

TOKYO GAME SHOW 2017

報道関係各位

2017年2月22日

テーマは『さあ、現実を超えた体験へ。』

「東京ゲームショウ2017」開催概要発表！

会期：2017年9月21日（木）～9月24日（日）/会場：幕張メッセ

本日より出展申込の受付を開始！

東京ゲームショウは、さらにグローバルなイベントへと進化します！

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BP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：岡村 秀樹)は、日経BP社(代表取締役社長：新実 傑)の共催のもと、「東京ゲームショウ2017(TGS2017)」を、本年9月21日(木)から9月24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。

TGS2017のテーマは、『さあ、現実を超えた体験へ。』に決定しました。このテーマには、テクノロジーの進化でますますリアルな表現ができるようになったゲームそのものだけでなく、東京ゲームショウ自身も新たな体験を提供できるイベントになろう、という思いも込めています。

TGS2017では、昨年新設し、多くの出展をいただいたVRコーナーを「VR/ARコーナー」に改称。VR(仮想現実)をはじめ、AR(拡張現実)、MR(複合現実)まで出展対象を広げます。VR/AR/MR対応ゲームソフトだけでなく、開発ソリューションなどBtoB目的の出展も広く募集します。

e-Sportsコーナーでは、日本におけるe-Sportsの本格普及に弾みをつけるため、コーナー内ステージを大幅リニューアルします。家庭用ゲームやスマートフォンなどの人気タイトルの大会を実施し、ネット動画配信とあわせ、より多くの人にe-Sportsの魅力を伝えます。 ※e-Sports大会の詳細は後日発表します

また、リアル来場者とならぶ、もうひとつの情報発信の柱として、国内外へのネット動画配信体制を強化します。会期前の7月よりスタートする事前番組では、出展社の先出し情報やe-Sports予選大会の様態を配信するほか、会期中は、より多くの方に視聴頂くため夜間帯(21時以降)にも番組を配信します。国内向けにはドワンゴ、海外向けにはTwitchおよびTokyo Otaku Modeの協力を得て、番組を制作します。

さらには、中国向けのネット動画配信についても新たなパートナーと提携し、公式動画チャンネルを開設する予定です。

1996年に始まった東京ゲームショウは、昨年20周年の節目を迎え、過去最多となる614の企業・団体が出展、271,224人の来場者数を記録するなど、記念すべき年となりました。次の20年に向け、今年、今までにない新たな体験が出来る場として、東京ゲームショウ2017に、どうぞご期待ください。

「東京ゲームショウ2017」のテーマ

『さあ、現実を超えた体験へ。』

テクノロジーの進化で、
ますますリアルな表現ができるようになったゲーム。
また、いつでもどこでもゲームをプレーできるだけでなく、
エンターテインメントとして見て楽しむという
新たなスタイルも広がっています。

ゲームが現実を超えて、かつてない体験を生み出す時代。
TOKYO GAME SHOW も新たな体験イベントに生まれ変わります。

ゲームのプレー、ステージショーはもちろん、
みんなで盛り上げられる e-Sports やネット動画配信などで、
世界中のゲームファンに、新たな体験をお届けします。

TOKYO GAME SHOW 2017

リアルを超えたゲームの“いま”を、東京から世界へ。

●展示コーナー(予定)

●「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やサービスを紹介するコーナーです。

ホール 1-8



※「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」

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ソーシャルゲームにフォーカスした展示コーナーです。

ホール 1-8



※「4日間出展」するコーナーです。

●「e-Sportsコーナー」

e-Sportsとして展開しているゲームタイトル(家庭用ゲーム、スマートフォンゲーム、PCゲーム)や、ハードウェア、デバイスなどを展示するコーナーです。コーナー内には大型ステージも設置します。

ホール 9-11



※「4日間出展」するコーナーです。

●「VR/ARコーナー」

VR(Virtual Reality: 仮想現実)、AR(Augmented Reality: 拡張現実)、MR(Mixed Reality: 複合現実)関連ゲームソフトやハードウェア、サービスなどを展示するコーナーです。

ホール 9-11



※「4日間出展」するコーナーです。

●「ロマンスゲームコーナー」

主に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展示するコーナーです。

ホール 1-8



※「4日間出展」するコーナーです。

●「インディーゲームコーナー」

独立系(インディー)開発者を出品対象とする、あらゆるプラットフォーム向けの完全オリジナルゲームを紹介するコーナーです。

ホール 9-11



※出展プランは個人でも出展できる安価な「タイプ A」(応募後選考あり)と法人のみ先着順でお申し込みいただける「タイプ B」があります。
各出展プランは公式ウェブサイトにてご確認ください。

※「4日間出展」するコーナーです。

●「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、高校、大学、通信教育などの教育機関を紹介するコーナーです。

ホール 1-8



※「4日間出展」するコーナーです。

●「物販コーナー」

ゲーム関連グッズの販売を目的としたコーナーです。

ホール 9-11



※「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。

●「ファミリーゲームパーク」

家族で楽しめるゲームソフトや関連製品を紹介するコーナーです。
子供たちとご家族に安心して試遊して頂けます。

ホール 1-8



※本コーナーへの入場は、中学生以下とその家族に限定します。
※「一般公開日のみ出展」するコーナーです。

●B to B 向け展示コーナー(予定)

●「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。
オプションとしてTGSフォーラム協賛セッションもご用意しています。

ホール 1-8



※「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。

●「ニュースターズコーナー（アジア/東欧/ラテン）」

海外の企業を対象に、各地域で有望なゲームベンチャーや開発スタジオ、サービスなど、ゲーム業界の申請となる企業を紹介するコーナーです。業界注目の地域であるアジア・東欧・中南米にフォーカスを当てます。

ホール 1-8



・アジアニュースターズコーナー

東南アジア・南アジアおよび中東地域を中心に、現地で有望なゲームベンチャー企業、開発スタジオ、ソリューションベンダーなどを紹介します。

・東欧ニュースターズコーナー

ゲームエンジニアを育成する工科大学が充実している東欧各国（ポーランド・クロアチア・チェコ・ルーマニアなど）からゲームベンチャー企業を紹介します。

・ラテンニュースターズコーナー

新興著しい中南米各国（ブラジル・アルゼンチン・チリ・コロンビア・コスタリカ・メキシコなど）からゲームベンチャー企業を紹介します。



※「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。

●「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。

国際会議場



※「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

◆「グローバル・ゲーム・ビジネス・サミット」

ゲームビジネスのグローバル化の展望や課題について、世界主要地域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 2017」

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2017」

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22日)夕方より、海外の来場者・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

◆「フードコート／休憩エリア」

ホール1～8とホール9～11の間にあるイベントホールをフードコート／休憩エリアとします。スタンド約5000席を開放し、お食事のほか休憩エリアとしてもご利用いただけます。また、各ホール2階にもベンチを設置します。

- ※ 上記は、2017年2月22日時点で予定している内容です。今後の準備状況、出展申込状況により、内容や設置ホールを変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- ※ 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します。

■開催概要

名 称 :	東京ゲームショウ2017 (TOKYO GAME SHOW 2017)
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
特 別 協 力 :	ドワンゴ
後 援 :	経済産業省(予定)
会 期 :	2017年9月21日(木) ビジネスデイ 10:00~17:00 9月22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23日(土) 一般公開日 10:00~17:00 9月24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1~11/イベントホール/国際会議場
来場予定者数 :	25万人
募集小間数 :	2000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) 小学生以下は無料

■出展社募集スケジュール

出展申込締切日 : 2017年6月2日(金)

小間位置選定会 : 2017年6月23日(金)・・・40小間以上(隣接小間がない形状)の出展社
2017年7月4日(火)・・・40小間未満(隣接小間がある形状)の出展社

出展社説明会 : 2017年7月4日(火)