



# TOKYO GAME SHOW 2016

엔터테인먼트가 변한다. 미래가 변한다.

보도관계자 각위

2016년 9월 15일

## 도쿄 게임쇼 2016 오늘 개막!

**37개 국가 및 지역에서 역대 최다인 614개 기업 및 단체가 출전  
VR 원년을 소리 높여 선언! TGS는 전세계 게임 시장의 허브로**

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회  
닛케이BP사

도쿄 게임쇼 2016(주최: 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회[약칭: CESA, 회장: 오카무라 히데키], 공최: 닛케이BP사[대표이사사장: 니노미 스구루], 회기: 9월 15일~18일, 회장: 마쿠하리 멧세/이하, TGS 2016)은 오늘 2015년 9월 15일(목)부터 18일(일)까지 4일간의 회기를 개최합니다. 전반 2일간(15일, 16일)은 게임업계 관계자, 보도관계자를 대상으로 한 비즈니스데이이며, 후반 2일간(17일, 18일)은 일반공개일로 실시합니다.

‘도쿄 게임쇼 2016’에는 37개 국가 및 지역에서 역대 최다인 614개의 기업과 단체가 출전합니다. 내역은 국내 269사, 해외 345사입니다.(작년 국내 234사/해외 246사) 사전신청을 한 출전 타이틀수는 1,523 타이틀이 되었습니다.

또한 이번에 처음으로 설치한 VR(가상현실) 코너에는 6개 국가 및 지역에서 35사가 출전. TGS 2016 전체에서 VR 분야 출전 타이틀수는 110 타이틀입니다.

### 【도쿄 게임쇼 2016 사전통계】

(2016년 9월 14일 시점)

출 전 사 수 : 614사 (작년: 480사)

출 전 부 스 수 : 1,939 부스 (작년: 2,009 부스)

출전사 국가 및 지역 : 37 (작년: 37) ※과거 최다

출 전 타이틀 수 : 1,523 타이틀 (작년: 1,283 타이틀)

도쿄 게임쇼 2016 출전 국가 및 지역							
아시아·오세아니아(17개국·지역)							※50음순
아랍 에미리트	이스라엘	인도	인도네시아	호주	한국	싱가포르	태국
타이완	중국	필리핀	베트남	홍콩	마카오	말레이시아	미얀마
일본							
북중남미(6개국)							
아르헨티나	캐나다	칠레	브라질	미국	멕시코		
유럽(13개국)							
아일랜드	이탈리아	영국	네덜란드	스위스	스웨덴	스페인	독일
핀란드	프랑스	벨기에	폴란드	루마니아			
아프리카(1개국)							
이집트							

## ◆ 국제게임시장에서의 역할이 증가하는 도쿄 게임쇼

올해 도쿄 게임쇼는 해외출전사수가 역대 최다를 갱신하는 345사가 되어, 총출전사 614사의 과반수를 해외출전사가 차지하게 되었습니다. 그 이유로서 스마트폰과 새로운 VR 플랫폼의 탄생으로 게임산업이 세계 규모로 확대되고, 그와 더불어 우수한 콘텐츠를 보유한 일본기업과의 비즈니스 상담을 하거나 국제적인 협업을 모색하는 해외기업이 증가하고 있음을 들 수 있습니다. 이러한 해외기업 간의 상담의 장으로서 도쿄 게임쇼가 허브 역할까지도 하게 되었다고 할 수 있습니다. 또한 올해는 인디펜던트(독립계) 게임 출전이 119사로 늘었고(작년은 98사), 그중 60% 이상이 해외 인디 게임 개발자입니다. 온라인으로 간단히 게임을 퍼블리싱할 수 있게 되어 인디 게임 개발자 스스로 세계 각지의 게임전시회에 참가해 적극적으로 어필하는 움직임이 많아지고 있습니다.

## ◆ 변하는 엔터테인먼트로서 GAME을 즐기는 방법. 기폭제가 된 VR

‘엔터테인먼트가 변한다. 미래가 변한다.’를 테마로 한 올해 도쿄 게임쇼는 VR 과 AI 등의 최신 기술을 축으로 계속 변해가는 게임의 최전선의 플레이 방법을 체험할 수 있습니다. 회장에는 게임의 새로운 가능성을 보여주는 VR 기술을 구사해 지금까지 접해보지 못한 체험을 할 수 있는 최신 게임부터 스마트폰 등의 스마트 디바이스로 언제 어디서나 쉽게 즐길 수 있는 캐주얼한 앱까지 다양한 장르의 엔터테인먼트가 집결해 있습니다. 또한 프로게이머들이 벌이는 불꽃 튀는 ‘e-Sports’와 자신의 플레이 동영상을 온라인으로 배포하는 게임 실황 등 직접 플레이하는 것 외에도 게임을 “감상”, “응원”, “체험”하는 새로운 게임문화가 정착. 지금까지의 게임의 틀을 초월해 새로운 엔터테인먼트와 커뮤니케이션이 탄생하고 있음을 실감할 수 있습니다.

도쿄 게임쇼는 전세계에 컴퓨터 엔터테인먼트가 가져올 놀라움과 재미를 선사해 드립니다. 많은 기대 바랍니다.

## 【출전 예정 타이틀의 경향에 대해】

2016년 출전 예정 타이틀(상품 포함)은 약 30%가 iOS・Android용 게임이며, 작년에 이어 스마트폰용 게임시장의 인기를 실감할 수 있습니다. 또한 VR 관련 게임 타이틀 외에 PC용 게임이나 Steam제 타이틀도 증가하고 있으며 스마트폰, 가정용, 휴대형, PC와 같이 다양한 장르의 새로운 타이틀이 총출동하였습니다.

【플랫폼별・장르별 출전 예정 타이틀수 일람】 (2016년 9월 14일 시점)

플랫폼	타이틀수		
	2016	2015	
iOS	220	252	
Android	203	252	
기타 스마트폰	15	6	
피쳐폰	-	8	
닌텐도 3DS	36	29	
닌텐도 DS	-	0	
Wii U	13	23	
Wii	-	1	
PlayStation4	116	103	
PlayStation3	15	39	
PlayStation Vita	48	62	
PlayStation Portable	-	1	
Xbox One	30	27	
Xbox 360	-	7	
PC	178	135	
PC 브라우저 게임	21	28	
Steam	74	23	
기타*(상품판매외)	444	287	
VR 관련	PS VR	29	2015년 VR 타이틀은 모두 기타*에 포함됩니다
	HTC Vive	30	
	GEAR VR	24	
	VR 기타	7	
	Oculus Rift	20	
합계	1523	1283	

领域	游戏数	
	2016	2015
액션	205	208
롤플레이팅	127	189
시뮬레이션	105	122
퍼즐	76	62
어드벤처	91	70
스포츠	27	8
슈팅	34	42
액션・슈팅	40	14
액션・롤플레이팅	54	21
액션・어드벤처	36	15
레이싱	7	6
기타(장르)	159	222
개발 툴	27	41
주변기기	-	1
기타(상품)	381	262
인디 게임(타입 A 만)	154	*
합계	1523	1283

\* 2015년 인디 게임(타입A・B)은 각 장르에 분배되어 있습니다

### ‘도쿄 게임쇼 2016’ 회장내에서의 일부 게임 타이틀 시연에 대해

‘도쿄 게임쇼 2016’에서는 CESA 윤리규정・CERO 윤리규정 등급 제도의 운용에 따라 ‘Z구분’ 작품 또는 ‘Z구분’에 상응하는 표현을 포함한 작품 시연은 18세 이상으로 한정하고 있습니다. 연령제한이 있는 게임 타이틀 시연을 희망하시는 경우는 연령을 확인할 수 있는 서류(운전면허증, 여권, 학생증 등)를 제시하셔야 합니다. 18세 이상인 분은 상기 서류를 지참하실 것을 부탁드립니다.

## ■ ‘도쿄 게임쇼 2016’ 개최 개요

명 칭 : 도쿄 게임쇼 2016 (TOKYO GAME SHOW 2016)  
 주 최 : 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)  
 공 최 : 닛케이BP사

※도쿄 게임쇼 2016은 지역발 콘텐츠 등 해외전개지원사업 (JLOP) 의 보조금을 받고 있습니다.

특별 협력 : 도완고

회 기 : 2016년 9월 15일(목)·16일(금)

비즈니스데이 10:00~17:00

※비즈니스데이는 비즈니스 관계자 및  
 프레스 관계자만 입장할 수 있습니다.

2016년 9월 17일(토)·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

방문예정자수 : 23만 명

입 장 료 : 일반(중학생 이상) ... 당일 1,200엔(예매권: 1,000엔)

(일반공개일) 초등학교 이하 ..... 입장 무료

