를 대폭 확대합니다.

- ※ 상기는 2016년 3월 4일 시점에 예정하고 있는 내용입니다. 앞으로의 준비상황, 출전 신청 상황에 따라 내용과 설치 홀을 변경할 수 있음을 미리 양해해 주시기 바랍니다.
- ※ 화상은 전부 이미지입니다.
- ※ 각 코너와 주최자 기획에 대한 상세한 점은 앞으로 보도자료를 통해 안내해 드리겠습니다.

■ 개최 개요

- 명 칭 : 도쿄 게임쇼 2016(TOKYO GAME SHOW 2016)
주 최 : 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)
공 최 : 닛케이BP사
후 원 : 경제산업성(예정)
특별 협력 : 도완고
- 회 기 : 2016년 9월 15일(목) 비즈니스데이 10:00~17:00
 9월 16일(금) 비즈니스데이 10:00~17:00
 ※비즈니스데이는 비즈니스 관계자와 프레스 관계자만 입장할 수 있습니다.
2012년 9월 17일(토) 일반공개일 10:00~17:00
2012년 9월 18일(일) 일반공개일 10:00~17:00
 ※일반공개일은 상황에 따라 9:30에 개장하는 경우가 있습니다.
- 회 장 : 마쿠하리 멧세(지바현 지바시 미하마구)
 전시홀 1~11/이벤트홀/국제회의장
- 방문 예정자수 : 23만 명
모집 부스수 : 2000부스
- 입장료 : 일반(중학생 이상)..... 당일 1200엔(예매구입: 1000엔)
(일반공개일) 초등학교 이하 입장 무료

■ 출전 회사 모집 스케줄

- 출전 신청 마감일 : 2016년 5월 31일(화)
- 부스 위치 선정회 : 2016년 6월 21일(화)... 40부스 이상(인접 부스가 없는 형상)의 출전 회사
 2016년 7월 1일(금)... 40부스 미만(인접 부스가 있는 형상)의 출전 회사
- 출전 회사 설명회 : 2016년 7월 1일(금)